

USE OF CANVA LEARNING MEDIA AS A MEANS OF SUPPORTING MATHEMATICS LEARNING AT SMK NEGERI 1 AMANDRAYA

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN CANVA SEBAGAI SARANA PENDUKUNG PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SMK NEGERI 1 AMANDRAYA

Derman Buulolo¹, Dedi Presli Halawa², Magdalena Susanti Telaumbanua³, Adi S
Situmorang⁴, Efron Manik⁵

^{1,2,3,4,5}, Mahasiswa Pendidikan Matematika Pascasarjana Universitas HKBP Nommensen
Medan, Indonesia

(derman.buulolo@student.uhn.ac.id¹, dedi.halawa22@student.uhn.ac.id²,
[magdalena.susanti@student.uhn.ac.id](mailto:magdalen.susanti@student.uhn.ac.id)³, adissitumorang@uhn.co.id
⁴, efronmanik@uhn.co.id⁵)

Abstract

Learning in the all-digital 21st century era is required to be able to use and utilize existing technology so that the learning process is more interesting and creates learning that is able to increase students' thinking power as well as the creative power of students. This study aims to describe the use of the Canva application as a learning medium in mathematics. The Canva application is an online graphic design application in which several templates, images, various shapes and letters are provided. The Canva application is already available on smartphones so it can be used anywhere and anytime. As for this research is library research (library research). The research subject is the author as a key informant and the research object is in the form of articles related to the use of the Canva application in making learning media. By utilizing the Canva application, it makes it easier for teachers or educators to make math learning media more attractive to students.

Keywords: *Canva Application; Learning Media; Mathematics*

Abstrak

Pembelajaran di era abad 21 yang serba digital ini dituntut mampu menggunakan dan memanfaatkan teknologi yang ada agar proses pembelajaran semakin menarik dan menciptakan pembelajaran yang mampu meningkatkan daya pikir sekaligus daya kreatif peserta didik. Adapun penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran matematika di SMK Negeri 1 Amandraya. Aplikasi Canva merupakan aplikasi desain grafis yang bersifat

online yang di dalamnya disediakan beberapa *template*, gambar, berbagai *shape* dan huruf yang bermacam-macam. Aplikasi Canva sudah tersedia dalam *smartphone* sehingga dapat digunakan di manapun dan kapanpun. Adapun penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan (*library research*). Subjek penelitiannya adalah penulis sebagai *key informan* dan obyek penelitiannya berupa artikel yang berkaitan penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan media pembelajaran. Dengan memanfaatkan aplikasi Canva, memudahkan guru atau pendidik dalam pembuatan media pembelajaran matematika yang lebih menarik untuk siswa.

Kata Kunci : *Aplikasi Canva; Media Pembelajaran; Matematika*

A. Pendahuluan

Pendidikan di era serba digital ini dituntut untuk mampu menggunakan dan memanfaatkan teknologi yang ada agar proses pembelajaran semakin menarik dan menciptakan pembelajaran yang mampu meningkatkan daya pikir sekaligus daya kreatif peserta didik (Adirasa Hadi Prastyo., 2021). Hal ini menjadi tantangan pendidik maupun peserta didik agar tetap dapat melakukan proses kegiatan belajar mengajar yang mengikuti perkembangan zaman.

Tantangan lainnya adalah makin berkurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Menurut Siregar, dkk (2021) mengemukakan bahwa permasalahan yang mempengaruhi perkembangan belajar siswa serta kurangnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika diakibatkan karena metode yang diajarkan pendidik

yang sangat monoton pada teori serta hapalan dan pemberian tugas dalam aktivitas proses pembelajaran menimbulkan siswa lebih cenderung merasa bosan, merasa jenuh dalam mengikuti suatu proses pembelajaran sehingga menyebabkan kurangnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Guru sebagai tenaga pendidik yang bertanggung jawab melaksanakan interaksi edukatif di dalam kelas, perlu memiliki pemahaman yang mendalam mengenai perkembangan kognitif peserta didiknya (Bakara et al., 2015). Guru sebagai pendidik juga harus mampu memberikan materi pembelajaran matematika dengan cara yang menarik dan menyenangkan siswa agar mampu meningkatkan semangat dan motivasi belajar bagi siswa (Surur, M., 2020).

