

Persepsi Mahasiswa dalam Penggunaan Canva sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah “*Business Communication*” pada Mahasiswa Bisnis Digital Politeknik Sawunggalih Aji

Desi Innanti Wicaya Ningrum

Bisnis Digital Politeknik Sawunggalih Aji

Jl. Wismoaji no. 8 Kutoarjo, Purworejo

Email: wicayaningrum.dinnanti@gmail.com

Abstrak

Majunya teknologi pada saat ini sangat memiliki pengaruh besar terhadap dunia pendidikan di Indonesia. Banyaknya platform untuk menyediakan media pembelajaran yang menarik semakin banyak dikembangkan. Tidak dapat dipungkiri dalam proses belajar mengajar, seorang pendidik harus memiliki media pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik dalam proses belajar mengajar. Tidak hanya menarik minat belajar saja, namun media pembelajaran juga harus mampu membuat peserta didik memahami materi yang diajarkan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media pembelajaran *Canva* untuk menangani masalah yang terjadi dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. *Canva* penulis pilih sebagai media pembelajaran dikarenakan memiliki fitur-fitur berupa presentasi, audio, audio dan visual dan masih banyak fitur lainnya lagi. Penelitian ini menggunakan metode diskriptive quantitative dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi mahasiswa dalam hal sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Canva*. Subjek penelitian ini dilakukan pada mahasiswa semester dua program study D IV Bisnis Digital. Questionnaire digunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data persepsi mahasiswa. Questionnaire terdiri dari 5 pernyataan persepsi mahasiswa sebelum menggunakan *Canva* dan 6 pernyataan setelah menggunakan *Canva*. Hasil yang diperoleh adalah mahasiswa memiliki persepsi sangat buruk terhadap pembelajaran sebelum menggunakan *Canva*. Sementara itu persepsi sangat baik saat menggunakan media pembelajaran *Canva*.

Keywords: Persepsi, Media Pembelajaran, Canva

1. Pendahuluan

Kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan pada masa kini telah menunjukkan kemajuan yang pesat. Oleh karena itu, peran teknologi dalam dunia pendidikan harus bergerak maju terutama dalam proses belajar mengajar. Dalam sebuah proses belajar mengajar tidak terlepas dari sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran ini berperan sebagai alat bantu untuk memudahkan pengajar dalam menyampaikan materi ajar dan mempermudah pelajar dalam mencerna ilmu yang diajarkan.

Pengertian media dalam proses belajar-mengajar cenderung lebih diartikan sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk dapat memahami, mengelola, dan menata kembali informasi visual atau verbal (Moto, 2019). Salah satu syarat media menurut Sapriyah (2019) media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Berdasarkan pengetahuan diatas, dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat bantu untuk menyampaikan pesan materi pelajaran.

Suatu media pembelajaran dikatakan baik dan efektif apabila media pembelajaran tersebut harus memperhatikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik, keefektifitasan media pembelajaran yang mana hal ini harus sesuai dengan sarana dan latar belakang pembelajaran, media yang baik dapat digunakan dalam waktu yang lama, dan kecukupan pesan yang dapat disampaikan kepada peserta didik (Miftah, 2015).

Diera digital ini, pengajar diharapkan dapat menggunakan berbagai macam media pembelajaran berbasis teknologi dalam kegiatan belajar mengajar dalam kelas. Pengajar dapat menggunakan teknologi seperti audio, audio visual, video dan aplikasi – aplikasi lainnya yang dapat didesain sebagai media ajar dalam proses pembelajaran.

Pada tahun akademik 2023/2024 genap, mahasiswa Bisnis Digital semester dua memperoleh mata pelajaran *Business Communication*, yang mana pada mata kuliah ini mahasiswa diharuskan mampu untuk melakukan praktek berkomunikasi dengan

membuat percakapan berdasarkan tema yang telah disediakan.

