MASALIQ
Jurnal Pendidikan dan Sains

e-ISSN : 2808-8115
p-ISSN : 2809-1051

Terindeks : Sinta 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Garuda, Google Scholar, Base, etc

https://doi.org/10.58578/masaliq.v4i6.4127

DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN HYPERLINK BERBASIS CANVA PADA MATERI ASMAUL HUSNA KELAS X

Design of Hyperlink-Based Learning Media Using Canva for Asmaul Husna Material in Grade X

Ihsan Auliya Arrasyid & Ansori Sidqi
IAIN Palangka Raya
ihsanaa2211110123@iain-palangkaraya.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Oct 15, 2024	Oct 29, 2024	Nov 11, 2024	Nov 16, 2024

Abstract

This research aims to develop hyperlink-based learning media using Canva application on Asmaul Husna material for grade X students. This learning media is designed as an innovative solution that utilizes interactive features to increase student interest, understanding, and involvement in the learning process. The method used is Research and Development (R&D) with the 4-D development model (Define, Design, Develop, and Disseminate), although in this study only until the development stage. The validation results show that this media is very feasible to use, with a material expert eligibility score of 89.5%, and a media expert of 78.5%. So that the validation results obtained from the hyperlink feature on Canva on class X asmaul husna material can be used as one of the learning media that makes it easier for students to access various additional content such as videos and articles, thus creating a more dynamic and interactive learning experience.

Keywords: Digital Learning, Learning Media, Canva, Media Validation

Jurnal Masaliq is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *hyperlink* menggunakan aplikasi Canva pada materi Asmaul Husna untuk siswa kelas X. Media pembelajaran ini dirancang sebagai solusi inovatif yang memanfaatkan fitur-fitur interaktif untuk meningkatkan minat, pemahaman, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4-D (Define, Design, Develop, and Disseminate), meskipun dalam penelitian ini hanya sampai tahap pengembangan. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan, dengan skor kelayakan ahli materi mencapai 89,5%, serta ahli media sebesar 78,5%. Sehingga didapat hasil validasi dari Fitur *hyperlink* pada Canva pada materi asmaul husna kelas X dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang memudahkan siswa mengakses berbagai konten tambahan seperti video dan artikel, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan interaktif.

Kata Kunci: Pembelajaran Digital, Media Pembelajaran, Canva, Validasi Media

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman dan teknologi digital sudah memberikan pengaruh besar pada pendidikan saat ini, salah satunya pembelajaran akidah akhlak. Oleh sebab itu, dibutuhkan inovasi pada media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa. (Firmadani, 2020; Firdaus, 2023; Kharismatunisa, 2023). Pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis digital menjadi bagian dari solusi yang sesuai dengan keadaan saat ini, yang mana penggunaan teknologi oleh peserta didik menjadi hal yang biasa dilakukan dalam kesehariannya (Wityastuti et al., 2022), penelitian ini sejalan dengan yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media yang berbasis digital seperti video dan aplikasi pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan minat belajar peserta didik (Jennah et al., 2023; Syafar, 2023). Dalam era pendidikan 4.0, pengintegrasian teknologi dalam proses pembelajaran tidak sekedar meningkatkan aksesibilitas materi, tapi juga mendukung pada metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa media pembelajaran digital, seperti animasi dan video, dapat membangkitkan interpretasi peserta didik terhadap materi pelajaran, serta mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses belajar (Efendi, 2019; Wityastuti et al., 2022; Hastawan, 2023).

Beberapa penelitian yang menyebutkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis digital bisa menghasilkan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan juga menambah stimulus serta semangat dari peserta didik (Rosmana et al., 2024). Dan peneletian lain yang menyatakan, penggunaan media pembelajaran berbasis digital menjadi kebutuhan utama dalam proses pembelajaran, serta memungkinkan guru dalam menciptakan

pengalaman belajar baru dan menarik bagi peserta didik (Belva Saskia Permana et al., 2024). Media pembelajaran berbasis digital telah menjadi elemen krusial dalam menaikkan dan menambah kualitas pendidikan di era digital saat ini. Dengan fleksibilitas yang dimilikinya, siswa bisa mengakses materi pembelajaran kapanpun dan di mana saja, mendukung proses belajar yang lebih mandiri dan responsif terhadap kebutuhan masing-masing. Ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa (Hidayat & Suryadi, 2023).

