

## PENGEMBANGAN MADING DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI CANVA

M. Guntur Rahardjo<sup>1</sup>, Aisyah Kharisma Yogi<sup>2</sup>, Arfika Dhea Syaharani<sup>3</sup>, Tyas Kusuma Dewi<sup>4</sup>, Chafit Ulya<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

e-mail [gunturrahardjo8@student.uns.ac.id](mailto:gunturrahardjo8@student.uns.ac.id)<sup>1</sup>, [aisyahyogi20@student.uns.ac.id](mailto:aisyahyogi20@student.uns.ac.id)<sup>2</sup>,  
[arfikadhea@student.uns.ac.id](mailto:arfikadhea@student.uns.ac.id)<sup>3</sup>, [tyaskusumadewi375@student.uns.ac.id](mailto:tyaskusumadewi375@student.uns.ac.id)<sup>4</sup>,  
[chafit@staff.uns.ac.id](mailto:chafit@staff.uns.ac.id)<sup>5</sup>

### Abstrak

Media pembelajaran konvensional mulai beralih ke digital, seiring perkembangan teknologi yang adanya tuntutan untuk menciptakan sebuah media pembelajaran yang baik. Tujuan dari penelitian adalah mengembangkan sebuah mading digital berbasis aplikasi Canva. Canva merupakan aplikasi visual yang dapat digunakan oleh siapapun dengan akses tanpa batas. Peserta didik mampu menyusun sebuah mading digital menggunakan aplikasi tersebut. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (research and development). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi wawancara kepada guru bahasa Indonesia dan teknik analisis data secara kualitatif. Hasil pengembangan berupa rekomendasi sebuah media pembelajaran yang dirancang dengan konsep ADDIE. Konsep ADDIE adalah konsep yang sesuai karena cocok dalam mengembangkan sebuah media belajar. Hal ini karena konsep ADDIE menganalisa sebuah media belajar dengan lengkap, mulai dari latar belakang dibentuk, desain media dan kontennya, penerapannya, dan evaluasinya. Hasil menunjukkan bahwa mading digital berbasis aplikasi Canva layak untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran.

**Kata Kunci:** Mading digital, media pembelajaran, Canva

### Abstract

Conventional learning media are starting to switch to digital, along with technological developments that demand to create good learning media. The aim of this research is to develop a digital magazine based on the Canva application. Canva is a visual application that anyone can use with unlimited access. Students are able to compile a digital magazine using the application. This study uses research and development methods (research and development). Data collection techniques were carried out by observing interviews with Indonesian language teachers and qualitative data analysis techniques. The results of the development are recommendations for a learning media designed with the ADDIE concept. The ADDIE concept is an appropriate concept because it is suitable in developing a learning media. This is because the ADDIE concept analyzes a complete learning media, starting from the background formed, the design of the media and its content, its application, and its evaluation. The results show that digital magazines based on the Canva application are feasible to be developed as learning media.

**Keywords:** Digital Mading, learning media, Canva

### 1. PENDAHULUAN

Pada sebuah pembelajaran, media menjadi hal yang penting guna menunjang prosesnya. Dilihat dari sudut pandang pendidikan, media merupakan perangkat yang strategi dalam menentukan berhasil tidaknya suatu proses pembelajaran. Menurut Arsyad

(2011: 3) keberadaan media memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. Maka dari itu, penggunaan media sangatlah diperhatikan oleh pengajar ketika berada dalam kondisi pembelajaran. Sedangkan pembelajaran sendiri berasal dari bahasa latin yaitu “*medis*” yang berarti “tengah”, pengantar atau perantar.