Pada mata kuliah ini dosen menggunakan buku ajar karya Symon Sweeny edisi 2. Dalam buku ajar tersebut mahasiswa lebih dominan diberikan materi *listening* yang berisikan teori dan contoh percakapan bisnis, buku ini sedikit sekali menyajikan materi berupa teori tertulis. Dari segi penugasan, buku ajar ini lebih banyak memberikan penugasan berkomunikasi berdasarkan materi *listening* yang nantinya akan diputar dalam bentuk audio.

Pada pertemuan kedua dan ketiga dosen menemukan bahwa mahasiswa mengalami kesulitan dalam mencerna makna yang terkandung dalam audio *listening*. Hal ini menyebabkan mereka juga mengalami kesulitan dalam membuat tugas percakapan bisnis dan mempraktekannya secara lisan.

Untuk menangani masalah tersebut, penulis selaku dosen yang mengampu matakuliah ini memutuskan untuk memanipulasi materi dengan cara mengetik transkrip *listening* secara rumpang, dimana bagian yang rumpang harus mahasiswa isi dengan jawaban berdasarkan rekaman audio yang mereka dengarkan. Dalam kegiatan ini mahasiswa tidak hanya focus terhadap audio saja namun juga berfokus pada visual berupa tulisan atau grafik yang disediakan untuk membantu mereka memahami isi dari audio yang diputar oleh dosen. Dengan adanya bantuan visual khususnya tertulis, mereka dapat belajar untuk membaca dan mencerna isi audio yang diputar.

Pada kasus ini, penulis selaku dosen mata kuliah *Business Communication* memilih *platform Canva* sebagai media pembelajaran audio visual agar memudahkan mahasiswa dalam memahami materi yang diajarkan melalui presentasi. Sebagaimana Triningsih, dalam (Wulandari&Mudirilah 2022) menyampaikan bahwa *Canva* mempermudah pendidik serta peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, dan kreativitas, hal ini dikarenakan hasil desain menggunakan

Canva mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar serta menumbuhkan motivasi peserta didik dengan penyajian bahan ajar serta materi secara menarik.

Menurut Yundayani dkk (2019) proses pembelajaran dengan menggunakan *Canva* mampu meningkatkan keterampilan analisis peserta didik yang mana disertai dukungan visualisasi sehingga membuat mereka lebih mudah memahami materi. *Canva* adalah aplikasi desain secara online, yang menyediakan berbagai macam desain grafis antara lain; presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, edit foto kartu pos, logo, dan cover facebook (Tanjung&Faiza 2019).

Bagi pengajar maupun mahasiswa dapat menggunakan *Canva* tanpa harus menginstalnya terlebih dahulu. *Canva* dapat diakses menggunakan laptop maupun ponsel, jadi apabila mahasiswa tidak memiliki laptop, mereka dapat menggunakan gawai atau *smart phone* milik mereka.

Canva menghadirkan jenis yang gratis dan berbayar, apila seorang pengajar tidak menginginkan yang berbayar, mereka dapat menggunakan *canva* gratis. Meskipun gratis, *Canva* tetap dapat digunakan untuk membuat presentasi baik itu audio maupun audio visual.

Sebelum menggunakan *Canva*, pengajar maupun mahasiswa diharuskan log in terlebih dahulu menggunakan email aktif masing-masing. Setelah proses log in selesai, bagi pendidik dapat langsung memilih template presentasi yang disediakan oleh *Canva* baik itu gratis maupun berbayar, tergantung dari *Canva* yang pendidik gunakan.

Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi mahasiswa Bisnis Digital dalam penggunaan media *Canva* sebagai media ajar audio visual pada mata kuliah Bahasa Inggris *Business Communication*.

2. Metode

Penelitian ini dilaksanakan pada semester dua tahun akademik 2023/2024. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa Diploma IV Bisnis Digital yang terdiri dari 10 mahasiswa. Dari keseluruhan mahasiswa mengumpulkan respond berupa *questionnaire* mengenai persepsi mereka sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Canva*.

