

## ADAPTASI TEKNOLOGI DAN MEDIA PEMBELAJARAN MELALUI CANVA TERHADAP PELAKSANAAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM KURIKULUM MERDEKA

**Yesi Arikarani**

STAI Bumi Silampari Lubuklinggau  
[yesiarikarani@gmail.com](mailto:yesiarikarani@gmail.com)

---

### Abstrak

*Article History*

*Received:18-12-2023*

*Revised :27-12-2023*

*Accepted:31-01-2024*

**Keywords:**

*Technology*

*adaptation,*

*Media canva,*

*Islamic religious*

*education learning*

*Today's learning requires an educator to adapt to new technologies, especially Islamic religious education teachers. To find out the improvement of pedagogic skills to create interesting and fun Islamic religious education learning. This study aims to determine the ability of teachers to adapt Canva-based digital technology to the implementation of learning. The research was conducted at State Elementary School 28 Lubuklinggau using mixed method research method. Determining the sample size degree of variability, population 25 and sampling error 5%, then the number of samples needed is 20 people. The results showed that the learning media used by teachers were interactive whiteboard media as much as 80%, power point media as much as 30%, the use of books and Islamic reading materials as much as 70% while the use of Canva media was as much as 15%. While the response of teachers using Canva media to learning showed results as much as 55% of the category was quite competent in using other learning media. While the low category as many as 25% of teachers use Canva. Canva learning media as teaching aids make it easier to deliver learning materials effectively, innovatively and fun for students, supporting teachers to manage teaching modules in learning.*

---

### Pendahuluan

Adaptasi teknologi digital yang semakin berkembang dalam menentukan proses pembelajaran saat ini, yang sebelumnya dunia mengalami Pandemi Covid-19 kurang lebih hampir 3 tahun. Sehingga berdampak pada perubahan pelaksanaan pembelajaran saat inidi mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. sebelumnya proses pembelajaran dilaksanakan melalui tatap muka berubah menjadi pembelajaran *online* (daring) atau menggunakan pendekatan pembelajaran jarak jauh. berbagai metode pembelajaran digital yang diterapkan hingga berangsur-angsur mengalami perubahan menjadi belajar dengan tatap muka berdasarkan ketentuan dan syarat yang dipatuhi di setiap daerah, sistem belajar tatap muka dengan ganjil genap, waktu belajar yang dibatasi, sistem

belajar dengan 70% tatap muka dan 30% daring, dan sebagainya. Hingga saat ini mengalami pembelajaran normal kembali dengan tanpa halangan ataupun peristiwa global lagi. Maka, dengan demikian transformasi pembelajaran membawa kita terlatih akan teknologi yang canggih yang dirasakan saat ini. Membuat guru lebih kreatif, inovatif dan dengan dengan siswanya. Belajar di masa sekarang mengalami keceriaan dan belajar secara langsung dengan menyesuaikan potensi siswa yang berbeda-beda atau kita kenal dengan pembelajaran berferensiasi. Hal ini merupakan ciri khas dari kurikulum merdeka. Yang bertujuan mempercepat pencapaian tujuan pendidikan nasional.

Transformasi belajar ini membawa kita pada sebuah kurikulum yang setiap saat mengalami perubahan sebagai bentuk dari pengembangan dan penyempurnaan. Dalam hal ini membawa kita pada konteks teori perubahan membawa peran penting sebagai mengubah pola pikir dari komunitas dalam pelaksanaan kurikulum merdeka. Sesuai dengan (Angga et al. 2022:5884) bahwa diberikan kebebasan untuk menyampaikan materi ajar kepada anak dimulai dari guru yang menguasai dan dikuasai siswa. Materi ini sebelumnya akan dirancang dan dipersiapkan oleh guru dalam bentuk modul ajar. Yang membutuhkan tingkat kreatifitas, berkreasi, modifikasi. Dengan demikian guru harus menguasai teknologi untuk mempercepat persiapan mengajar di kelas. Seperti penguasaan guru pada internet, menurut Arifah dalam (Khumaidah and Nu'man 2021:91) guru mempersiapkan belajar dengan memilih kriteria media yang sesuai dengan kondisi siswanya. Adapun cara guru memilih dan menentukan media pembelajaran seperti, power point, bagan, ataupun canva.

Berdasarkan penjelasan di atas bahwasannya seluruh aktivitas belajar, baik guru, siswa dan lainnya penggunaan internet adalah segalanya karena bisa dilakukan dimanapun, kapanpun. Begitunya juga untuk aktivitas belajar ini tentunya perlu internet untuk tercapainya sebuah pembelajaran. Dalam hal ini dikutip oleh (Munir 2017:47) Pembelajaran digital dapat membantu banyak hal. Misalnya, dapat meningkatkan kemampuan belajar pembelajar, *kedua* belajar lebih banyak tentang pengadaan materi pembelajaran, *ketiga* mereka dapat mengatasi masalah keterbatasan tenaga. dan *keempat* dapat meningkatkan produktivitas kerja.