Apabila dihubungkan, media pembelajaran bermakna sebagai alat yang membantu pengajar dalam mencapai pembelajaran yang diinginkan. Menurut Rohani (2020: 7) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menghubungkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Melalui media pembelajaran, peserta didik lebih tertarik untuk memperhatikan proses pembelajaran sehingga menimbulkan minat siswa dalam menyimak suatu pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran tentunya menimbulkan tekad guru dalam menyiapkannya. Dalam hal ini, media pembelajaran terbagi atas media pembelajaran konvensional dan media pembelajaran digital. Pada era teknologi canggih, penggunaan media konvensional mulai berubah perlahan menuju media pembelajaran digital. Ron Rice dalam Wijaya, dkk (2021: 5) media digital merupakan media teknologi komunikasi yang melibatkan computer di dalamnya baik mainframe, PC, atau gadget dengan memfasilitasi penggunaannya dalam berinteraksi antarsesama. Media pembelajaran melibatkan teknologi yang secara kreatif dibentuk sebagai sebuah media pembelajaran menarik. Umam (2013: 101 dalam Wijaya dkk, 2021: 5) memaparkan bahwa media digital menyajikan pembelajaran secara kontekstual, audio visual secara interaktif dan menarik. Penggunaan media digital tentunya memberikan kemudahan para siswa dalam mencerna pembelajaran secara aktif dan responsif.

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia, media pembelajaran digital sangat diperlukan dalam memantik minat peserta didik terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia. Dalam penggunaannya, media mading (majalah dinding) berbasis canva dinilai menarik antusias peserta didik dalam memperhatikan proses pembelajaran. Pelangi (2020: 81) memaparkan bahwa aplikasi canva merupakan platform desain berbasis daring yang memiliki berbagai desain infografik, poster, video, grafik, bagan, brosur, logo, presentasi, sampul buku, dan lain sebagainya. Berbagai desain yang disediakan oleh aplikasi Canva dapat dipilah dan dipilih guru dalam menyesuaikan jenis desain yang cocok dalam suatu materi pembelajaran. Tentunya hal tersebut menimbulkan kemauan dan kreatifitas peserta didik karena menggunakan berbagai jenis desain pada aplikasi canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Aplikasi Canva merupakan aplikasi yang menyenangkan untuk diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah. Aplikasi ini dapat digunakan dalam pembuatan media pada materi yang akan disampaikan (Hadana dkk, 2023: 129).

Berdasarkan hasil penelitian dan wawancara dengan salah satu guru bahasa Indonesia di SMP Muhammadiyah 2 Masaran yaitu Ibu Novita Hariyani S.Pd diperoleh data bahwa sekolah telah menggunakan kurikulum merdeka dalam melaksanakan pembelajaran. Oleh karena itu, para guru dituntut untuk menerapkan proses pembelajaran dengan cara kreatif dan inovatif agar pembelajar berjalan dengan baik. Inovasi tersebut berupa media pembelajaran yang menarik. Menurut Hamalik, dalam (Nurfadhillah, dkk 2021) penggunaan media pembelajaran ketika diterapkan dalam proses belajar dan mengajar dapat meningkatkan daya tarik, meningkatkan rangsangan belajar, motivasi belajar serta dapat mempengaruhi daya psikologis untuk perkembangan peserta didik. Hal ini sejalan dengan Elyana (2019) mengatakan bahwa peserta didik ketika memilih materi pembelajaran yang efektif dan efisien untuk proses pembelajaran karena hal tersebut pada

akhirnya dapat mempermudah mereka dalam memahami pelajaran yang ingin disampaikan oleh guru melalui media.

Penggunaan buku paket, buku modul, dan internet sebagai sumber belajar bahasa Indonesia belum sepenuhnya melibatkan peserta didik, dan beberapa peserta didik menganggapnya tidak menarik dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Di SMP Muhammadiyah 2 Masaran, guru lebih menekankan penggunaan media aplikasi Canva untuk mengefektifkan proses pembelajaran. Canva merupakan suatu alat bantu berupa aplikasi desain online (Pelangi, 2020: 1). Aplikasi Canva dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran audio visual yang dapat meningkatkan presentase hasil belajar siswa (Rahmatullah et al., 2020). Selain itu aplikasi Canva juga dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi yang dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa (Hapsari & Zulherman, 2021).

Dengan ketersediaan atau mampu memfasilitasi dengan menyediakan berbagai jenis fitur yang berjenis presentasi, poster, grafik, resume, spanduk, sertifikat, logo animasi, kolase foto dan lain-lain. Dalam (Putri Yantama, 2013) terdapat jenis presentasi yang ada di dalam Canva seperti presentasi pendidikan, presentasi arsitektur, presentasi sederhana, presentasi penjualan, pemasaran, bisnis, teknologi dan periklanan. Berdasarkan uraian di atas, dalam artikel ini, akan dibahas mengenai beberapa hal, mengenai langkah pengembangan, penerapan, dan tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis Canva dalam pelaksanaan pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva pada pembelajaran bahasa Indonesia dalam meningkatkan pemahaman materi pada peserta didik di SMP Muhammadiyah 2 Masaran, agar peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan baik seperti yang di harapkan oleh guru.

