

## **Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa melalui Media Digital Canva dalam Pembuatan Video Pembelajaran Ibadah Praktis pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs Darul Ulum Budi Agung**

**Rahma Sinta<sup>1</sup>, Robie Fanreza<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

rahmasinta229@gmail.com<sup>1</sup>, robiefanreza@umsu.ac.id<sup>2</sup>

### **ABSTRACT**

*Modern education today may be very different from education in the past. Nowadays, education is more constructive and heavily relies on information and communication technology. Learning should be able to develop skills such as critical thinking and problem solving, creativity and innovation, communication, collaboration. Therefore, teachers must be creative and innovative educators in creating learning media that can enhance students' motivation to learn, one of which is in selecting varied and digital-based learning media in accordance with technological developments in the current era. The method used in this research is the qualitative experimental method using an experimental approach. The aim of this research is to describe creative and innovative learning media by utilizing Canva digital media to create learning media in the form of videos in the subject of Fiqih. The first results of this research is the increase in students' learning motivation marked by the increasing interest of students in observing the learning with the created media, and the improvement in students' discipline, second, the features available in the digital media Canva make it easier for teachers and students to create learning media, third, because there are not many teachers or students who are familiar with digital media Canva, further research is needed to achieve even better results.*

**Keywords:** *learning motivation, learning media, Canva digital media*

### **ABSTRAK**

Pendidikan masa kini mungkin sudah sangat jauh berbeda dengan pendidikan di masa lampau. Pendidikan masa kini bersifat konstruksional dan banyak memanfaatkan media teknologi informasi dan komunikasi. Pembelajaran harus dapat mengembangkan keterampilan *critical thinking and problem solving, creativity and innovation, communication, collaboration*. Maka dari itu guru harus menjadi pendidik yang kreatif serta inovatif dalam menciptakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa., salah satunya dalam pemilihan media pembelajaran variatif dan berbasis digital sesuai dengan perkembangan teknologi di era kini. Metode yang dilakukan pada penelitian ini adalah metode kualitatif eksperimen dengan menggunakan pendekatan eksperimen. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan media pembelajaran yang kreatif serta inovatif dengan memanfaatkan media digital canva untuk membuat media pembelajaran berupa video pada Mata Pelajaran Fiqih. Hasil penelitian ini, pertama adalah meningkatnya motivasi belajar siswa yang ditandai dengan semakin meningkatnya ketertarikan siswa dalam mengamati pembelajaran dengan media yang diciptakan, dan meningkatnya kedisiplinan siswa, kedua fitur-fitur yang ada pada media digital Canva memudahkan guru maupun siswa dalam membuat media pembelajaran, ketiga dikarenakan belum banyaknya guru atau siswa yang mengenal media digital Canva maka harus adanya penelitian yang lebih lanjut untuk mendapatkan hasil yang jauh lebih baik lagi.

**Kata kunci:** motivasi belajar, media pembelajaran, media digital Canva

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan ilmu pengetahuan teknologi masa kini sangat mendorong terjadinya perubahan, dan hal tersebut juga mendorong manusia agar mampu untuk beradaptasi dan mengikuti setiap arus perkembangannya teknologi masa kini. Era globalisasi masa kini yang terjadi diseluruh dunia tidak dapat dipisahkan dengan begitu pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sebagai faktor pendukung yang paling utama. Perkembangannya teknologi informasi dan komunikasi masa kini sangat erat kaitannya dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan, juga dapat dikatakan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi masa kini adalah hasil berkembangnya ilmu pengetahuan itu sendiri, sehingga perkembangan masa kini juga harus mampu kita manfaatkan dalam dunia Pendidikan. Walaupun dari tahun ke tahun definisi teknologi pendidikan selalu berkembang dengan sangat pesat, dapat disimpulkan bahwa teknologi pendidikan merupakan sebuah bidang studi teori, sarana, bidang disiplin ilmu, dan praktiis untuk bisa memfasilitasi dan mempermudah proses pendidikan juga sebagai proses integral dalam menganalisis permasalahan, menemukan solusi, melakukan evaluasi, serta memperoleh pemecahan masalah yang berkaitan dengan semua aspek belajar manusia dengan menggunakan berbagai sumber belajar dan peralatan yang mendukung aspek pembelajaran dan pendidikan.