Guru yang berkualitas adalah yang memiliki yang memiliki persiapan yang matang dalam pelaksanaan pembelajaran. Guru berperan penting dalam membimbing, mengajarkan, mengembangkan dan membentuk karakter siswa. Menurut yuniati dalam (Mahardika, Wiranda, and Pramita 2021:276) guru tidak hanya sebagai ujung tombak melainkan dapat berinteraksi langsung dengan siswa, dan yang paling penting adalah guru mampu membuat siswa menjadi terasah keterampilannya, interaktif, dan mencapai hasil belajar yang ditentukan. Roestiyah(Mahardika et al. 2021:276)

Menurut temuan awal melalui wawancara guru di SD Negeri 28 Lubuklinggau juli 2023 bahwa pembelajaran pendidikan agama islam berfokus pada materi yang ada di buku saja, dan belum memiliki media yang mampu menarik minat belajar siswa. Maka terkadang sebagai guru perlunya terampil dalam mengelola media pembelajaran dengan baik, agar peserta didik menjadi senang dan bersemangat belajar. Sesuai dengan (Sumarno et al. 2023:56) media pembelajaran sebagai proses penyampaian pesan baik materi, pikiran, perasaan, minat dan perhatian peserta didik. Maka dengan begitu perlunya pemanfaatan

teknologi dalam pembelajaran agar guru harus selalu kreatif inovatif dalam pengembangan pembelajaran berbasis teknologi.

Maka dari itu untuk menyikapi berbagai persoalan di atas *pertama* guru berperan penting dalam terlaksananya pembelajaran dengan mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi, *kedua*, integrasi antara teknologi dengan media pembelajaran dapat dijadikan sebagai pembelajaran yang efektif di kurikulum merdeka. *Ketiga*, teknologi dan media pembelajaran mengalami keterbatasan pada infrastruktur dan akses teknologi. Keempat, guru memerlukan pelatihan dan pendampingan dalam mengimplementasikan kurikulum merdeka. Kelima, guru perlu beradaptasi pada perubahan ini dan mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi.

Ada banyak penelitian media pembelajaran dalam meningkatkan pembelajaran. Misalnya pada pemanfaatan media canva menurut (Rahmaniah, Marini, and Azmi 2021:147) bahwa canva sebagai alternatif dalam mengrekasikan belajar yang menarik pada pembelajaran saat ini. Dimana guru menguasai pembelajaran berdeferensiasi. Sehingga perlunya pemanfaatan aplikasi canva dibutuhkan sebagai media yang dapat membantu guru dan siswa menciptakan pembelajaran yang inovatif, menarik perhatian dalam penyajian materi ajar. Penelitian yang sama pada penggunaan canva (Ika, Ninta, and Hadi 2023:48) aplikasi dengan menggunakan canva cocok dan sesuai dengan kurikulum merdeka yang bertujuan untuk memberikan pembelajaran yang bermakna kepada siswa. Canva sebagai layanan atau program khusus yang didesain untuk pendidikan. Program yang dirancang agar pendidik dan peserta didik dapat terus mendapatkan pengalaman belajar yang kreatif, inovatif, kolaboratif dan menyenangkan sesuai dengan kurikulum merdeka. Selain itu hasil penelitian dari (Fatimah et al. 2024) salah satu pengaruh kurikulum merdeka dalam penggunaan canva yaitu meningkatkan kreativitas dan kemampuan visualisasi siswa. Konsep ini menggambarkan secara visual bahwa siswa dapat mengeksplorasi dan mengembangkan kreativitas mereka dalam merancang desain, membuat presentasi yang menarik. Sehingga dengan adanya desain belajar visual dapat mengembangkan kemampuan visualisasi yang kaya dan unik jika terdapat potensi siswa yang cenderung visual.

Sebagian besar menggunakan aplikasi canva yang dianggap sebagai media yang dapat menjadikan guru inspiratif dan siswa yang interaktif. Dalam penelitian (Mahyudin 2023:176) yang dilakukan di sekolah dasar menunjukkan bahwa media pembelajaran canva sebagai produk pengembangan guru pada pelajaran pendidikan agama islam bertujuan mempermudah, cepat, tepat dan efektif dalam pembelajaran dan menciptakan interaksi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan tentunya jika didukung dengan perangkat teknologi berbasis pendidikan. Dengan demikian melalui media pembelajaran canva ini guru dengan mudah menyiapkan materi, video, QR Scanner dan lainnya yang dianggap penting dalam pembelajaran bisa di desain dengan mudah menggunakan aplikasi canva yang mudah dan simple cara penggunaannya baik pendidik maupun pembelajar.

Penggunaan media canva memberikan hasil yang praktik baik dalam proses pembelajaran khususnya guru yang diwajibkan berinovasi, inspiratif. Hal ini di dukung dari (Prasetia 2021:1) bahan ajar pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva memperoleh hasil ketuntasan belajar sebesar 92% (sangat efektif) maka ini efektif untuk meningkatkan hasil belajar. Belajar yang efektif dilihat

bagaimana guru menciptakan interkasi yang baik bagi siswanya misalnya (Rahmatullah, Inanna, and Ampa 2020:325) Dengan aplikasi canva, media pembelajaran berbasis audio visual sangat bagus untuk pengajaran. Sependapat hasil temuan dari (Tri Wulandari and Adam Mudinillah 2022:114) menyimpulkan bahwa peran guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran, harus memiliki kemampuan menggunakan media belajar untuk mendukung kegiatan pembelajaran di kelas, salah satunya dengan memanfaatkan aplikasi desain secara online yaitu canva. Memanfaatkan media ini bertujuan untuk mempermudah memahami makna dalam belajar khususnya pendidikan agama islam memerlukan media yang tepat sehingga memperoleh pemahaman yang konkrit, mempersingkat waktu dan menjadikan belajar yang efektif serta efisien.

dapat membantu peserta didik dalam memperjelas pemahaman mereka mengenai materi yang bersifat abstrak dalam pelajaran pendidikan agama islam. Sehingga tidak terjadi verbalisme pada peserta didik serta mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga pada saat pelaksanaan proses pembelajaran, dan meningkatkan minat belajar peserta didik.