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kalitatif untuk mengetahui dan menjabarkan persepsi siswa mengenai penggunaan *canva* sebagai media pembelajaran mata kuliah *Business Communication*. Pengumpulan data menggunakan mendistribusikan *questionnaire* kepada mahasiswa melalui Google Form. Menurut Sugiono yang dikutip oleh Ningrum (2024) "*questionnaire is the method of collecting data by giving various questions to the respondents to be answered*"

Questionnaire yang dibagikan kepada mahasiswa terdiri dari 11 pernyataan yang mana pertanyaan itu akan dibagi menjadi 2. Pernyataan terkait pembelajaran sebelum menggunakan *Canva* sebanyak 5 pernyataan dan 6 pernyataan terkait dengan pembelajaran menggunakan *platform Canva*. Pada pernyataan terkait penggunaan *Canva* dalam pembelajaran akan dibagi menjadi; 2 pernyataan untuk persepsi kegunaan, 2 pernyataan persepsi pemahaman, dan 2 pernyataan persepsi sikap mahasiswa.

Peneliti menggunakan *Linkert scale* Widoyoko (2017) untuk menentukan skala dalam *questionnaire* yaitu sangat tidak setuju (1), tidak setuju (2), setuju (3), dan sangat setuju (4). Kemudian untuk menyusun level kepuasan pengguna pada setiap statement dalam *questionnaire*, penulis menggunakan skala interval Likert yang tertera dalam tabel 1

Tabel 1. Linkert Scale of Satisfaction

Score	Criteria
1,00 – 1,75	<i>Worse / sangat buruk</i>
1,76 – 2,50	<i>Bad / buruk</i>
2,51 – 3,25	<i>Good / baik</i>
3,26 – 4,00	<i>Very Good / sangat baik</i>

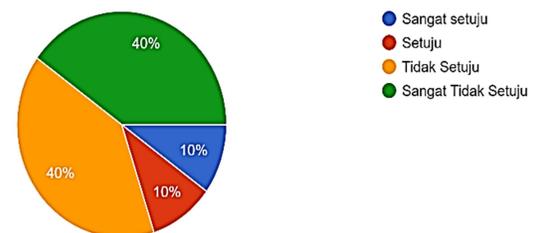
(Ardhini & Ganggi, 2019)

3. Hasil dan Diskusi

Hasil dari respon *questionnaire* yang telah diberikan kepada mahasiswa semester dua program study Bisnis Digital menunjukkan bahwa persepsi mereka sebelum dosen menggunakan *Canva* adalah sangat buruk. Penjelasan dapat dilihat pada figure dibawah ini:

A. Hasil dari persepsi mahasiswa sebelum menggunakan media pembelajaran *Canva* dalam mata kuliah "*Business Communication*"

P1: Sebelum dosen menggunakan Canva saya dapat memahami isi audio yang putarkan oleh dosen.

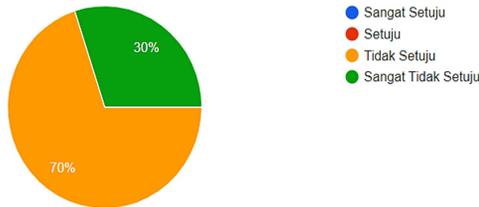


Figur 1: Pemahaman isi audio sebelum menggunakan media pembelajaran *Canva*.

Pernyataan 1 mengacu kepada pemahaman mahasiswa terhadap isi audio sebelum menggunakan media pembelajaran *Canva* adalah 1 (10%) mahasiswa menyatakan sangat setuju dan 1 (10%) mahasiswa menyatakan setuju. Selain itu tercatat ada 4 (40%) mahasiswa menyatakan tidak setuju dan 4 (40%) mahasiswa menyatakan sangat tidak setuju. Dari hasil berikut dapat diketahui *mean* pemahaman audio sebelum

menggunakan media pembelajaran *Canva* adalah 1,9 dengan kategori buruk.