## 2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian riset dan pengembangan (*research and development*). Metode *research dan development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menciptakan produk tertentu dan untuk menguji keefektifan produk yang telah diciptakan (Ariani Finda Yuniarti et al., 2022). Beberapa produk teknologi diciptakan melalui metode R&D ini. Metode R&D mengembangkan produk efektif seperti media pembelajaran yang mana harus menghasilkan produk atau layanan yang berkaitan dengan praktik pedagogis (Yuliani et al., 2021). Fokus dalam penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva dan analisis mendalam terhadap media belajar tersebut. Proses perancangan akan dilakukan dengan secara daring (daring) dengan waktu dimulai dari tanggal 30 Mei – 20 Juni 2023. Tempat perancangan akan dilakukan di lingkungan kampus dan lingkungan tempat tinggal.

Teknik pengumpulan data akan dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan kajian pustaka. Observasi dan wawancara dilakukan secara daring dengan narasumber seorang guru bahasa Indonesia terkait media apa dibutuhkan dalam pembelajaran dan penerapan media tersebut di sekolah. Sedangkan kajian pustaka dilakukan dengan adanya pembacaan secara menyeluruh terkait artikel penelitian yang relevan dengan topik yang diangkat. Teknik analisis data dilakukan dengan menerapkan model ADDIE. Model ADDIE merupakan model dalam analisis data yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima langkah/fase pengembangan, yang meliputi: Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development or Production*), Implementasi (*Implementation or Delivery*) dan evaluasi (*Evaluations*) (Mulyanitiningsih, 2016). Dalam langkah-langkah

pengembangan produk, model penelitian pengembangan ADDIE dinilai lebih rasional dan lebih lengkap. Mulyatiningsih (2016) mengemukakan Model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk dalam kegiatan pembelajaran seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar.

### **3. PEMBAHASAN**

#### **Hasil Wawancara**

Dalam pelaksanaan observasi mengenai media pembelajaran di SMP Muhammadiyah 2 Masaran, Guru Bahasa Indonesia atau Ibu Novita menggunakan berbagai macam media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan terkait materi yang diajarkan. Secara umum, pembelajaran di SMP Muhammadiyah 2 Masaran menggunakan media pembelajaran papan tulis, buku pendamping, dan kumpulan video. Sarana prasarana lainnya yaitu laptop dan LCD proyektor. Namun, karena terdapat keterbatasan pada media LCD proyektor, guru mengutamakan papan tulis dan praktik secara langsung. Selain itu, guru juga menggunakan media tambahan berupa mading (majalah dinding) dari canva. Penggunaan mading konvensional tidak dilakukan karena terkendala biaya dalam pembuatannya. Penggunaan media pembelajaran bahasa Indonesia di SMP Muhammadiyah 2 Masaran telah menggunakan media berbasis teknologi digital. Selain aplikasi canva, pembelajaran juga menggunakan internet untuk memudahkan. Dengan hal itu, pembelajaran tidak monoton dari bahan ajar saja. Pembelajaran dengan internet juga akan menambah wawasan siswa karena bisa mencari materi yang tidak ada di buku ajar.

Penggunaan media pembelajaran berbasis TI bukan berarti tidak adanya kendala. Kendala yang dialami oleh siswa di SMP Muhammadiyah 2 Masaran terkait penggunaan media pembelajaran berbasis canva yaitu terlalu ribet dan kurang fleksibel jika menggunakan aplikasi di HP. Canva akan lebih efisien jika digunakan di laptop, namun tidak semua siswa memiliki perangkat tersebut. Kendala lainnya ketika siswa tidak memiliki paket data yang mencukupi sehingga tidak bisa mengakses canva untuk media pembelajaran. Siswa merespon baik terkait penggunaan aplikasi canva dalam media pembelajaran, mereka menjadi antusias dan memperhatikan. Jika pembelajaran bahasa Indonesia dijelaskan secara bicara, siswa cenderung bosan dan tidak menyimak. Jadi, guru mensiasatinya dengan menggunakan aplikasi canva yang menjadikan siswa lebih tertarik dalam pembelajaran. Dalam penugasan pun siswa menjadi aktif jika menggunakan aplikasi canva sebagai media pembelajaran. Pada canva, disajikan juga gambar dan tulisan yang menarik sehingga siswa menjadi lebih semangat dalam memperhatikan pembelajaran.