Penelitian di atas memberikan pemahaman tentang penggunaan media melalui canva memberikan hasil yang efektif dan cocok digunakan dalam pembelajaran. Canva merupakan aplikasi dengan dilengkapi fitur lengkap dan mudah diakses dan ramah digunakan oleh semua orang dalam bidang apapun baik pendidikan, ekonomi, kesehatan, maupun bisnis. Jika di gunakan dalam pendidikan sangat sesuai dengan iktisar media canva bahwa guru inspiratif dan siswa yang interaktif. Media canva dapat digunakan sebagai penyesuaian belajar di kurikulum merdeka. Maka perlunya peningkatan kompetensi guru dalam merencanakan proses pembelajaran, pelaksanaan dan evaluasi belajar yang berintegrasi pada teknologi dan media pembelajaran yang dianggap efektif dalam belajar.

penerapan canva dalam proses pembelajaran efektif jika guru dan siswa sama-sama berkolaborasi dengan baik, interaktif dan inovatif. Dengan demikian kajian ini lebih kepada seberapa inspiratif kah guru dalam memanfaatkan teknologi dan mengembangkan media belajar pendidikan agama islam di sekolah dasar. Dengan tujuan untuk mengetahui seberapa efektifkah guru mampu meningkatkan kemampuan mengajar dengan menggunakan media pembelajaran. Yang media ini berperan penting dalam pembelajaran dan menyesuaikan dalam melaksanakan kurikulum merdeka. Melihat pentingnya eksplorasi bagaimana teori dan praktik dalam pembelajaran memerlukan perspektif teori Interaksionisme simbolistik yakni berhubungan dengan arti, bahasa dan pemikiran (Rasyid 2015:282) yang mempertajam kajian ini adalah interaksi dan guru dalam mewujudkan pembelajaran yang inspiratif.

### **Metode Penelitian**

Penelitian dengan cara kombinasi yaitu menggunakan metode kuantitatif untuk memperoleh data tentang pengembangan canva bagi guru. Menentukan ukuran sampel (Sugiyono 2020:136) pada *degree of variability*, merupakan derajat variabilitas suatu populasi. Hal ini berarti bila, populasi semakin heterogen, maka ukuran sampel akan semakin besar, dan sebaliknya bila populasi homogen maka ukuran sampel akan semakin kecil. Dalam penelitian ini populasi diketahui

jumlahnya dalam penelitian guru tetap di sekolah dasar berjumlah 25 guru. Maka perhitungan sampel menggunakan rumus Yamane (Sugiyono 2020:137) dengan rumus:  $n = N / ( 1 + N e^2 )$  Keterangan :  $n$ : jumlah sampel yang diperlukan.  $N$ : jumlah populasi  $e$ : Tingkat kesalahan sampel (sampling error), biasanya 5 %. Jika  $n = N / ( 1 + N e^2 ) = 25 / (1 + 25 \times 0,1^2) = 20$ . Jadi bila populasi 25 dan sampling error 5%, maka jumlah sampel yang dibutuhkan adalah 20 orang. kemudian untuk memperoleh data kualitatif maka menggunakan purposive sampling. (Creswell 2013) Sumber data yang diperoleh oleh dari guru pendidikan agama Islam, kepala sekolah, waka kurikulum, dan guru mata pelajaran lainnya.

## Pembahasan

### Kompetensi Guru Terampil dengan Media dan Teknologi Pembelajaran

Keterampilan diperlukan oleh guru dalam menciptakan pembelajaran yang sesuai dan menarik. Dikarenakan guru tidak hanya bertugas sebagai pengajar tetapi mencakup seluruh elemen dari masyarakat. Menurut (Munir 2017:102) menerangkan bahwa kompetensi yang harus dimiliki guru adalah *pertama*, mampu menggunakan media pembelajaran. *Kedua*, mampu memberikan penyajian materi melalui media. *Ketiga*, mampu memajemukan media belajar dengan efektif dan efisien. Sebenarnya dengan teknologi pembelajaran seperti online learning atau digital learning ini menjadikan akses termudah. Seperti budaya literasi digital dalam meningkatkan kemampuan literasi digital baik guru maupun siswa. Dalam hal ini hasil penelitian yang relevan (Anggrasari 2020:254) bahwa terbukti pada kemampuan literasi digital mahasiswa mengalami peningkatan dengan melakukan uji coba perlakuan dengan mengukur persentase pembelajaran online pada kemampuan literasi mahasiswa menunjukkan pada tingkat sedang sebesar 87%.

Media internet menjadi sebagai salah satu penggunaan dalam bahan ajar. Media internet memiliki beberapa kelebihan diantaranya sebagai mempermudah memperoleh informasi dengan cepat, pengiriman pesan dan tugas dengan mudah, menjadi sarana konten pendidikan yang memudahkan proses belajar mengajar. Media internet menjadi kebutuhan kalangan masyarakat. Khususnya kalangan pelajar sangat membantu dalam mencari berbagai sumber, dan dapat meningkatkan budaya literasi membaca. Hal yang mendukung pernyataan ini terdapat dalam (Hapsari and Pamungkas 2019:227) terdapat karakteristik pemilihan media yaitu memberikan tujuan pembelajaran, memahami karakteristik siswa, media di dasari atas ruang dan waktu, adanya sarana dan prasarana yang mendukung. Pada temuan (Hapsari and Pamungkas 2019:232) menjelaskan pemanfaatan google classroom menjadi salah satu upaya meningkatkan kemampuan literasi mahasiswa dengan menggabungkan media dan teknologi dalam pembelajaran.

Kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi dan informasi komunikasi merupakan hal yang penting yang harus dikuasai oleh seorang guru. Dikarenakan guru diharuskan menghadapi kondisi belajar saat ini dari pandemi hingga pasca pandemi dengan mengembangkan cara-cara belajar sendiri sesuai karakteristik, kebutuhan, bakat dan minat. Guru berperan sebagai programmer yang selalu kreatif dan inovatif menghasilkan karya inovasi berupa program yang dihasilkan dari perangkat lunak/keras yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Ini merupakan salah satu bentuk adaptasi guru untuk mengenal dan mengakrabkan diri

dengan teknologi agar terampil mengelola teknologi sebagai alat bantu belajar yang efektif dengan mempersiapkan atau merencanakan materi belajar dengan didesain sedemikian menarik agar belajar mudah diterima oleh siswa dengan baik.

Pembelajaran digital dalam perspektif implementasinya dipandang sebagai kemampuan dan kompetensi, sebagai hardware dan software yang menjadi infrastruktur pembelajaran, sebagai sumber bahan belajar dan sebagai alat bantu, media dan fasilitas pembelajaran. Penggunaan teknologi pembelajaran mesti menyatu dalam proses pembelajaran sehingga memberi nilai tambah kepada siswa. Munir mengungkapkan (Munir 2017:103) pembelajaran dengan muatan teknologi informasi akan berjalan efektif jika peran pengajar dalam pembelajaran adalah sebagai fasilitator pembelajaran atau yang memberikan kemudahan pembelajar untuk belajar bujan lagi sebagai pemberi informasi.

Berbicara mengenai guru dalam proses pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting. Bagaimanapun hebatnya kemajuan teknologi, peran guru akan tetap diperlukan. Teknologi yang dengan mudahnya manusia mencari informasi dengan cepat, mengakses informasi dan pengetahuan dengan mudah tidak mungkin dapat menggantikan peran guru. Ada beberapa peran guru agar proses pengajaran menjadi optimal dan menjadi tanggung jawab lebih berhasil yaitu *pertama*, guru sebagai sumber belajar, *kedua*, guru sebagai fasilitator, *ketiga*, guru sebagai pengelola, *keempat*, guru sebagai demonstrator, *kelima* guru sebagai pembimbing dan *keenam* guru sebagai motivator.(Sanjaya 2012:21)

### **Canva Sebagai Pola Pembelajaran Baru di Masa sekarang**

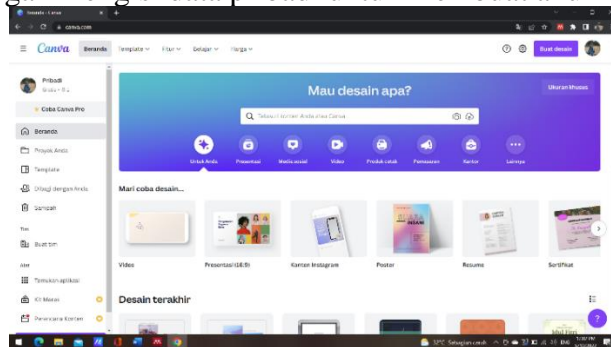
Canva merupakan aplikasi online yang digunakan untuk membantu mendesain berbagai bidang, misal bidang pendidikan, memiliki program desain yang lengkap seperti poster, power point, brosur, grafik, pamflet, buku, bulletin dan lain sebagainya. (Sony Junaedi 2021:82) Jenis-jenis presentasi yang ada pada Canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya. Aplikasi Canva memiliki kelebihan berdasarkan Tanjung dan Faiza dalam (Sony Junaedi 2021:82) adalah memiliki beragam desain yang menarik, mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis. dan dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai. Sedangkan kekurangan aplikasi canva mengutip dari Pelangi dalam (Riono 2022:119) aplikasi canva membutuhkan koneksi internet yang kuat dan stabil. Aplikasi ini menawarkan sejumlah template, stiker, ilustrasi, font, dan fitur lainnya secara berbayar. Terkadang, desain yang dipilih sama dengan desain orang lain, baik dalam hal tampilan, warna, atau tampilan lainnya; namun, pengguna dapat memilih desain yang berbeda.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat kita peroleh sebuah temuan penelitian tentang canva oleh (Resmini', Satriani, and Rafi 2021:337) dalam pelaksanaan Pengabdian masyarakat oleh guru-guru Bahasa Inggris MGMP di SMP N 1 Cihampelas, Kabupaten Bandung Barat. Kegiatan berisi tentang penerapan Canva, cara penggunaan canva, tutorial pembuatan presentasi menggunakan Canva, dan maksimalisasi fitur Canva tidak berbayar untuk membuat presentasi bahan ajar.

Adapun beberapa pertimbangan canva dipilih sebagai aplikasi yang tepat dalam merencanakan pembelajaran diantaranya, *Pertama*, Canva merupakan aplikasi online yang dapat diunduh secara gratis. *Kedua*, Canva dapat digunakan tidak hanya di laptop, tapi juga bisa digunakan di gawai. *Ketiga*, Canva memiliki banyak fitur menarik dan template gratis yang dapat dipakai. *Keempat*, desain dapat dengan mudah diunduh dan ditampilkan di aplikasi yang lain, seperti Power Point.

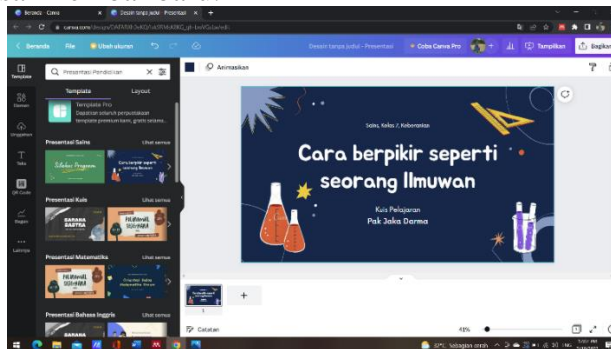
Langkah-langkah menggunakan Canva adalah sebagai berikut:

1. Sign-up ke Canva dengan login di <https://www.canva.com> Ada beberapa cara untuk sign-up di Canva menggunakan Facebook, Gmail maupun registrasi dengan mengisi data pribadi untuk membuat akun canva.