Media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan dalam

proses pembelajaran (Iyam Maryati, Yenny Suzana, Darmawan Harefa, 2022). Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik. Media maupun teknologi dalam pembelajaran yang dimaksud adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Adapun menurut Purba & Harahap (2022) menyatakan media pembelajaran sebagai suatu alat yang sangat mendukung proses pembelajaran baik itu di dalam maupun di luar ruangan. Sehingga, dengan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar akan terjadi proses belajar yang baik, aktif, dan bermanfaat. Khususnya dalam mata pelajaran matematika sangat membutuhkan media pembelajaran yang menarik mengingat stigma peserta didik terhadap pelajaran matematika yang menganggap yang sulit dan membosankan. Menurut Rahmatullah et al., (2020) terdapat berbagai komponen yang saling berpengaruh dalam pelaksanaan pendidikan, antara lain yaitu siswa, guru, materi, media yang digunakan, evaluasi, lingkungan dan kondisi kelas. Dalam

memilih metode pembelajaran tentunya membutuhkan suatu media pembelajaran yang dapat mengubah persepsi siswa terhadap pembelajaran matematika sehingga dapat menyampaikan pembelajaran bisa lebih jelas dan mudah dipahami sekaligus dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa (Purwanti, 2015). Salah satu cara untuk membuat media pembelajaran berbasis digital yaitu pendidik dapat menggunakan aplikasi Canva.

Aplikasi Canva merupakan aplikasi desain yang bersifat online. Aplikasi Canva ini memiliki *tools* atau alat desain yang mudah dipahami baik oleh pengguna pemula sekalipun, karena di dalamnya sudah tersedia banyak *template* yang bisa diubah sesuai dengan kebutuhan penggunaannya. Dengan menggunakan aplikasi Canva, guru dapat lebih mudah dan cepat dalam pembuatan bahan pembelajaran yang menarik. Selain itu, canva juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran, karena dengan media menggunakan Canva dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan

dan dapat membuat peserta didik lebih fokus dalam memperhatikan pembelajaran karena tampilannya yang menarik (Tanjung & Faiza, 2019). Pada pemanfaatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva ini, menarik alasan yang hendak dibahas yaitu dampak dari kemajuan zaman di mana teknologi dimanfaatkan untuk memudahkan pekerjaan manusia. Dalam ranah pendidikan, peserta didik diarahkan untuk memiliki penguasaan keterampilan baru yang berkaitan dengan pengembangan teknologi dan internet serta literasi visual peserta didik dalam pembelajaran matematika. Adapun berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Matematika khususnya di SMK Negeri 1 Amandraya.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan studi literatur. Subjek penelitiannya adalah penulis sebagai *key informan* dan obyek penelitiannya berupa artikel yang berkaitan dengan penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan media pembelajaran matematika dengan cara

mengkaji, mencatat dan mengelola jurnal-jurnal yang berkaitan. Jurnal-jurnal tersebut dipilih dan digunakan kriteria khusus untuk mendapatkan data yang relevan. Kriteria tersebut diantaranya yaitu (1) terdapat nama penulis, (2) terdapat judul penelitian, dan (3) Relevan (Umi et al., 2022). Metode pengumpulan data menggunakan metode dokumentasi dengan *soft file* artikel maupun naskah cetak sebagai instrumennya. Adapun sumber studi kepustakaan pada penelitian ini diambil dari artikel yang bersumber dari jurnal dengan *keyword* berupa media pembelajaran, aplikasi canva, matematika dan teori belajar tentang perkembangan aspek kognitif siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Media Pembelajaran