Proses pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan membuat siswa menjadi antusias dalam proses pembelajaran adalah tanggung jawab sebagai seorang guru atau sebagai pendidik. Siswa yang antusias dalam proses pembelajaran sudah menjadi kunci utama atas berhasilnya suatu proses pembelajaran. Oleh karenanya keaktifan siswa akan membuat minat belajar siswa semakin meningkat. Keaktifan siswa sebagai aktivitas yang dilakukan siswa untuk mengoptimalkan potensi yang dimiliki dan menggunakan otak untuk berpikir sehingga mampu mencapai hasil belajar yang lebih baik dan memiliki perhatian yang tertuju pada proses pembelajaran. Faktor-faktor yang memengaruhi keaktifan belajar siswa pada proses pembelajaran adalah guru memberikan motivasi kepada siswa pada saat pembelajaran berlangsung, dalam hal ini guru berperan penting sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Berbagai cara membuat siswa untuk aktif belajar dapat dilakukan salah satunya melalui peran media pembelajaran yang saat ini sangat terbuka dalam penguembangannya.

Media pembelajaran berfungsi untuk menarik minat siswa terhadap materi pembelajaran yang disajikan oleh seorang guru. Namun pada kenyataannya, media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap fasilitator telah mempunyai pengetahuan dan keterampilan mengenai media pembelajaran. Desain dan rancangan media pembelajaran yang efektif disesuaikan dengan kebutuhan siswa untuk menghidupkan suasana belajar. Sebelum membuat media pembelajaran, langkah pertama yang perlu dilakukan oleh seorang pendidik adalah berupaya mencari,

menemukan, dan memilih media pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa, menarik minat belajar siswa, menyesuaikan dengan perkembangan kematangan dan pengalaman sesuai dengan subjek yang dipelajari. Sehingga penggunaan media pembelajaran dapat terpenuhi untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Pada penelitian ini dari banyaknya media pembelajaran penulis memilih media digital Canva. Media Canva adalah platform desain grafis *online* yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis konten visual dengan mudah. Menurut penulis media digital Canva adalah alat bantu sebagai media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa. Media digital Canva adalah aplikasi digital yang dapat didapatkan secara gratis yang di dalamnya terdapat fitur-fitur yang dapat memudahkan guru untuk membuat media pembelajaran seperti membuat makalah, poster, power point, video bergambar, dan masih banyak lagi. Cara mengaplikasikannya juga terbilang mudah karena dapat diakses melalui ponsel android.

Proses pembelajaran yang bisa menarik siswa dan membuat siswa antusias dalam proses pembelajaran merupakan tanggung jawab dari seorang guru atau pendidik. Siswa yang antusias dalam mengikuti pembelajaran sudah menjadi kunci utama atas berhasilnya suatu pembelajaran, karena siswa menjadi lebih aktif dan juga nantinya akan meningkat hasil belajarnya. Ketika siswa belajar dengan aktif, berarti siswa tersebut yang mendominasi aktivitas pembelajaran (Humairah & Awaru, 2017). Menurut Sinar (2018) keaktifan adalah kegiatan belajar siswa yang dituntut untuk aktif. Suarni (2017) juga memahami keaktifan siswa sebagai aktivitas yang dilakukan siswa untuk mengoptimalkan potensi yang dimiliki dan menggunakan otak untuk berpikir sehingga mampu mencapai hasil belajar yang lebih baik dan memiliki perhatian yang tertuju pada proses pembelajaran. Faktor-faktor yang memengaruhi keaktifan belajar siswa dalam kegiatan proses pembelajaran adalah guru memberikan motivasi kepada siswa pada saat pembelajaran berlangsung, dalam hal ini guru berperan sebagai fasilitator pada saat pembelajaran (Wibowo, 2016). Berbagai cara membuat siswa untuk aktif belajar dapat dilakukan salah satunya melalui peran media pembelajaran yang saat ini sangat terbuka dalam penguembangannya.

## **TINJAUAN LITERATUR**

### **Motivasi Belajar**

Motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai daya penggerak yang ada di dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi tercapainya suatu tujuan. Motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan belajar, sehingga diharapkan tujuan dapat tercapai. Dalam kegiatan belajar, motivasi sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar.

Belajar menurut Munandir (dalam W.S.Winkel, 1996: 36) mengemukakan

bahwa belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan disposisi atau kapabilitas pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu.