Gambar.1.1 Sing Up melalui Gmail

2. Pilih Kebutuhan. Canva menyediakan berbagai pilihan seperti Presentation, Video, Instagram post, dll. memilih Presentation untuk membuat presentasi bahan ajar dengan memilih template sesuai kebutuhan untuk mendesain lembar baru.



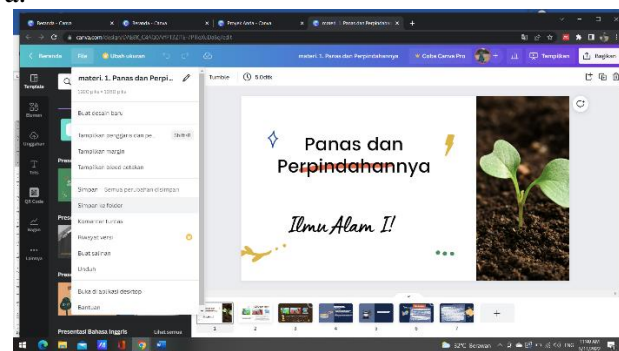
Gambar.1.2. Pilihan Presentation. memilih Template presentation Pendidikan untuk membuat bahan ajar

3. Gunakan fitur-fitur Canva. Canva memiliki banyak fitur yang memudahkan pengguna untuk mendesain dalam hal ini membuat bahan ajar.



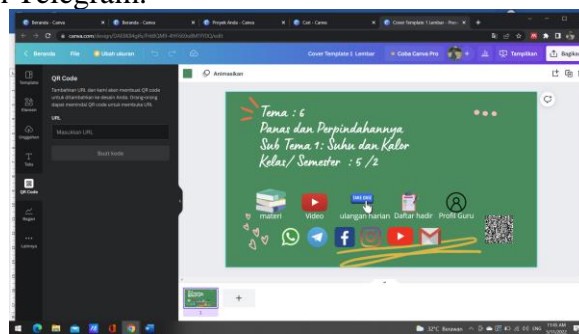
Gambar.1.3. memanfaatkan fitur-fitur pada canva

4. Menyimpan hasil. Canva juga memiliki fungsi auto save, sehingga pengguna tidak perlu khawatir ketika lupa menyimpan desain yang sudah dikerjakannya.



Gambar.1.4. menyimpan hasil ke folder canva

5. Membagikan hasil desain canva melalui WA, Gmail, Barcode, dan bisa mendownload hasil langsung. Kemudian di bagian hasilnya melalui WA Group ataupun Telegram.



Gambar.1.5. membagikan hasil melalui media sosial

Berdasarkan langkah-langkah di atas maka dapat mempermudah kita untuk memulai mencoba dan berkreasi semenarik mungkin untuk menghasilkan karya yang bisa dikonsumsi orang banyak khususnya siswa dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu pemahaman, sikap dan keterampilan. Pandemi mengajarkan kita untuk belajar dengan cara yang berbeda. Perbedaan pola belajar menjadikan kita untuk siap menghadapi tantangan dunia pendidikan salah satunya adalah teknologi pendidikan. Selama pandemi pemanfaatan teknologi pendidikan sangat meningkat signifikan dari berbagai aplikasi dan platform yang digunakan dari wa, zoom, google classroom, google meet, dan sebagainya yang bisa digunakan untuk pembelajaran jarak jauh. Menurut (Listiyoningsih, Hidayati, and Winarti 2022:660) mengenai implementasi dari transformasi digital dalam pendidikan dimasa pandemi hingga saat ini masih akrab



kita gunakan dalam pembelajaran yaitu Quizizz, Youtube, google form, zoom, dan sebagainya. Dengan transformasi teknologi pendidikan ini mendorong kesadaran akan pentingnya literasi digital, peningkatan diri, dan semangat diri, yang merupakan kunci keberhasilan transformasi digital ini. Semua ini disebut transformasi belajar yang menjadikan guru dekat dengan teknologi dan bisa memanfaatkannya dalam pembelajaran.

Teknologi dapat membawa kita kepada kemajuan, kemahiran terhadap teori perubahan yaitu pada kurikulum merdeka. Yang saat ini berusaha berlatih dan belajar dalam menerapkan kurikulum merdeka dengan menghadapi generasi yang kritis dan kreatif. Yang mana kurikulum merdeka menekankan pada pembelajaran berdeferensiasi sehingga inti dari perubahan kurikulum ini adalah perubahan dalam pembelajaran dan penilaiannya yang terjadi di kelas, cara mengajar guru yang berubah, semangat belajar siswa yang berubah, cara belajar yang berubah. Maka dengan perubahan inilah menjadi fokus utama perhatian semua stakeholder sekolah.