Aplikasi canva sebagai aplikasi dengan desain digital yang *user frindly*, dengan menawarkan berbagai potensi yang besar untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran melalui fitur-fiturnya (Zulhilmi et al., 2024; Amrina, 2022; Yuswandi, 2023). Canva juga mendukung kolaborasi antar siswa. Fitur kolaboratif yang ada dalam aplikasi ini memungkinkan siswa untuk bekerja sama dalam proyek desain, yang tidak hanya meningkatkan keterampilan sosial mereka tetapi juga dengan memperkuat pemahaman meraka pada materi pelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa kolaborasi dalam pembelajaran hal ini dapat meningkatkan motivasi dan capaian belajar siswa (Hijrah et al., 2021; Yuanta, 2023). Siswa dapat saling berbagi ide dan kreativitas dengan bekerja sama. Sehingga menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan termasuk salah satunya *hyperlink*. Pendesainan media pembelajaran *hyperlink* berbasis canva untuk materi asmaul husna kelas X ini bertujuan agar menciptakan pengalaman belajar yang baru, dinamis, dan menyesuaikan dengan karekteristik pada generasi digital.

Penggunaan *hyperlink* dalam media pembelajaran yang dibuat dengan Canva memungkinkan siswa untuk mengakses informasi tambahan dengan mudah. Misalnya, ketika siswa belajar tentang topik tertentu, mereka dapat mengklik tautan yang mengarah ke video, artikel, atau sumber daya lain yang relevan. Ini didasarkan pada penelitian yang mencantumkan bahwa media pembelajaran yang unik dan menarik dapat membangkitkan minat dan semangat siswa (Silviani, 2022; Fajri et al., 2022; Irsan et al., 2021). Dengan demikian, tidak hanya peserta didik yang menjadi penerima informasi, tetapi juga aktif dalam mencari dan mengeksplorasi materi lebih lanjut. Selain itu, media pembelajaran yang dibuat dengan baik bisa membantu siswa untuk memahami materi pelajaran dengan efektif (Lestari, 2020; Titin et al., 2023). Dengan adanya *hyperlink*, siswa dapat dengan mudah menjelajahi berbagai sumber informasi yang relevan, yang pada gilirannya dapat memperdalam pemahaman mereka tentang topik yang sedang dipelajari. Penelitian menyatakan bahwa media pembelajaran yang interaktif, seperti yang dibuat dengan Canva, dapat mengurangi

kebosanan siswa dan meningkatkan partisipasi mereka dalam proses belajar (Agus D, 2020). Dengan demikian, pengintegrasian teknologi dalam pendidikan, terutama melalui penggunaan media interaktif, sangat penting untuk membuat pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan bagi siswa.

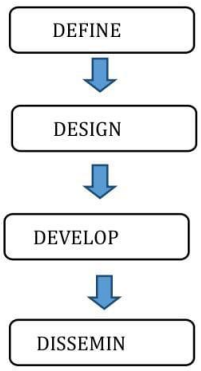
Media berbasis *hyperlink* dapat memungkinkan guru untuk menyesuaikan pengalaman belajar sesuai dengan keperluan dan ketertarikan siswa. Dengan Canva, guru dapat membuat modul pembelajaran yang dapat diakses secara individual oleh siswa, memberikan mereka kebebasan untuk memilih jalur belajar yang paling cocok dengan gaya belajar mereka. Penelitian menunjukkan bahwa pendekatan yang lebih personal dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran (Nurhayati, 2023). Ini juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri dan bertanggung jawab atas proses pembelajaran mereka. Ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi bisa meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar (Setiani, 2022; Fajri et al., 2022; Silviani, 2022).