Jadi Motivasi Belajar adalah faktor pendukung dari melakukan aktivitas-aktivitas pembelajaran untuk mencapai perubahan pada diri seseorang ke arah yang lebih baik. Motivasi juga adalah hal yang paling sering dipakai untuk menjelaskan keberhasilan atau kegagalan hampir semua tugas yang rumit. Hampir semua pakar juga setuju bahwa suatu teori tentang motivasi berkenaan dengan faktor-faktor yang mendorong tingkah laku dan memberikan arah kepada tingkah laku itu, juga pada umumnya diterima bahwa motif seseorang untuk terlibat dalam satu kegiatan tertentu didasarkan atas kebutuhan yang mendasarinya, (Idham Kholid, 2017). Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik hasrat dan keinginan berhasil serta dorongan kebutuhan belajar dan harapan dan cita-cita. Faktor eksternalnya yaitu adanya penghargaan, lingkungan yang kondusif dan kegiatan yang menyenangkan serta menarik. Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku. (Nurul Hidayah & Fikki Hermansyah 2016).

## **Media Pembelajaran**

Media pembelajaran berasal dari kata media dan pembelajaran. Media pembelajaran juga diartikan sebagai penyampaian pesan atau informasi dalam pembelajaran untuk mengondisikan seseorang siswa untuk belajar dengan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, kemauan sehingga mendorong terjadinya belajar pada siswa. Media pembelajaran juga mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya media, proses kegiatan belajar mengajar menjadi semakin dirasakan manfaatnya. Penggunaan media pembelajaran diharapkan akan menumbuhkan dampak yang positif, seperti munculnya proses pembelajaran yang lebih kondusif, terjadinya umpan balik dalam proses belajar mengajar, dan mencapai hasil yang optimal. Pada mulanya media pembelajaran hanyalah dianggap sebagai alat untuk membantu pembelajar dalam kegiatan mengajar (*teaching aids*). Dengan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber ilmu pengetahuan. Kemampuan siswa untuk belajar dari berbagai sumber tersebut, akan bisa menanamkan sikap kepada siswa untuk senantiasa berinisiatif mencari berbagai sumber belajar yang diperlukan. Dengan memanfaatkan media secara baik dapat membantu kesulitan belajar siswa, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar dan lain-lain. Salah satu upaya meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik yaitu menggunakan media pembelajaran.

## **Media Digital Canva**

Pemanfaatan media teknologi dalam dunia pendidikan adalah pemanfaatan

teknologi dalam media pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana dalam menyampaikan informasi atau materi pembelajaran untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Aplikasi Canva adalah aplikasi desain grafis *online* untuk perangkat desktop atau PC dan android yang mudah digunakan. Canva adalah sebuah situs sekaligus aplikasi yang menyediakan *tools* untuk membuat desain grafis dan publikasi *online*. Diluncurkan pada tahun 2013, Canva kini menjadi salah satu aplikasi yang digemari karena terbilang mudah digunakan, bahkan untuk pemula. Canva dapat diakses melalui *website*, aplikasi PC, maupun *handphone*. Hal ini tentu semakin memudahkan kita berkreasi di mana pun dan kapan pun. Dikenal karena kemudahan akses dan penggunaannya, tak heran jika Canva menjadi andalan bagi mereka yang ingin menciptakan konten visual tanpa perlu ahli di bidangnya. Tidak hanya mudah digunakan, Canva juga menyediakan ribuan template yang bisa digunakan oleh pemula dengan sangat mudah. Aplikasi ini bisa digunakan secara gratis, namun ada pula versi berbayar dengan tambahan *tools* dan template yang lebih lengkap.

Media pembelajaran yang menarik dapat dilakukan dengan aplikasi internet seperti Canva. Canva adalah salah satu aplikasi yang cukup populer dan digemari oleh banyak orang. Canva merupakan platform digital yang dapat digunakan untuk membuat desain dengan berbagai fitur menarik di dalamnya, seperti presentasi, poster, infografis, brosur, video, resume, dan lain sebagainya. Aplikasi Canva juga menyajikan template yang menarik mulai dari yang gratis dan juga premium. Canva juga menyajikan berbagai fitur menarik lainnya, seperti *background*, bentuk, teks, gambar, stiker, dan lain sebagainya.