### **Implementasi pengembangan media canva dalam melaksanakan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam**

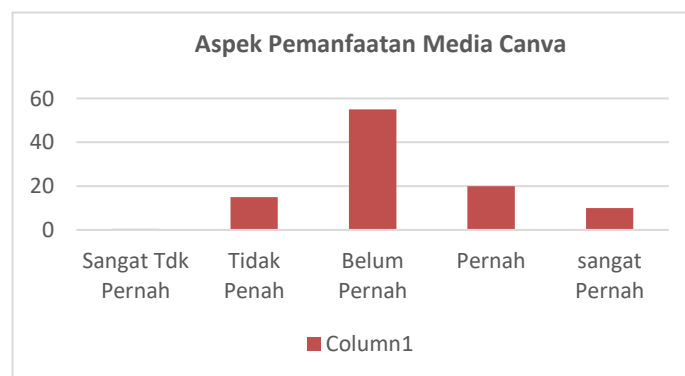
Pelaksanaan pembelajaran saat ini berlangsung secara tatap muka dan normal kembali tanpa hambatan. Setelah mengalami hambatan akibat pandemi covid 19, maka terkait pelaksanaan pembelajaran new normal saat ini Berdasarkan (SKB 4 Menteri Republik Indonesia 2021) surat dari Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, Dan Pendidikan Menengah Nomor: 8617C.CI/AS.01.00/2021, tanggal 25 Juni 2021, hal: Pemantauan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas terkait Keputusan Bersama Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, dan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 03/KB/2021, Nomor 384 Tahun 2021, Nomor HK.01.08/MENKES/4242/2021, Nomor 440-717 Tahun 2021 tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di Masa Pandemi COVID-19, maka perlu memastikan status perkembangan satuan pendidikan di wilayah masing masing. Maka dengan demikian kebijakan pemerintah tersebut mengizinkan sekolah untuk kembali menyelenggarakan pembelajaran tatap muka. Pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar Negeri 28 Lubuklinggau berdasarkan observasi berlangsung secara tatap muka dan seperti pada umumnya pembelajaran kembali normal. Guru tetap menjalankan tugasnya dengan baik dan sebagaimana mestinya, dan guru merasa dengan tatap muka langsung belajar menjadi lebih baik dari sebelumnya yang penuh dengan penggunaan media online sepenuhnya. Dan sekarang adalah pola belajar dalam bentuk penyesuaian kembali tatap muka dengan di dasari pembelajaran yang menarik dan menyesuaikan pada kurikulum merdeka.

Dalam pelaksanaan pembelajaran terdiri beberapa unsur penting dalam melangsungkan pembelajaran *pertama*, perencanaan/persiapan. *Kedua*, Implementasi dan *Ketiga*, Evaluasi. Maka ketiga unsur tersebut harus dikuasai dengan matang oleh guru salah satunya ada mempersiapkan bahan ajar, materi ajar dengan menggunakan media belajar yang menarik yaitu pada canva yang bertujuan untuk mengoptimalkan Kembali belajar siswa dan memotivasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adaptasi teknologi media

pembelajaran canva mendapat respon yang sangat menarik khususnya bagi guru-guru Sekolah Dasar yang harus kenal dan bisa mengelola canva dengan baik. Dengan canva dapat banyak melakukan kreativitas. Respon guru dalam pemanfaatan media canva dalam pembelajaran yaitu secara keseluruhan.

Berdasarkan data penelitian bahwa dalam memanfaatkan media pembelajaran dengan aplikasi canva merupakan hal yang baru yang mereka kenal, di dapatkan sebanyak 55% guru baru mengenal dan belum pernah membuka aplikasi canva. Kemudian sebanyak 20% guru yang sudah pernah mendownload, dan membuka canva. Sementara ada sebanyak 10% guru yang sudah mahir mengaplikasi canva dan membuat media pembelajaran melalui aplikasi canva. Maka dari data penelitian tersebut dapat diperjelas dengan diagram batang di bawah ini;

**Gambar 1 persentasi guru yang menggunakan aplikasi canva**



Gambar di atas menjelaskan bahwa pengenalan teknologi yang tergolong baru pada aplikasi canva. Secara keseluruhan jika di arahkan pada adaptasi teknologi berbasis canva merupakan hal yang pernah di dengar akan tetapi belum pernah membuka akun ataupun membuat media pembelajaran dengan aplikasi tersebut. Akan tetapi untuk media pembelajaran memang hal yang penting yang harus ada dalam pembelajaran terkait media elektronik maupun non elektronik. Media yang bersifat non online sering digunakan oleh guru sebelum pandemi. Selama pandemi menyesuaikan menggunakan media online untuk tetap berjalannya proses pembelajaran dapat kita simpulkan berdasarkan hasil persentase menyebutkan bahwa berdasarkan tabel di bawah ini;

**Tabel.1 Respon Guru Tentang Media Pembelajaran**

Aspek Pemanfaatan Media Pembelajaran	Nilai	F	Persentase
Tinggi (baik)	41 keatas	2	10 %
Sedang (cukup)	Antara 33 s/d 40	16	80 %
Rendah (kurang)	32 kebawah	2	10 %
<b>Jumlah</b>	-	<b>20</b>	<b>100.00</b>

Bertitik tolak pada tabel persentase di atas bahwa pemanfaatan media pembelajaran di sekolah Dasar tergolong sedang (cukup) hal ini ditunjukkan dari 80 % responden, karena yang menyatakan tinggi 10 % dan rendah 10%. Dari aspek pemanfaatan media pembelajaran terjawab secara keseluruhan dari responden 20 orang maka hasilnya adalah termasuk sedang (cukup) dari semua indikator kompetensi pedagogik. Dengan frekuensi 16 orang guru yang menjawab

nilai sedang /cukup sehingga persentasenya 80 %. Adapun aspek pemanfaatan media canva dalam pembelajaran adalah *pertama*, Tampilan media pembelajaran menarik untuk dipelajari oleh siswa, *kedua*, tampilan media canva dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. *Ketiga*, memiliki beragam desain yang menarik, *keempat*, meningkatkan kreativitas guru dan siswa dengan dilengkapi fitur yang menarik dan cantik yang telah disediakan. *Kelima*, menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis. *Keenam*, penggunaan canva disesuaikan dengan kebutuhan sekolah. *Ketujuh*, canva bisa digunakan di handphone.