Media pembelajaran *hyperlink* berbasis Canva ini diharapkan bisa memudahkan siswa untuk memahami dan menghayati makna asmaul husna, serta menerapkannya dalam keseharian mereka. Selain itu, penerapan media pembelajaran *hyperlink* berbasis Canva juga mendukung pembelajaran jarak jauh yang menjadi kebutuhan dalam dunia pendidikan, dan media ini dapat diakses kembali di luar jam sekolah.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan desain media pembelajaran berbasis *hyperlink* menggunakan Canva pada materi Asmaul Husna untuk kelas X. Media ini dirancang agar dapat mendukung proses pembelajaran di dalam kelas dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan efektif. Penggunaan Canva sebagai platform pembuatan media pembelajaran diharapkan mampu mempermudah penyajian materi serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai yang terkandung dalam Asmaul Husna.

METODE

Metode yang digunakan peneliti dalam pendesainan media pembelajaran *hyperlink* berbasis canva ini menggunakan metode Research and Development (R&D) untuk pengembangan sebuah produk (Sugiyono, 2020). Langkah-langkah penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D (Four-D Model) yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (Fayrus & Slamet, 2022). Tersusun dari 4 tahapan yaitu, define (pendefinisian), design (perancangan), develop (pengembangan), dan disseminate (penyebarluasan) untuk proses pendesainan media pembelajaran *hyperlink* berbasis canva. Tetapi tahapan tersebut hanya sampai develop (pengembangan) saja.



Penelitian ini dilaksanakan di MAS Muslimat NU Palangka Raya pada siswa kelas X. Kegiatan penelitian berlangsung selama tiga kali pertemuan, yang dilaksanakan mulai tanggal 12 hingga 26 September 2024. Setiap pertemuan dirancang untuk menguji efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan, sekaligus mengobservasi respon dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Pada tahap pengembangan dilakukan uji validasi untuk mengetahui tingkat kevalidan produk dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$P(s)= S/N \times 100\%$

Ket:

S = Skor yang diperoleh

N = Skor keseluruhan

P(s) = Persentase skor

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Produk

Interval Skor	Kriteria
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup
21%-40%	Kurang Layak
0%-20%	Tidak Layak

HASIL

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah sebuah produk media pembelajaran dari aplikasi canva dengan memanfaatkan fitur *hyperlink* pada aplikasi tersebut. Fitur *hyperlink* ini berguna untuk menghubungkan halaman, video, desain, dan lain-lain.



Gambar 1. Tampilan awal media pembelajaran



Gambar 2. Tampilan menu pembelajaran

Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan, diperoleh hasil dengan sebagai berikut:

1. Pendefinisian (*Define*)

   Tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendefinisian (define). Pendefinisian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kondisi awal peserta didik dan menentukan media pembelajaran yang tepat untuk diterapkan. Berdasarkan hasil observasi, peserta didik cenderung lebih efektif dalam belajar menggunakan media pembelajaran digital, serta meningkatkan keterampilan guru dalam merancang media pembelajaran digital.

   Hal ini sejalan dengan penelitian dari Elly Agustina dan kawan-kawan, yang mana dalam penelitiannya memanfaatkan media pembelajaran berbasi *power point* dengan memanfaatkan *hyperlink*. (Julisawati et al., 2022). Dari hasil penelitiannya didapatkan bahwa guru dapat membuat materi yang di dapatkan dari media pembelajaran sebagai bentuk kekreatifan dalam pembelajaran dan menarik perhatian peserta didik.

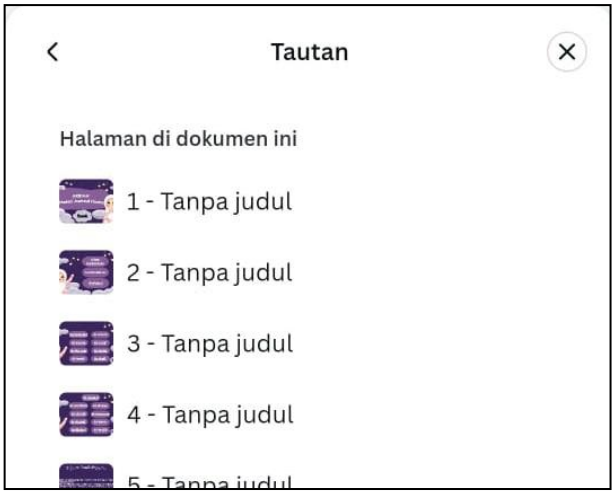
2. Perancangan (Design)