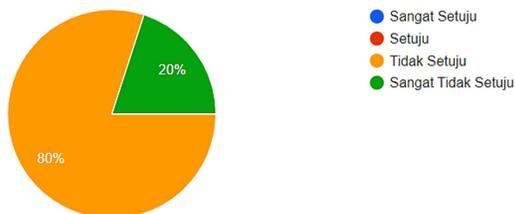
P2: Sebelum dosen menggunakan Canva saya merasa belajar komunikasi bisnis terasa efektif.



Figur 2: Keefektifan belajar sebelum menggunakan media *Canva*

Figur dua menunjukkan keefektifan belajar sebelum menggunakan media belajar *Canva*, dari figure dua diperoleh penjelasan bahwa terdapat 7 (70%) mahasiswa menyatakan tidak setuju dan 3 (30%) mahasiswa menyatakan sangat tidak setuju. Perolehan *mean* dari keefektifan belajar sebelum menggunakan *Canva* sebesar 1,7 berada dalam kategori buruk.

P3: Sebelum dosen menggunakan Canva saya dapat menuliskan contoh percakapan dalam komunikasi bisnis dengan baik.



Figur 3: Kemampuan menuliskan contoh percakapan sebelum menggunakan media pembelajaran *Canva*

Berfokus terhadap kemampuan mahasiswa dalam membuat percakapan komunikasi bisnis sebelum menggunakan media pembelajaran *Canva* dapat dilihat pada figure 3.

Pada figure 3 terdapat 8 (80%) mahasiswa menyatakan tidak setuju dan 2

(20%) mahasiswa menyatakan tidak setuju dengan pernyataan ke tiga. Berdasarkan hasil ini, diperoleh *mean* sebesar 1,8. Angka dari *mean* yang diperoleh masuk dalam kategori buruk.

P4: Sebelum dosen menggunakan Canva saya dapat dengan baik mempraktekan percakapan secara lisan



Figur 4: Kemampuan mempraktekan percakapan sebelum menggunakan media pembelajaran *Canva*

Figure 4 menunjukkan bahwa terdapat 6 (60%) mahasiswa menyatakan tidak setuju dan 4 (40%) mahasiswa menyatakan sangat tidak setuju. Dari data ini diperoleh *mean* dari kemampuan praktik percakapan sebesar 1,6 dan masuk dalam kategori sangat buruk.

P5: Sebelum dosen menggunakan Canva saya merasa senang ketika dosen mengajar komunikasi bisnis.



Figur 5: Perasaan Mahasiswa sebelum menggunakan media pembelajaran *Canva*

Pernyataan ke 5 mengacu terhadap penilaian perasaan mahasiswa ketika mengikuti perkuliahan sebelum menggunakan media pembelajaran *Canva*. Pada figur 5 dapat dilihat bahwa terdapat 4 (40%) mahasiswa menyatakan tidak setuju atau merasa pelajaran tidaklah menyenangkan dan 6 (60%) menyatakan sangat tidak setuju atau dapat dikatakan bahwa mahasiswa merasa sangat tidak tertarik dalam mengikuti

pelajaran sebelum menggunakan *Canva*. Dari angka tersebut diperoleh *mean* sebesar 1,4 masuk dalam kategori sangat buruk.

Berdasarkan hasil dari penilaian mahasiswa terhadap pembelajaran sebelum menggunakan media pembelajaran *Canva* untuk mata kuliah *Business Communication*, peneliti merangkum rerata dari hasil penilaian mahasiswa yang dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Rangkuman Hasil Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran *Canva*.

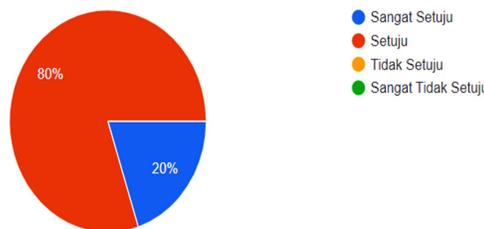
Indikator	Mean	Kategori
Pemahaman audio	1,9	Buruk
Keefektifan belajar	1,7	Buruk
Kemampuan menulis	1,8	Buruk
Kemampuan praktek	1,6	Sangat buruk
Perasaan belajar	1,4	Sangat buruk
Hasil	1,68	Sangat buruk

Tabel 2 menunjukkan rangkuman hasil persepsi mahasiswa sebelum menggunakan media pembelajaran *Canva*. Dari lima indikator penilaian, diperoleh rerata sebesar 1,68 dan menunjukkan kategori sangat buruk.