Kata media berasal dari Bahasa Latin sekaligus bentuk jamak dari kata medium yang berarti “perantara” atau “penyalur”. Dengan demikian, media adalah sarana untuk menyalurkan informasi yang disampaikan oleh informan kepada penerima pesan. Menurut (Sundayana, 2014) menyatakan bahwa media dalam proses pembelajaran diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk

menangkap, memroses, dan menyusun kembali informasi visual maupun verbal. Sementara Briggs (1970) mengemukakan bahwa media adalah segala alat fisik yang menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Contohnya yaitu buku, film, CD dan sebagainya. Jika media itu membawa pesan maupun informasi yang mengandung maksud-maksud pembelajaran maka media itu bisa disebut media pembelajaran.

Dari pengertian di atas dapat terlihat tujuan dari media pembelajaran itu sendiri yaitu sebagai alat atau wahana yang digunakan sebagai penyalur pesan dalam suatu proses belajar mengajar. Adapun kegunaan atau manfaat dari media dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistik (hanya menggunakan kata-kata saja)
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera .
- c) Dapat mengatasi sikap pasif anak didik jika media pembelajaran digunakan secara tepat dan bervariasi.
- d) Membantu mengatasi masalah perbedaan sifat unik setiap siswa baik

itu sikap, lingkungan dan pengalaman yang berbeda sedangkan materi dan kurikulum ditentukan sama untuk setiap siswa. Dengan media pembelajaran siswa diberikan perangsang yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama (Sadiman, et al., 2009).

Selain itu, terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang sering digunakan dalam proses belajar mengajar di antaranya yaitu (1) Media grafis berupa gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/*chart*, grafik, kartun, poster, papan flanel dan papan bulletin, (2) Media Audio antara lain radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, dan laboratorium bahasa. (3) Media Proyeksi Diam berupa TV, proyektor film dan lain sebagainya (Sadiman, et al., 2009). Adapun manfaat media pembelajaran secara umum menurut Hanum (2013) adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Dalam pembahasan ini, peran guru, peserta didik, serta media pembelajaran sangat mendukung dalam proses belajar mengajar pada pembelajaran matematika. Bahan belajar yang abstrak bisa di kongkritkan

dengan penggunaan media pembelajaran (Kuswanto & Radiansah, 2018).

Pemanfaatan Teknologi dalam Media Pembelajaran Matematika

Kemajuan teknologi informasi mendorong pembaharuan dalam berbagai hal, khususnya dalam proses belajar mengajar. Tuntutan global ini menuntut dunia pendidikan untuk senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi sebagai peningkatan kualitas pendidikan. Berkenaan dengan hal tersebut, media pembelajaran yang berbasis digital menjadi penting dalam keberlangsungan proses pembelajaran.

Pendapat Miftah (2013) mengemukakan bahwa teknologi pembelajaran adalah suatu proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan dan organisasi, untuk menganalisis masalah, mencari cara pemecahan masalah, melaksanakan, mengevaluasi dan mengelola pemecahan masalah dalam situasi di mana kegiatan belajar itu mempunyai tujuan yang terkontrol. Teknologi sebagai sarana media pembelajaran dalam arti memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran

praktis, praktis dalam hal penggunaannya, waktu, serta hasil yang bisa di dapat. Media dapat mempermudah dan memperlancar serta menarik siswa untuk fokus mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi juga dapat meningkatkan daya serap otak terhadap materi dan meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi yang diajarkan (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020).

Aplikasi Canva

Aplikasi canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis *online* yang dapat diakses di perangkat desktop atau PC dan android yang mudah digunakan kapanpun dan dimanapun dalam keadaan online. Aplikasi Canva ini berdiri pada tahun 2013 di Australia yang didirikan oleh Melanie Perkins yang sebelumnya mendirikan penerbit buku ternama di Australia bernama Fusion Books. Akhir-akhir ini aplikasi Canva marak digunakan banyak orang di dunia. Pasalnya, aplikasi ini menyediakan *tools* yang mudah digunakan bahkan untuk pemula sekalipun. Dilengkapi dengan ribuan *template* yang lengkap untuk segala kebutuhan pengguna, dan *template* tersebut dapat diubah-ubah

sesuai dengan keinginan. Aplikasi canva ini bersifat gratis dan ada juga yang berbayar dengan. Namun, untuk canva yang gratis pun sudah cukup untuk membuat desain dengan hasil yang menarik.