   Tahap kedua yang dilakukan adalah perancangan. Pertama-tama, peneliti melakukan download aplikasi canva terlebih dahulu. Kemudian peneliti memilih tamplet yang akan digunakan untuk media pembelajaran. Berikutnya peneliti memasukkan seluruh konten kedalam tamplet tersebut. Untuk menghubungkan slide ke slide dengan fitur *hyperlink*, peneliti mengklik menu dan pilih *hyperlink* atau bisa juga dengan klik Ctrl+K.



Gambar 3. Fitur Tautan (*Hyperlink*)

Dengan mengklik pilihan tautan, lalu pilih lah halaman yang akan dihubungkan menggunakan *hyperlink* tersebut. Peneliti menghubungkan setiap konten yang ada didalam slide pada aplikasi canva tersebut.



Gambar 4. Halaman yang akan ditautkan

Kemudian peneliti menambahkan musik pengiring didalam media pembelajaran untuk menambahkan suasana pembelajaran yang lebih hidup. Terakhir peneliti menguplod hasil media pembelajaran yang sudah dirancang dengan bentuk link web dari canva.

3. Pengembangan (*Develop*)

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan, di mana peneliti melakukan uji validasi produk kepada para ahli untuk menilai kelayakan produk. Uji validasi ini dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, dengan rincian sebagai berikut:

a. Ahli materi

Validasi ahli materi yang dilakukan oleh ibu Dr. Noorazmah Hidayati, S. Pd. I., M. Hum., selaku dosen ahli materi Pendidikan Agama Islam sebagai validator 1 dan Dra. Mukmilah sebagai validator 2. Dengan hasil validasi ahli materi melalui instrumen validasi dengan memperoleh skor sebagai berikut:

Tabel 2. Skor validasi ahli materi

Validator	S	N	P(s)= S/N x 100%	Kriteria
Validator 1	71	80	88%	Sangat Layak
Validator 2	73	80	91%	Sangat Layak
Rata-rata keseluruhan ahli materi	72	80	89,5%	Sangat Layak

Ket:

S = Skor yang diperoleh

N = Skor keseluruhan

P(s) = Persentase skor

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi diatas, pengembangan produk media pembelajaran *hyperlink* berbasis canva mendapatkan nilai persentase keseluruhan ahli materi adalah 89,5% dengan kategori "Sangat Layak" dengan hasil penilaian validasi yaitu dapat digunakan dengan perbaikan. Sebelum melakukan perbaikan ada saran dari ahli materi yang perlu di perbaiki yaitu, penggunaan kata yang digunakan harus dipertimbangkan yang mana lebih tepat dan juga penggunaan titik dan koma pada kalimat.

Hal ini juga didapatkan oleh penelitian lain yang berjudul "Pengembangan Media Ajar Power Point Berbasis *Hyperlink* Dengan Model PBL untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak". Dengan hasil penilaian ahli materi termasuk dalam kriteria "Valid" (Zainal Mutaqin et al., 2023). Hal ini selaras dengan penelitian sebelumnya yang sama menggunakan fitur *hyperlink* di aplikasi yang berbeda. Dan juga penelitian dari Viandra dan widia dengan penelitian mengenai pengembangan media interaktif 4.0 berbasis PPT *Hyperlink* dengan penilaian ahli materi yang diperoleh yaitu 93,3% dengan skor yang didapatkan 53 dari skor keseluruhan 55 dengan kriteria valid dan layak digunakan untuk revisi (Primadani & Pangastuti, 2024).