Pada pembelajaran selanjutnya, guru di SMP Muhammadiyah 2 Masaran berharap bahwa perangkat LCD bisa ada menyeluruh di seluruh ruang kelas sehingga dapat memudahkan pembelajaran jika guru akan menampilkan powerpoint atau video/audiovisual untuk pembelajaran. Jadi, tidak memindah-mindahkan LCD dari satu kelas ke kelas lainnya dan pembelajaran menjadi lebih efektif. Tak hanya itu, kondisi pengaksesan internet juga lancar agar tidak ada kendala saat mengakses internet untuk pembelajaran.

#### **Penerapan Canva dan Mading Digital sebagai Media Belajar**

Berdasarkan hasil wawancara, media pembelajaran telah menggunakan media yang modern atau media yang digital. Selain itu berdasarkan wawancara juga, majalah dinding atau mading merupakan salah satu media yang digunakan oleh pengajar untuk mengajarkan materi kepada peserta didik. Peserta didik pun juga telah mulai menggunakan sebuah aplikasi bernama Canva untuk membuat media pembelajaran. Karena itu, Canva

dapat menjadi sebuah alternatif media pembelajaran digital. Salah satu penerapannya adalah dengan membuat mading digital.

Majalah dinding atau mading merupakan sebuah karya tangan berbentuk media persegi yang berisikan hal-hal informatif. Dalam pembelajaran, sebuah mading dapat berisikan materi-materi belajar. Untuk melengkapi, mading pembelajaran juga dapat berisikan hal lain seperti evaluasi, rangkuman, latihan, dan contoh teks materi. Pembuatan sebuah mading tidak hanya memiliki elemen kumpulan teks saja, melainkan adanya unsur kreativitas. Umumnya sebuah mading akan dihias sebgus mungkin untuk menarik perhatian dan membuat siapapun yang melihatnya menyukainya. Maka, tidak sedikit mading yang memiliki tambahan elemen seperti coretan warna, tempelan origami, stiker, dan gambar-gambar dari peserta didik. Dalam membuat sebuah mading digital pun, tidak sulit untuk menambahkan elemen-elemen kreatif tersebut.

Canva memiliki banyak sekali menu dan sub-menu yang bisa diakses oleh penggunanya. Menu tersebut menyimpan banyak sekali karya digital yang bisa dipakai dalam membuat mading. Prosedur singkat dalam membuat mading digital menggunakan aplikasi Canva adalah sebagai berikut:

1. Membuka Canva dengan cara masuk ke akun Google yang telah dibuat.
2. Memilih menu ‘Buat Desain Baru’ atau menggunakan templat yang disediakan.
3. Merancang mading sesuai ukuran kanvas yang dipilih dari templat dan memilih elemen-elemen yang ingin digunakan sesuai keinginan.
4. Menyusun mading dengan se-kreatif mungkin dan mengunduhnya untuk bisa digunakan.

Dalam langkah-langkah mengembangkan sebuah media pembelajaran, model penelitian pengembangan ADDIE dinilai rasional dan lebih lengkap. Mulyatiningsih (2016) mengemukakan Model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk dalam kegiatan pembelajaran seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Pengembangan mading digital melalui Canva dianalisis melalui konsep ADDIE sebagai berikut:

a. *Analysis* (Analisis)

Produk mading digital Canva adalah media pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi. Produk ini juga relevan dengan kebutuhan sekolah, dimana sekolah masih memiliki kekurangan fasilitas. Untuk itu pengajar mencari alternatif lain, yaitu dengan memanfaatkan aplikasi perangkat seluler yang dimiliki oleh peserta didik. Dalam hal ini, Canva adalah aplikasi yang diajarkan oleh guru kepada peserta didik untuk membuat sebuah media pembelajaran, yang salah satunya adalah mading digital. Produk ini juga telah diterapkan oleh guru di kelas sebagai alternatif pembelajaran bahasa Indonesia.