Dari semua aspek pemanfaatan media canva ini dapat dikatakan bahwa guru di sekolah dasar Negeri 28 Lubuklinggau adalah cukup baik secara keseluruhan dari segi media pembelajaran yang diterapkan di sekolah. Akan tetapi untuk penggunaan canva hampir 55 % guru banyak yang belum mahir membuat desain canva. Hal ini telah terbukti dari hasil (wawancara, MA Juni 2022) *selama ini guru diwajibkan untuk menyiapkan media pembelajaran sebagai proses terjadinya komunikasi menyampaikan pesan dengan mudah dan diperbantukan dengan alat teknologi yang mendukung pembelajaran. Dilihat juga selama pembelajaran pendidikan agama islam dengan menerapkan Canva sudah tidak asing lagi di dengar dan memang diharuskan guru beradaptasi dengan teknologi baru mengingat sekarang ini menuju penerapan kurikulum merdeka belajar. Tapi untuk disekolah belum mahir dan belum terlatih membuat media pembelajaran dengan aplikasi canva. Diketahui pembelajaran menggunakan desain canva pembelajaran lebih menarik, siswa menjadi senang dan bersemangat belajar, guru pun menjadi inovatif itu yang sangat disarankan untuk sekolah ini. Menciptakan guru yang inovatif dan siswa yang interaktif.*

Helen memberikan tanggapan yang *menjelaskan (wawancara, Juni 2022) dapat diketahui juga disetiap sekolah berbeda beda permasalahan yang ditemukan salah satunya adalah di sekolah ini kebanyakan guru-guru yang sudah senior kesulitan untuk mengelola teknologi sehingga perlu kerjasama antara guru senior yang belum bisa dengan guru yang dianggap mahir dan menguasai teknologi.*

Media pembelajaran canva menjadi respon yang yang menarik bagi guru untuk belajar mengenal, mempelajari, dan mencoba memperaktekkan, sehingga guru bisa terampil menggunakan teknologi lain yang bisa menunjang pembelajaran menjadi mudah, menarik, dan menyenangkan. Maka perlu kita ketahui bahwa teknologi informasi digunakan dalam proses pendidikan (Husaini 2014:2) (1) merancang dan membuat aplikasi database, yang menyimpan dan mengolah data dan informasi akademik, seperti sistem pembelajaran, sistem penilaian, informasi kurikulum, manajemen pendidikan, dan materi pembelajaran; (2) merancang dan membuat media pembelajaran berbasis portal, web, dan multimedia interaktif, yang terdiri dari aplikasi tutorial dan alat pembelajaran; dan (3) mengoptimalkan penggunaan televisi pendidikan.

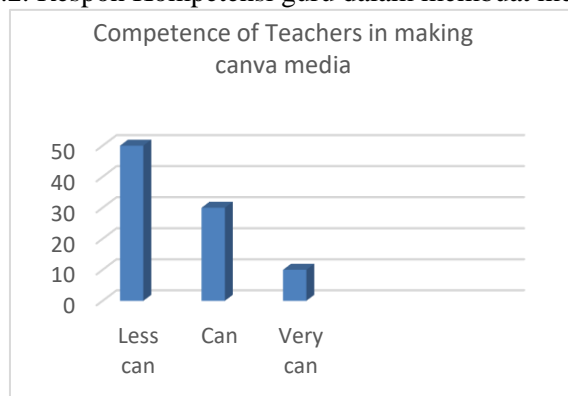
### **Meningkatkan Kompetensi Guru dalam membuat media pembelajaran Canva**

Kompetensi pedagogik yang mengharuskan mampu menguasai tentang ilmu pendidikan di dalamnya adalah menguasai bahan ajar atau dikenal dengan modul ajar, TP, CP, dan ATP. Maka mengenai sebuah peningkatan kompetensi guru

tentang teknologi atau media pembelajaran yang inovatif supaya guru bisa beradaptasi dengan teknologi dan membuat media pembelajaran. Selain ini (Wahyuni 2015:165) proses belajar dan Pembelajaran di kelas guru dapat memfasilitasi proses dengan mengajar menggunakan cara-cara yang membuat informasi menjadi bermakna dan relevan bagi siswa.

Berdasarkan data penelitian menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam menggunakan canva terdapat sebanyak 50% guru yang cukup bisa mengoperasikan aplikasi canva. Selanjutnya 30 % guru yang bisa membuat media pembelajaran dengan canva dan 10 % yang sangat bisa dan mampu membuat desain yang kreatif melalui canva. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada grafik di bawah ini.

Gambar.2. Respon Kompetensi guru dalam membuat media canva



Dapat kita lihat dari gambar di atas dalam meningkatkan kompetensi membuat media pembelajaran sebagai salah satu adaptasi terhadap guru menuju pada kurikulum merdeka belajar yang mengarahkan pada praktek belajar langsung. Kompetensi guru dalam hal lain dapat dikatakan baik akan tetapi dalam hal kompetensi teknologi memiliki kekurangan dengan banyak faktor yaitu ketertinggalan informasi mengikuti pelatihan, workshop, tentang media pembelajaran baru, kurangnya dukungan dari pihak lembaga, dan faktor usia. Dalam hal ini sependapat yang dikatakan oleh (Hamruni 2011:35) di era informasi saat ini, peran guru telah berubah. Mereka tidak lagi berfungsi sebagai satu-satunya sumber belajar, tetapi lebih berfungsi sebagai pengelola pembelajaran. Maka dalam posisi seperti ini guru dan siswa saling membelajarkan.