Sebelum	Sesudah
	

Gambar 5. Gambar saran perbaikan ahli materi

b. Ahli media

Validasi ahli media yang dilakukan oleh bapak Slamet Riyadi, M. Kom., sebagai validator ahli media 1 dan ibu Hadma Yuliani, M. Pd., selaku dosen ahli media teknik

informatika sebagai validator ahli media 2. Uraian hasil validasi ahli media ditunjukkan melalui instrumen validasi dengan memperoleh skor sebagai berikut:

Tabel 3. Skor validasi ahli media

Validator	S	N	P(s)= S/N x 100%	Kriteria
Validator 1	56	70	80%	Layak
Validator 2	54	70	77%	Layak
Rata-rata keseluruhan ahli media	55	70	78,5%	Layak

Ket:

S = Skor yang diperoleh

N = Skor keseluruhan

P(s) = Persentase skor

Tabel 4. Perbaikan saran ahli media

Sebelum	Sesudah
	

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media diatas, pengembangan produk media pembelajaran *hyperlink* berbasis canva mendapatkan nilai persentase keseluruhan adalah 78,5% dengan kategori "Layak" dengan hasil penilaian validasi yaitu dapat digunakan dengan

perbaikan. Sebelum melakukan perbaikan ada saran dari bapak Slamet Riyadi, M. Kom., yang perlu di perbaiki yaitu, font yang digunakan bisa dibesarkan lagi. Dan saran dari ibu Hadma Yuliani, M. Pd., yaitu menambahkan desain gambar yang relevan dan gambar yang mendukung pada penerapan nilai-nilai materi dalam kehidupan.

Hal ini juga sama pada penilaian validasi ahli media dari penelitian yang dilakukan oleh Ahmad dan kawan-kawan dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva *Hyperlink* Pada Materi Akhlak Terpuji Pada Diri Sendiri kriteria "layak" untuk digunakan (Wijaksono & Prima, 2022). Dan juga dari penelitian Nova dan Endang dengan penelitian pengembangan media pembelajaran game interaktif dengan *Hyperlink* yang meperoleh penilian dari ahli media mendapatkan perolehan persentase keselurhan yaitu 93 % dengan kategori "Sangat Layak" (Sinaga & Gultom, 2024).

Penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi, seperti yang ditunjukkan dalam penelitian oleh Saifudin et al., dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan (Saifudin et al., 2020). Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *hyperlink* berbasis canva yang divalidasi dengan baik tidak hanya layak digunakan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran *hyperlink* berbasis Canva dapat memberikan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat dipergunakan berulangkali. Meskipun media pembelajaran *hyperlink* berbasis canva masih memerlukan beberapa perbaikan tetapi menunjukkan potensi yang baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan menciptakan pengalaman baru bagi peserta didik terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Hal ini juga sejalan dengan hasil penelitian lain yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan (Naibaho et al., 2023).

KESIMPULAN

Hasil uji validasi menunjukkan bahwa produk ini "sangat layak" digunakan berdasarkan penilaian dari ahli materi, dengan persentase keseluruhan kelayakan 89,5% Ahli media juga memberikan penilaian "layak" dengan skor 78,5%. Beberapa perbaikan kecil disarankan, seperti memperbaiki ukuran font dan menambahkan desain gambar yang lebih relevan. Kesimpulannya, media pembelajaran berbasis Canva dengan fitur *hyperlink* ini dinilai

sangat layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran, dengan potensi untuk lebih meningkatkan pengalaman belajar digital yang interaktif dan menarik.

DAFTAR PUSTAKA

Agus D, N. (2020). Penggunaan Media Interaktif Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Teknologi Jaringan Luas Materi Nirkabel. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, *3*(2), 293. https://doi.org/10.23887/jippg.v3i2.28988

Amrina, A., Akhiri, I., Lee, C., & Jansee, J. (2022). Using of visual application in arabic language learning class x man 1 kuantan singingi. Scientechno: Journal of Science and Technology, 1(1), 1-14. https://doi.org/10.55849/scientechno.v1i1.1

Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah, & Yusuf Tri Herlambang. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora, 4(1), 19–28. https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702

Efendi, N. M. (2019). Revolusi pembelajaran berbasis digital (penggunaan animasi digital pada start up sebagai metode pembelajaran siswa belajar aktif). Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, &Amp; Antropologi, 2(2), 173. https://doi.org/10.20961/habitus.v2i2.28788

Fajri, Z., Riza, I. F. D., Azizah, H., Sofiana, Y., Ummami, U., & Andila, A. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran visual berbasis apilkasi canva dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar anak usia dini di paud al muhaimin bondowoso. Equilibrium: Jurnal Pendidikan, 10(3), 397-408. https://doi.org/10.26618/equilibrium.v10i3.8583

Fayrus, & Slamet, A. (2022). Model Penelitian Pengembangan (R n D).