B. Hasil dari persepsi mahasiswa setelah menggunakan media pembelajaran *Canva* dalam mata kuliah “*Business Communication*”

1) Hasil Persepsi Mahasiswa dari Sisi Kegunaan

P1: Menggunakan Canva dapat meningkatkan efektivitas belajar saya

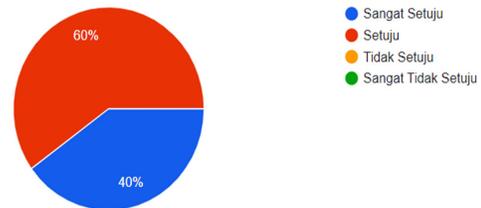


Figur 6: Peningkatan Keefektifan Belajar

Dari figure 6 dapat diketahui bahwa 2 (20%) mahasiswa menyatakan sangat

setuju dan 8 (80%) menyatakan setuju bahwa menggunakan *Canva* membuat belajar mereka menjadi efektif. Angka *mean* dari segi keefektifan belajar mencapai 3,2 dan masuk dalam kategori baik.

P2: Menggunakan Canva dapat membantu saya meningkatkan kemampuan dalam praktek komunikasi bisnis



Figur 7: Kemampuan praktek berkomunikasi

Statement 2 dalam hal peningkatan kemampuan praktek berkomunikasi bisnis mahasiswa menunjukkan bahwa 4 (40%) mahasiswa sangat setuju dengan meningkatnya kemampuan mereka dalam praktek berkomunikasi. Terdapat pula 6 (60%) mahasiswa yang menyata setuju dengan meningkatnya kemampuan mereka dalam berkomunikasi. Dari hasil tersebut dapat diperoleh angka *mean* sebesar 3,4 atau masuk dalam kategori sangat baik.

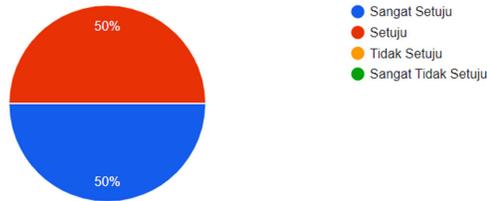
Dapat disimpulkan bahwa hasil dari persepsi mahasiswa dari sisi kegunaan masuk dalam kategori sangat baik. Angka yang diperoleh dari kedua *mean* mencapai rerata 3,3.

Tabel 3. Rangkuman Hasil Persepsi Mahasiswa dari Sisi Kegunaan

Indikator	Mean	Kategori
Efektifitas belajar	3,2	Baik
Meningkatnya kemampuan	3,4	Sangat Baik
Rerata	3,3	Sangat baik

2) Hasil Persepsi Mahasiswa dari Sisi Pemahaman

P1: Menggunakan Canva membuat belajar menjadi lebih fleksibel dan mudah dipahami



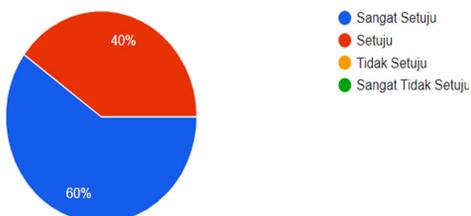
Figur 8: Kemudahan materi untuk dipahami

Dari figure 8 dapat dijelaskan bahwa 5 (50%) mahasiswa menyatakan sangat setuju dan 5 (50%) mahasiswa menyatakan setuju bahwa dengan media pembelajaran *Canva* dapat membantu mereka dalam memahami materi menjadi lebih mudah. Angka *mean* dari figure 8 menunjukkan kategori baik dengan poin sebesar 3,0.