Canva menyediakan berbagai macam peralatan seperti presentasi, poster, pamflet, brosur, info grafis, sertifikat, kartu nama, kartu undangan dan masih banyak lagi fitur-fitur yang disediakan. Terdapat berbagai jenis presentasi yang terdapat pada Canva yaitu presentasi Pendidikan, bisnis, presentasi kreatif dan teknologi. *Template* presentasi dapat digunakan guru untuk penyampaian materi pembelajaran. Guru cukup memasukkan teks, gambar baik itu yang tersedia di canva maupun dari file sendiri. Selain teks dan gambar, presentasi ini juga dapat menambahkan audio serta animasi bergerak sehingga hasil presentasi lebih menarik dan lebih hidup.

Di antara kelebihan dari Aplikasi Canva yaitu:

1. Memiliki berbagai macam desain grafis, animasi, *template*, dan nomor halaman yang menarik.
2. Dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah

disediakan, serta memuat fitur *drag* dan *drop*.

3. Dapat menghemat waktu dan praktis dalam mendesain media pembelajaran.
4. Peserta didik dapat mempelajari kembali materi melalui media pembelajaran canva yang telah diberikan oleh guru.
5. Memiliki resolusi gambar yang baik dan *slide* media canva dapat dicetak dengan otomatisnya pengaturan ukuran cetakan. (Tanjung & Faiza, 2019)

Penggunaannya media ini sangat efektif, baik digunakan secara luring maupun daring (Analicia & Yogica, 2021). Adapun kekurangan dari Canva adalah karena aplikasinya bersifat *online* sehingga pengguna harus mempunyai paket data yang cukup maupun Wi-fi saat proses pembuatan desain media. Selain itu, dalam aplikasi Canva ini terdapat beberapa *template* yang berbayar. Pada canva berbayar pengguna mendapatkan pilihan *template* dan *tools* yang lebih lengkap. Tetapi hal ini tidak menjadi masalah karena Canva yang bersifat gratis pun telah menyediakan *template* yang bagus tetapi gratis saat dipakai (Garri Pelangi, 2020).

Langkah-Langkah Penggunaan Canva

Aplikasi canva dapat digunakan melalui laptop maupun gawai dan cara pemakaiannya pun tidak terlalu sulit bagi guru maupun peserta didik. Berikut langkah-langkah penggunaan aplikasi Canva melalui gawai yang lebih banyak dijangkau oleh banyak orang.

1. Mendownload aplikasi Canva di Play Store



2. Membuat akun Canva

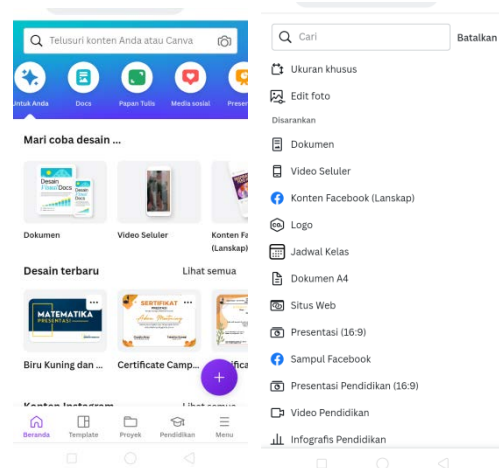
Setelah aplikasi ter-instal, selanjutnya buka aplikasi Canva. Kemudian akan muncul pilihan pendaftaran melalui facebook, google, ataupun lanjut dengan email.