Firdaus, I. A. I. (2023). Analisis penggunaan teknologi dalam menyongsong pembelajaran akidah akhlak di madrasah ibtidaiyah. Mimbar Kampus: Jurnal Pendidikan Dan Agama Islam, 23(1), 535-542. https://doi.org/10.47467/mk.v23i1.5707

Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional, 2(1), 93–97. http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660

Hafzah, N., Amalia, K., Lestari, E., Annisa, N., Adiatmi, U., & Saifuddin, M. F. (2020). Meta-analisis efektivitas penggunaan media pembelajaran digital dalam peningkatan hasil dan minat belajar biologi peserta didik di era revolusi industri 4.0. Biodik, 6(4), 541-549. https://doi.org/10.22437/bio.v6i4.8958

Hastawan, A. F., Prastiyanto, D., Suni, A. F., Seinsiani, I. G., Rossa, H., Kurniawan, P., … & Septiana, R. (2023). Pengembangan aplikasi easy tenses berbasis android sebagai media pembelajaran digital bahasa inggris. Pseudocode, 10(2), 106-116. https://doi.org/10.33369/pseudocode.10.2.106-116

Hidayat, N. and Suryadi, S. (2023). Improving student learning outcomes through the use of digital learning media. Jurnal Visi Ilmu Pendidikan, 15(1), 29. https://doi.org/10.26418/jvip.v15i1.54889

Hijrah, L., Arransyah, M. F., Putri, K., Arija, N., & Putri, R. K. (2021). Pelatihan penggunaan canva bagi siswa di samarinda. PLAKAT (Pelayanan Kepada Masyarakat), 3(1), 98. https://doi.org/10.30872/plakat.v3i1.5849

Irsan, I., G, A. L. N., Pertiwi, A., & R., F. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran inovatif menggunakan canva. Jurnal Abdidas, 2(6), 1412-1417. https://doi.org/10.31004/abdidas.v2i6.498

Jennah, R., Mazrur, M., & Rahmaniati, R. (2023). Video-based moral learning: an internalization of values in early childhood. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(3), 2733-2741. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4247

Julisawati, E. A., Sjafrina, F., Hurnaningsih, H., Kakiyai, A. N., Wigiyanti, W., Rokoyah, K., & Warsito, F. G. P. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Dengan Memanfaatkan *Hyperlink*. Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat, 3(3), 1438–1441. https://doi.org/10.31004/cdj.v3i3.7819

Kharismatunisa, I. (2023). Innovation and creativity of islamic religious education teachers in utilizing digital-based learning media. Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme, 5(3), 519-538. https://doi.org/10.37680/scaffolding.v5i3.3700

Lestari, F. A. P. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mahasiswa. Jurnal Pendidikan, 1(1), 534–540. https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/sinasis/article/view/3990

Naibaho, A. J., Sidabalok, N. E., & Efendi, S. (2023). PENGEMBANGAN MODUL BIOLOGI BERBASIS INKUIRI PADA MATERI PENCEMARAN LINGKUNGAN UNTUK SISWA SMA KELAS XI. Jurnal Perspektif Pendidikan, 17(2), 203–212. https://ojs.stkippgri-lubuklinggau.ac.id/index.php/JPP/article/view/1912/984

Nurhayati, S. E., Supratman, S., & Rahayu, D. V. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan canva for education dengan pendekatan rme untuk meningkatkan kemampuan literasi matematis. AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 12(4), 3627. https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i4.8257