Dalam hal ini dapat peneliti ketahui bahwa setengah dari jumlah mahasiswa dalam kelas merasakan kemudahan memahami materi dan setengahnya lagi merasa sangat penggunaan *Canva* sangat memudahkan mereka memahami materi yang diajarkan.

P2: Fitur dalam Canva seperti gambar, tulisan dan audio memudahkan saya untuk memahami materi

Pada pernyataan ini digunakan untuk menentukan apakah fitur yang tersedia dalam presentasi *Canva* dapat membantu mahasiswa dalam memahami materi ajar.



Figur 9: Fitur membantu memahami materi ajar.

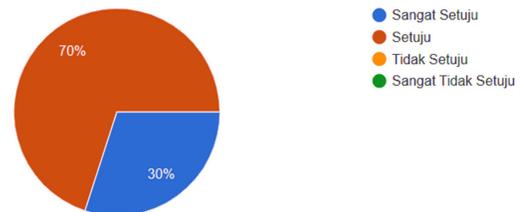
Terdapat 6 (60%) mahasiswa menyatakan sangat setuju dan 4 (40%) mahasiswa menyatakan sangat setuju dengan fitur yang tersedia dapat memudahkan mereka dalam memahami materi. *Mean* yang dapat diperoleh dari figure 9 adalah 3,6 termasuk dalam kategori sangat baik.

Berdasarkan *mean* dari kedua data diatas dapat peneliti tarik kesimpulan bahwa persepsi mahasiswa dari sisi pemahaman termasuk dalam kategori sangat baik dengan angka rerata sebesar 3,3.

3) Hasil Persepsi Mahasiswa dari Sisi Sikap

Terdapat dua pernyataan dalam poin ini, yang mana dua pernyataan tersebut akan peneliti gunakan untuk mengetahui sisi sikap mahasiswa dalam penggunaan media ajar *Canva* dalam mata kuliah *Business Communication*. Sisi sikap yang dimaksud dalam poin ini adalah sisi persepsi akan perasaan mahasiswa dalam kegiatan belajar menggunakan *Canva*.

P1: Saya senang ketika dosen menggunakan presentasi Canva dalam pembelajaran komunikasi bisnis.



Figur 10: Perasaan senang dalam mengikuti perkuliahan

Figure 10 menunjukkan persepsi perasaan senang mahasiswa dalam mengikuti kegiatan belajar setelah menggunakan *Canva*. Tertera dalam diagram bahwa ada 3 (30%) mahasiswa menyatakan sangat setuju dan 7 (70%) mahasiswa menyatakan setuju

menggunakan presentasi *Canva* membuat mereka senang dalam mengikuti pembelajaran. Dari angka tersebut dapat diperoleh *mean* sebesar 3,3 termasuk dalam kategori sangat baik.

P2: Saya merasa semangat ketika dosen menggunakan presentasi Canva dalam pembelajaran komunikasi bisnis

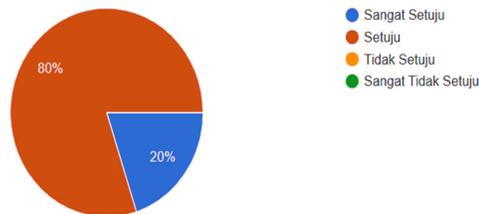


Figure 11: Perasaan Semangat dalam Mengikuti kegiatan Pembelajaran

Dalam figure 11 peneliti dapat melihat respon mahasiswa terhadap semangat mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan. 2 (20%) mahasiswa menyatakan sangat setuju dan 8 (80%) mahasiswa menyatakan setuju dengan pernyataan 11, bahwa mereka merasa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran setelah menggunakan *Canva* sebagai presentasi perkuliahan. Angka ini menunjukkan *mean* sebesar 3,2 yang masuk dalam kategori baik. Kesimpulan berdasarkan *mean* atas respond mahasiswa terhadap persepsi sikap mereka mencapai angka 3,2 masuk dalam kategori baik.