3. Membuat desain

- a. Pilih template yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, seperti poster, infografis, presentasi, atau worksheet.
- b. Tentukan materi atau konsep matematika yang akan disajikan dalam media pembelajaran Canva.
- c. Susun dan desain isi media pembelajaran canva dengan

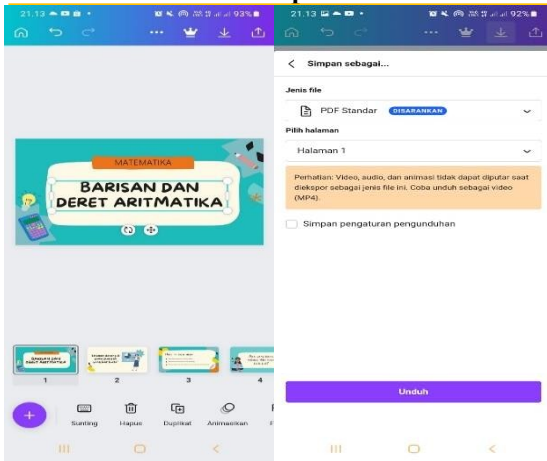
menggunakan berbagai elemen visual, seperti gambar, ikon grafik, dan diagram. Pastikan elemen-elemen tersebut relevan dan mendukung tujuan pembelajaran.

- d. Gunakan teks yang singkat, jelas, dan mudah dipahami oleh siswa.
- e. Buatlah variasi dalam penggunaan warna dan font untuk meningkatkan estetika media pembelajaran canva dan memudahkan siswa dalam memahami materi.
- f. Sertakan interaksi atau aktivitas dalam media pembelajaran canva, seperti soal latihan, diskusi, quiz, untuk memperkuat pemahaman siswa



terhadap materi.

- g. Uji coba dan evaluasi atau perbaiki sesuai dengan feedback dari siswa atau guru.
4. Menyimpan Hasil Desain dari Canva



Klik tanda panah ke bawah yang berada di pojok kanan atas, setelah di klik, desain yang sudah dibuat akan otomatis tersimpan dalam galeri maupun *file* penyimpanan. Jika lebih dari satu *slide* akan diarahkan terlebih dahulu untuk memilih jenis *file* dan pilih halaman, kemudian unduh.

Teori Belajar Tentang Perkembangan Aspek Kognitif Siswa

Dalam proses belajar mengajar sudah seharusnya seorang pendidik selalu memperhatikan perkembangan peserta didiknya, baik itu dalam aspek pertumbuhan fisik, kognisi, bahasa dan social emosional. Salah satu perkembangan yang dialami oleh peserta didik adalah perkembangan kognitif. Pendekatan perkembangan kognitif ini didasarkan kepada asumsi atau keyakinan-keyakinan bahwa kemampuan kognitif merupakan

suatu fundamental dan yang membimbing tingkah laku anak (Madaniyah et al., 2021). Tokoh psikologi yang membahas mengenai perkembangan kognitif ini adalah Jean Piaget dan Lev Semyonovich Vygotsky.

Teori pengetahuan Piaget menekankan pentingnya kegiatan seorang murid yang aktif dalam mengkonstruksi pengetahuan. Perangsangan bahan yang sesuai dengan level kognitif murid akan lebih meningkatkan daya pikir murid. Sedangkan, implikasi utama teori Vygotsky dalam pengajaran adalah bahwa para siswa membutuhkan banyak kesempatan untuk belajar dengan guru dan teman sebaya yang lebih terampil.

Menurut Piaget dalam Ibda (2015) perkembangan kognitif yang merupakan pertumbuhan berpikir logis dari masa bayi hingga dewasa berlangsung melalui empat tahap, yaitu: (1) Tahap sensori-motor (0 – 1,5 tahun), (2) Tahap pra-operasional (1,5 – 6 tahun), (3) Tahap operasional konkrit (6 – 12 tahun) dan (4) Tahap operasional formal (12 tahun ke atas). Teori kognitivisme mengungkapkan bahwa belajar yang dilakukan individu adalah hasil interaksi mentalnya dengan lingkungan sekitar sehingga menghasilkan perubahan

pengetahuan atau tingkah laku (Nurhadi, 2020). Sehingga alam pembelajaran pada teori ini dianjurkan untuk menggunakan media yang konkret karena anak-anak belum dapat berpikir secara abstrak.