b. *Design* (Desain)

Konsep yang ada di dalam mading digital ini adalah materi bahasa Indonesia yang ditetapkan oleh guru. Mading merupakan media yang bersifat grafis dan visual. Artinya, media tersebut adalah media yang dinikmati dengan indera penglihatan dan memanfaatkan elemen-elemen yang memperbagus ketika dipandang secara langsung. Langkah-langkah pembuatan mading menggunakan aplikasi Canva itu sendiri yang memanfaatkan menu pembuatannya. Prosedur pembuatan menggunakan beberapa menu seperti ‘Buat Desain’ dan lain sebagainya. Konten berupa materi yang disesuaikan sesuai instruksi dari guru.

c. *Development* (Pengembangan)

Pengembangan materi dilakukan di ruangan kelas yang diawasi langsung oleh guru. Peserta didik membuat mading sesuai materinya masing-masing sesuai kreativitasnya.

Dalam proses pembuatan, guru juga berperan menyediakan fasilitas berupa sinyal internet. Mading digital dikembangkan dengan kerjasama antara guru dan peserta didik sehingga mading dapat dikembangkan dengan baik. Selain itu, pengembangan mading digital juga dapat disusun dengan kerjasama antar guru untuk membuat media pembelajaran. Beberapa alat yang dibutuhkan adalah fasilitas internet dan perangkat gawai milik guru atau peserta didik.

d. *Implementation* (Implementasi)

Pengembangan media pembelajaran mading telah diterapkan dalam pembelajaran. Berdasarkan wawancara, media mading mendapat sambutan yang baik dari peserta didik karena selama ini mereka belajar menggunakan media yang konvensional. Adanya mading digital membuat peserta didik lebih tertarik dan lebih menyimak materi pembelajaran. Ketika proses implementasi mading, dapat ditarik kesimpulan mading digital ini mendapatkan umpan balik yang bagus sehingga sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran.

e. *Evaluate* (Evaluasi)

Mading digital sebagai media pembelajaran harus terus ditingkatkan agar semakin berkualitas kepada peserta didik. Pembuatan mading juga harus terus dievaluasi dengan mencari apa saja kebutuhan peserta didik sehingga mading yang dibuat dapat menyesuaikan kebutuhan dan membuat peserta didik semakin nyaman dalam mengikuti pembelajaran. Evaluasi dapat dilakukan sebelum dan sesudah proses implementasi mading digital selama proses belajar mengajar. Hal ini merupakan pemanfaatan perkembangan teknologi.

Canva sebagai bentuk aplikasi berbasis desain merupakan aplikasi yang dapat diakses dimana saja dalam bentuk website dan bentuk aplikasi. Website diakses secara langsung dan aplikasi bisa diunduh di kerangka gawai seluler. Kemudahan akses membuat siapapun penggunaannya mampu memakainya dan mengeditnya. Selain itu, Canva juga menyediakan berbagai tema berupa templat yang bisa digunakan. Kemudian ada elemen-elemen berupa ikon, simbol, dan bingkai. Tampilan Canva yang berwarna-warni juga menjadi daya tarik tersendiri kepada peserta didik. Peserta didik pun juga mendapat pengalaman baru dalam pembelajaran. Mereka juga akan lebih melek dalam perkembangan teknologi sekaligus mendapatkan kemampuan untuk mengembangkan media belajar yang dibutuhkan dengan adanya perangkat di sekitar. Penggunaan aplikasi Canva juga mendorong tumbuhnya sisi kreatif peserta didik yang juga mendorong semangat belajar.