Penggunaan media pembelajaran Canva dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Media Canva juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran dikarenakan media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat peserta didik untuk fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik. Aplikasi Canva juga diharapkan menjadi alternatif guru dalam membuat suatu media video animasi yang menarik.

Aplikasi Canva sangat bermanfaat untuk melakukan proses pembelajaran. Kelebihan aplikasi ini adalah memiliki banyak desain dan fitur yang menarik, mudah digunakan, dan dapat diakses melalui web atau android. Selain itu, aplikasi ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan interaktif, dapat meningkatkan kreativitas peserta didik, dan menciptakan pembelajaran yang kolaboratif. Pembelajaran pun menjadi menyenangkan dan tidak membosankan.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Metode kualitatif berorientasi pada fenomena atau gejala yang terjadi di sekitar atau lingkungan. Sedangkan pendekatan yang digunakan dalam penelitian kualitatif ini menggunakan pendekatan

eksperimen yang bertujuan untuk mencari kondisi tertentu setelah diberi pengaruh dalam kondisi yang terkendalikan. (Sugiyono)

Ciri-ciri penelitian eksperimen adalah adanya suatu perlakuan yang akan dicobakan, dengan adanya objek yang menjadi sasaran perlakuan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah suatu metode, prosedur, serta model efektif dan efisien jika diterapkan di suatu tempat. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen, karena ingin mencari tahu pengaruh dari media pembelajaran yang dibuat peneliti terhadap motivasi belajar siswa di Mts Darul Ulum Budi Agung.

Pada penelitian yang menggunakan metode kualitatif yang menggunakan pendekatan eksperimen ini peneliti mencoba membuat sebuah media pembelajaran berupa video pembelajaran ibadah praktis pada mata pelajaran Fiqih dengan menggunakan aplikasi digital Canva.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Media pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya media, proses kegiatan belajar mengajar menjadi semakin bisa dirasakan manfaatnya. Penggunaan media pembelajaran diharapkan akan menumbuhkan dampak yang positif, seperti munculnya proses pembelajaran yang lebih kondusif, terjadinya umpan balik dalam proses belajar mengajar, dan mencapai hasil yang optimal. Pada awalnya media pembelajaran hanyalah dianggap sebagai alat untuk membantu pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan media proses belajar mengajar menjadi lebih menarik sehingga mendorong para siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber ilmu pengetahuan. Kemampuan siswa untuk belajar dari berbagai sumber tersebut, akan bisa menanamkan sikap kepada siswa untuk senantiasa berinisiatif mencari berbagai sumber belajar yang diperlukan. Dengan memanfaatkan media secara baik dapat membantu kesulitan belajar siswa, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar dan lain-lain. Salah satu upaya meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik yaitu menggunakan media pembelajaran

Kemampuan guru mengembangkan dan mengkreasi bahan ajar akan memunculkan inspirasi bagi para siswa untuk tampil lebih kreatif dalam pembelajaran. Penyediaan bahan-bahan pengajaran merupakan tanggung jawab pendidik. Kondisi ideal yang diharapkan dari pendidik adalah menyajikan bahan atau materi ajar dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang diberikan oleh pendidik. Untuk itu, pendidik perlu mengorganisasikan materi ajar yang telah dikembangkan ke dalam bahan ajar. Namun pada kenyataannya, pendidik lebih banyak mengandalkan buku paket/buku teks atau bahan ajar yang disusun oleh pendidik lain. Pendidik kurang menyadari akan pentingnya menyusun bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan, manfaat bahan ajar dalam penyiapan perangkat pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran, pendidik kurang memahami mekanisme dan teknis menyusun bahan ajar yang benar

serta terbatasnya sarana teknologi informasi di sekolah dan terbatasnya kemampuan guru dalam pemanfaatannya.

Pada observasi kali ini peneliti membuat sebuah media pembelajaran dari aplikasi Canva. Dan dari banyaknya fitur yang terdapat pada aplikasi Canva seperti pembuatan power point, dokumen, poster, video dan fitur-fitur yang lainnya, peneliti memilih fitur pembuatan video yang dianggap cocok untuk mata pelajaran Fiqih karena subbab dalam mata pelajaran Fiqih cukup banyak tentang praktik ibadah seperti tata cara salat, berwudu, mandi janabah, dan lain-lain. Pembuatan video pembelajaran ibadah praktis dianggap peneliti akan lebih mudah dipahami dan lebih menarik perhatian siswa jika video yang disajikan disesuaikan dengan template-template yang menarik yang cocok pada siswa tingkat Mts yang menyukai warna-warna dan gambar-gambar yang menarik.