D. Penutup

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa canva sebagai media pembelajaran matematika dapat menguatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Hal itu dikarenakan pada aplikasi canva terdapat banyak *template* yang menarik, sajian bentuk, gambar, warna, dan huruf yang lebih bervariasi sehingga mampu memudahkan pendidik dalam pembuatan media pembelajaran matematika dalam berbagai macam bentuk, baik itu bentuk presentasi, e-modul, lks, poster dan sebagainya. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik, maka peserta didik akan semakin tertarik untuk belajar lebih mendalam karena adanya pengalaman belajar yang bermakna dan tidak membosankan, terutama dalam pembelajaran matematika.

E. Daftar Pustaka

Adirasa Hadi Prastyo., D. (2021).

Bookchapter Catatan Pembelajaran Dosen di Masa Pandemi Covid-19. Nuta Media.

Analicia, T., & Yogica, R. (2021). Media Pembelajaran Visual Menggunakan Canva pada Materi Sistem Gerak. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 260.
<https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38604>

Asminar Siregar, Masganti Sitorus, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Relevan : Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 286–289.

<https://yana.web.id/index.php/relevan>
Bakara, A., Sugiatno, & Suratman, D. (2015). Pengembangan Kognitif Siswa Dalam Operasi Logis Berdasarkan Teori Piaget di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 4(12), 1–12.
<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/12653>

Garris Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1–18.

- <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Hanum, N. S. (2013). Keefetifan e-learning sebagai media pembelajaran (studi evaluasi model pembelajaran e-learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto). *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1), 90–102.
<https://doi.org/10.21831/jpv.v3i1.1584>
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1), 242904.
- Irkhamni, I., Izza, A. Z., Salsabila, W. T., & Hidayah, N. (2021). Pemanfaatan Canva Sebagai E -Modul PEMBELAJARAN MATEMATIKA TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK. *Konferensi Ilmiah Pendidikan Universitas Pekalongan 2021*, ISBN: 978-602-6779-47-2, 127–134.
- Iyam Maryati, Yenny Suzana, Darmawan Harefa, I. T. M. (2022). Analisis Kemampuan Komunikasi Matematis dalam Materi Aljabar Linier. *PRISMA*, 11(1), 210–220.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media*
- Infotama, 14(1).
<https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>
- Madaniyah, J., Khoiruzzadi, M., & Prasetya, T. (2021). PERKEMBANGAN KOGNITIF DAN IMPLIKASINYA DALAM DUNIA PENDIDIKAN (Ditinjau dari Pemikiran Jean Piaget dan Vygotsky) Muhammad Khoiruzzadi, 1 & Tiyas Prasetya 2. 11, 1–14.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95.
<https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>
- Nurhadi. (2020). Teori kognitivisme serta aplikasinya dalam pembelajaran. 2, 77–95.
- Purba, Y. A., & Harahap, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. 06(02), 1325–1334.
- Purwanti, B. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 42–47.
<http://ejournal.umm.ac.id/index.php/mkpp/article/view/2194>

- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
<https://doi.org/10.23887/JIPE.V12I2.30179>
- Surur, M., D. (2020). Effect Of Education Operational Cost On The Education Quality With The School Productivity As Moderating Variable. *Psychology and Education Journal*, 57(9), 1196–1205.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A. & Rahardjito, 2009. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sundayana, R., 2014. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar listrik dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79.
<https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Umi, T., Hayati, F., Sarjanawiyata, U., & Yogyakarta, T. (2022). *Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva dalam Pembelajaran Bangun Datar di Sekolah Dasar*.
- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra*, 5(2), 1–11.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23–27.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1>.