Mading digital sebagai media belajar menumbuhkan semangat peserta didik dalam pembelajaran karena memanfaatkan media teknologi yang baru dan belum pernah dirasakan sebelumnya. Proses belajar di kelas menjadi lebih menarik dan peserta didik akan terpacu untuk membuat media belajar yang lebih menarik lagi. Pembuatan mading juga memacu kolaborasi antar siswa yang menumbuhkan sikap saling respek dan kerja sama antar peserta didik. Mading digital juga tidak terlalu menggunakan banyak teks dan hanya beberapa teks saja, sehingga materi dapat ditangkap dengan lebih cepat karena hanya berisikan intisari. Mading digital merupakan bentuk inovasi media pembelajaran di bidang pendidikan. Guru sebagai pengajar juga menjadi lebih efektif dalam memanfaatkan waktu belajar karena tidak terlalu memakan banyak biaya. Mading digital membuat guru menjadi lebih aktif dalam mengeksplorasi media yang lebih kreatif kepada peserta didik. Untuk itu, mading digital adalah media pembelajaran modern yang sesuai untuk diterapkan di instansi pendidikan sebagai alternatif proses belajar mengajar.

#### 4. KESIMPULAN

Kemajuan teknologi yang pesat harus diimbangi dengan adanya inovasi di bidang pendidikan agar proses belajar menjadi baru dan menarik. Penerapan mading digital sebagai media pembelajaran merupakan inovasi yang baik dalam menerapkan perkembangan teknologi. Penggunaan aplikasi Canva juga masuk ke dalam penerapan teknologi yang baik. Kelebihan dalam media pembelajaran Canva melibatkan IPTEK atau internet sehingga siswa lebih berantusias dalam merespon pembelajaran. Hal ini juga tampak pada penerapan aplikasi Canva di SMP Muhammadiyah 2 Masaran. Para siswa menjadi lebih antusias dalam pembelajaran dan mengasah kemampuan berpikir kreatif mereka. Oleh karena itu, penting bagi semua pihak untuk terus mengembangkan media pembelajaran untuk kualitas pendidikan yang lebih baik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ariani Finda Yuniarti, D., Wega Intyanto, G., Setyani Pawening, A., Komputer dan Jaringan, P., Komunitas Negeri Pacitan, A., & Laksana Studio Produksi, T. (2022). *DGMATH: Media Digital Matematika Berbasis Android untuk Siswa Sekolah Dasar Materi Operasi Bilangan Menggunakan Metode RnD DGMATH: Android-Based Mathematics Digital Media for Elementary School Students Materials on Numbers Operations Using the RnD Method*. DOI: <https://doi.org/https://doi.org/10.1088/1742-6596/1836/1/012045>
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- ATIKAH, W. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKS DESKRIPSI DENGAN APLIKASI CANVA UNTUK PESERTA DIDIK SMP KELAS VII* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS LAMPUNG).
- Hadana, H. S., Utomo, A. P. Y., Sa'adah, N., & Ardyasti, T. (2023). Implementasi Media Canva pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Teks Negosiasi Kelas X SMA Negeri 11 Semarang. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(1), 126-142. DOI: <https://doi.org/10.54066/jupendis-itb.v1i1.113>
- Hidayat, G., Hermanto, H., & Himawan, R. Pengembangan Media Pembelajaran Canva Materi Teks Puisi Untuk Siswa Kelas VIII SMP. *Kode: Jurnal Bahasa*, 11(3).[1]. DOI: <https://doi.org/10.24114/kjb.v11i3.38819>
- Mumtaz, Fairuzul. (2021). *Bahasa Indonesia Untuk Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: PT. Pustaka Baru.
- Rohani, R. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan.
- Widyatnyana, K. N. (2021). Penerapan model discovery learning pada materi teks cerpen dengan menggunakan media canva for education. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 10(2), 229-236. DOI: [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_bahasa.v10i2.695](https://doi.org/10.23887/jurnal_bahasa.v10i2.695)

Wijaya, A. M. R., Arifin, I. F., & Badri, M. I. (2021). Media Pembelajaran Digital Sebagai Sarana Belajar Mandiri Di Masa Pandemi Dalam Mata Pelajaran Sejarah. *SANDHYAKALA Jurnal Pendidikan Sejarah, Sosial Dan Budaya*, 2 (2), 1-10.

Yuliani, W., & Banjarnahor, N. (2021). Metode penelitian pengembangan (rnd) dalam bimbingan dan konseling. *Quanta*, 5(3), 111-118. DOI: <https://doi.org/10.22460/q.v5i3p111-118.3051>