Primadani, V. A., & Pangastuti, W. D. (2024). Pengembangan Media Interaktif 4 . 0 Berbasis PPT *Hyperlink* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN. Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika, 2(6), 126–134. https://journal.aripi.or.id/index.php/Arjuna/article/view/1318

Rosmana, P. S., Iskandar, S., Rahma, A. R., Maria, S., Supriatna, S., & Wahyuningtyas, T. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital Pada Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SDN 6 Nagrikaler. Jurnal Sinektik, 6(1), 10–17. https://doi.org/10.33061/js.v6i1.8205

Saifudin, M., Susilaningsih, S., & Wedi, A. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Sumber Energi untuk Memudahkan Belajar Siswa SD. JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, 3(1), 68–77. https://doi.org/10.17977/um038v3i12019p068

Setiani, R., Susanti, E., Susilowati, R., & Hardiyanto, A. (2022). Pendampingan pembuatan bahan ajar berbasis it pada sekolah muhammadiyah di kecamatan kotabumi (solusi alternatif pembelajaran di masa pandemi covid-19). Jurnal Pengabdian Masyarakat Progresif Humanis Brainstorming, 5(3), 525-534. https://doi.org/10.30591/japhb.v5i3.3258

Silviani, S. S. (2022). Pemanfaatan aplikasi canva disaat pandemi covid-19 pada pembelajaran online. Pena Kreatif : Jurnal Pendidikan, 11(2). https://doi.org/10.29406/jpk.v11i2.3496

Sinaga, N. L. Y., & Gultom, E. S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Dengan Menggunakan *Hyperlink* Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Di Kelas VIII SMP Negeri 7 Medan TP 2022/2023. Jurnal Lingkar Pembelajaran Inovatif, 5(3), 105–117. https://ojs.co.id/1/index.php/jlpi/article/view/149/177

Sugiyono. (2020). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D.

Syafar, A. M., Gani, H. A., & Agung, M. (2023). The utilization and practicality of learning media based augmented reality. Asian Journal of Education and Social Studies, 49(4), 326-332. https://doi.org/10.9734/ajess/2023/v49i41211

Titin, T., Yuniarti, A., Shalihat, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. (2023). Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran. JUTECH : Journal Education and Technology, 4(2), 111–123. https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2907

Wijaksono, S. A., & Prima, F. K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva. Educativo: Jurnal Pendidikan, 1(2), 621–629. https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.81

Wityastuti, E. Z., Masrofah, S., Haqqi, T. A. F., & Salsabila, U. H. (2022). Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital di Masa Pandemi COVID-19. Jurnal Penelitian Inovatif, 2(1), 39–46. https://doi.org/10.54082/jupin.39

Yuanta, F., Roosyanti, A., Larasati, D. A., & Setiyawan, H. (2023). Pelatihan penggunaan aplikasi canva di sdn dukuh kupang v surabaya. Jurnal Budiman: Pembangunan Dan Pengabdian Masyarakat Nusantara, 1(2), 96-105. https://doi.org/10.35706/budiman.v1i2.10324

Yuswandi, Y., Fiidznillah, R., & Purnomo, J. (2023). Utilization of canva application in social knowledge lessons. Journal of Social Science Utilizing Technology, 1(1), 32-40. https://doi.org/10.55849/jssut.v1i1.565

Zainal Mutaqin, M., Arbarini, M., & Negeri Semarang, U. (2023). Pengembangan Media Ajar Power Point Berbasis *Hyperlink* Dengan Model Pbl Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Siswa Kelas Iii Sd. Journal of Elementary Education Edisi, 7(1), 2614–1752. https://doi.org/10.32507/attadib.v7i1.2776

Zulhilmi, F., Suneki, S., Studi, P., Profesi, P., Prajabatan, G., Kewarganegaraan, P., Kewarganegaraan, D., Pascasarjana, F., Universitas, /, Semarang, P., Semarang, J., & Tengah, I. (2024). Implemantasi Aplikasi Canva Dalam Mendukung Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Pada Siswa SMPN 6 Semarang. Jurnal Kewarganegaraan, 8(1), 340–348. https://doi.org/10.31316/jk.v8i1.6172