Pada proses observasi di dalam kelas pada proses pembelajaran peneliti telah lebih dulu mempersiapkan media pembelajaran berupa video pembelajaran Ibadah Praktis yang dibuat melalui aplikasi Canva lalu ditayangkan di depan kelas untuk menganalisis seberapa efektif media pembelajaran yang telah dibuat dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di dalam kelas. Kesan pertama yang terlihat dari penayangan video pembelajaran Ibadah Praktis ini dapat dilihat bahwa peserta didik terlihat sangat tertarik untuk mengamati video pembelajaran yang sedang ditayangkan dan kondisi kelas lebih kondusif karena mata para peserta didik fokus pada video yang sedang ditayangkan didepan kelas. Setelah penayangan video pembelajaran, diadakannya proses tanya jawab untuk memastikan apakah siswa benar-benar mengamati materi yang disajikan oleh pendidik.

Proses observasi berlangsung sebanyak 4 kali pertemuan dengan materi yang berbeda-beda dan dengan video pembelajaran yang sesuai dengan materi tersebut. Selama proses tersebut berlangsung pada proses belajar mengajar siswa semakin fokus dalam mengamati pembelajaran motivasi belajar siswa semakin meningkat dilihat dari kefokusannya siswa dalam proses pembelajaran, mudahnya siswa dalam memahami materi pembelajaran tersebut, keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh pendidik setelah penayangan video terdapat banyak siswa yang antusias dalam menjawab pertanyaan tersebut. Ketertarikan siswa pada video pembelajaran yang dibuat melalui aplikasi canva tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di dalam kelas.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas, yang dapat disimpulkan pada penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran sangat diperlukan untuk menunjang suatu pendidikan. Media yang disajikan pada masa kini lebih mengedepankan teknologi dan komunikasi untuk diimplementasikan dalam pendidikan. Bagaimana media pembelajaran memberi alat bantu berupa ilmu pengetahuan, serta mengasah kreativitas dan keterampilan seorang pendidik dalam membuat sebuah media pembelajaran disekolah. Aplikasi Canva dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Canva adalah aplikasi online yang mempunyai beragam

template serta fitur-fitur yang ada untuk membantu pendidik (pengajar) serta peserta didik (pembelajar) memudahkan dalam melakukan pembelajaran yang berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan manfaat lainnya.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- A, Aeni Nur., Khulqi R., Latifa A., Inayah A. (2022). Pemanfaatan Video Pembelajaran “Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin” sebagai Media Pembelajaran Politik Islam Siswa SD. 6(4).
- Arsanti M., Rizanta A G. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Masa Kini.
- Ayu C., Robie F. (2024). Implementasi Pembelajaran Akhlak dengan Pencuplikan Video Animasi. 1(5).
- Budiarti E., Susanti A., Dkk. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Video Pembelajaran untuk Mengenalkan Konsep Bilangan di TK Ceria Kabupaten Pasuruan. 9(3).
- Febrita Y., Ulfah M. (2019). Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. 5.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.
- Filianti., Putra D L., (2022). Pemanfaatan Canva for Education sebagai Media Pembelajaran Kreatif dan kolaboratif untuk Pembelajaran Jarak Jauh. 7(1).
- Haling A., & Monoarfa M., (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru.
- Hasrian R. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Digital dalam Peningkatan Kompetensi Guru Membuat Media Pembelajaran. 3(4).
- Hasrian R., Rizka H., Dll. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Digital sebagai Media Evaluasi Pembelajaran di Mts Muhammadiyah 15 Medan.
- Melviana., Oktaviani A., Dkk. (n.d.). Pemanfaatan Video Pembelajaran Berbasis Canva dalam Pengenalan Politik Islam pada Siswa Kelas 5 SD. *Journal on Education*, 6(1).
- Qondias, D., Beku, V. Y., Ngadha, C., Ndek, F. S., & Noge, M. D. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Canva terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Siswa Sekolah Dasar. 1(3).
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Alfabeta. Hal. 107
- Windaviv, Silviana. (n.d.). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak di Kelompok B TK Perwanida Rejoso Nganjuk.
- Wulandari T., Mudinillah A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1).