Berdasarkan hasil dari respond siswa terhadap *questionnaire* yang telah disebarakan mengenai tiga indikator persepsi mereka setelah menggunakan *Canva* sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Rangkuman Persepsi Mahasiswa Setelah Menggunakan *Canva*

Indikator	Mean	Kategori
Kegunaan	3,3	Sangat Baik
Pemahaman	3,3	Sangat Baik
Sikap terhadap penggunaan	3,2	Baik

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari respond mahasiswa sebelum menggunakan *Canva* sebagai media pembelajaran ditemukan hasil persepsi yang sangat buruk. Hal ini terjadi dikarenakan sebelum menggunakan *Canva*, mereka hanya mendengarkan audio saja. Tidak adanya visual berupa tulisan dan gambar membuat mereka sulit untuk memahami materi yang ada pada audio. Kesulitan memahami materi membuat mereka mengalami kesulitan terhadap praktek membuat percakapan bertema telephon bisnis, yang mana seharusnya praktek menulis membuat percakapan ini nantinya akan mereka praktekan secara lisan.

Setelah menggunakan media pembelajaran *Canva*, persepsi mereka mulai berubah kearah lebih baik. Apabila dilihat dari hasil persepsi mereka terhadap kegunaan, media pembelajaran *Canva* dapat memberikan keefektifan belajar dan meningkatkan kemampuan mereka dalam praktek berkomunikasi. Dalam indikator kegunaan, mahasiswa menunjuka persepsi sangat baik.

Mahasiswa memiliki persepsi sangat baik pada sisi pemahaman materi pada saat menggunakan *Canva*. Mereka dapat dengan mudah mempelajari materi dikarenakan kefleksibilitas *Canva* yang dapat mereka akses dimanapun secara online. Kemudian, fitur yang tersedia seperti penambahan gambar, grafik, tulisan, dan audio pada setiap slide membuat mereka merasakan kemudahan dalam memahami materi.

Persepsi terakhir adalah persepsi mahasiswa dalam sikap, persepsi ini mewakili perasaan yang mereka rasakan saat menggunakan media pembelajaran *Canva* dalam pada matakuliah *Business Communication*. Dalam persepsi ini mahasiswa memiliki persepsi baik. Hal ini mereka nyatakan dalam respond mereka, bahwa mereka merasa senang dan bersemangat dalam mengikuti perkuliahan.

References

- Ardhini, Aulia Puspa., & Ganggi, Roro Isyawati Permata. (2019). PENGUKURAN Sikap Mahasiswa Ilmu Perpustakaan Universitas Diponegoro Terhadap Plagiarisme di Instagram. *Jurnal Ilmu Perpustakaan* Vol.8 No.3. Agustus 2019.
<https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jip/article/view/26847/23687>
- Miftah, M. (2015). Media Pembelajaran: Dari Konsepsi Ke Utilisasi dan Permasalahannya. *Jurnal Kwangsan*, 3 (2), 135.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v3i2.30>.
- Moto, Maklonia Meling. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3 (1) 167–183. 20-28
<http://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/index>
- Ningrum, Desi Innanti. (2024). The Students' Perception on the Use E-LKPD Liveworksheets.com in Learning English to Informatic Engineering Students of Politeknik Sawunggalih Aji. *Jurnal Ekonomi dan Teknik Informatika*, 12 (1) 21-26.
<https://ejournal.polsa.ac.id/index.php/jnet/article/view/251/172>
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*. 2 (1), 470-477.
<https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5798>
- Tanjung, Rahma Elvira & Faiza, Delsina (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7(2), 79–85.
<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/article/view/104261/101751>
- Widoyoko, Eko Putro S. (2017). Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wulandari, Tri., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2 (1), 102-118.
<http://journal.unugiri.ac.id/index.php/jurmia>
- Yundayani, A., Susilawati., & Chairunnisa. (2019). Investigating the effect of Canva on students writing Skills. English Review: *Journal of English Education*, 7 (2), 169–76.
<https://journal.uniku.ac.id/index.php/EJEE>