Selebihkannya hasil persentase kompetensi yang dimiliki guru dalam menguasai media pembelajaran secara keseluruhan berdasarkan tabel dibawah ini;

Tabel.2. Respon Terhadap Kompetensi guru dalam media pembelajaran

<b>Competency Improvement</b>	<b>Value</b>	<b>F</b>	<b>Persentase</b>
High Good	31 Over	3	15 %
Medium (enough)	Between 28 s/d 30	12	60 %
Low (less)	26 down	5	25 %
<b>Sum</b>	-	<b>20</b>	<b>100.00</b>

Diperoleh hasil sebanyak tergolong sedang (cukup) hal ini ditunjukkan dari 60 % responden, karena yang menyatakan tinggi 15% dan rendah 25%. Terdapat dari responden 20 orang maka hasilnya adalah termasuk sedang (cukup) dari

indikator kompetensi guru. Dengan frekuensi 12 orang guru yang menjawab nilai sedang /cukup sehingga persentasenya 60 %. Adapun salah satu indikator kompetensi guru yaitu menguasai cara-cara dan Teknik dalam teknologi dan media pembelajaran, kemampuan mengoperasikan canva dalam membuat bahan ajar atau modul ajar mata pelajaran pendidikan Agama Islam kemampuan membimbing guru untuk melakukan refleksi atas kelebihan dan kelemahan penggunaan media canva. Data di atas didukung dari hasil (wawancara, Etik mei 2022) bahwa *menurut saya belajar sangat efektif jika dilaksanakan dan didukung dengan kemampuan memahami teknologi dan media pembelajaran. Begitu juga, metode pembelajaran bisa disesuaikan dengan media pembelajaran yang digunakan.*

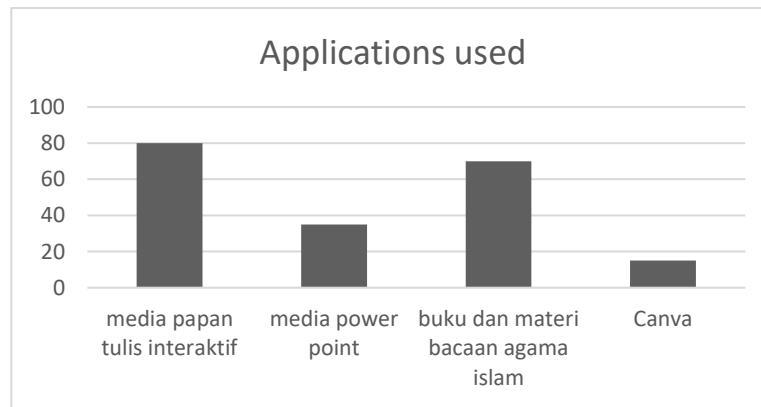
Sementara narasumber lain *untuk menguasai media melalui canva dikatakan belum, akan tetapi jika diajarkan, diberikan bimbingan, pelatihan, hingga bisa menguasai dan menyiapkan materi ajar yang saya kenal canva memiliki fitur yang lengkap dan menarik hanya saja tidak lepas dari internet. Bisa menyelipkan aplikasi quizziz, materi belajar, video belajar, hingga absensi dengan google form yang bisa di sisipkan dalam aplikasi canva ini sangat menarik dan mau untuk mempelajarinya.*

Dengan demikian penguasaan teknologi baru bisa di sesuaikan oleh semua orang hanya saja perlu dukungan, bimbingan, motivasi dalam upaya proses adaptasi teknologi baru ini.

### **Teknologi dan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam**

Pandemi covid banyak mengajarkan kita mengakrabkan diri pada bidang teknologi. Selama ini kita mempelajari teori saja belajar jarak jauh sekarang semuanya bisa menerapkan langsung proses pembelajaran jarak jauh dengan berbantuan media internet dan aplikasi yang mendukung proses pembelajaran. Khususnya di satuan pendidikan Dasar mengalami perubahan pola belajar menjadikan sebuah permasalahan baru yang harus ada solusinya. .karena tidaklah mudah menyesuaikan proses belajar berbasis teknologi dan media canva dalam belajar. Baik guru maupun siswa perlunya kreatifitas mengelola media belajar dengan baik. Adapun media pembelajarannya yaitu media grafis menggunakan kertas dan ditempel di papan tulis, media power point dan media canva.

Menurut (Daryanto 2016:198) Pembelajaran modern merupakan cara yang dilakukan baik oleh siswa maupun guru dengan hati-hati dan memanfaatkan hasil dari kemajuan teknologi. Dengan pola ini, guru akan sangat terbantuan dalam melakukan pekerjaan mereka, belajar akan menjadi lebih menarik bagi siswa dan pembelajaran akan berlangsung tanpa kehadiran guru. Untuk menjawab bagaimana proses adaptasi teknologi dan media pembelajaran. Dapat dilihat pada grafik dibawah ini.



Gambar 3. Media digunakan pada pelaksanaan pembelajaran

Temuan penelitian di atas menyatakan bahwa pilihan pembelajaran yang dominan yang dilakukan oleh guru SD Negeri 28 Lubuklinggau adalah melalui media pembelajaran media papan tulis interaktif sebanyak 80 %, Menggunakan media power point sebanyak 30%, penggunaan buku dan materi bacaan agama islam sebanyak 70% sedangkan penggunaan media canva adalah sebanyak 15 %.

Selanjutnya persentasi secara keseluruhan dapat di lihat pada tabel di bawah ini;

Tabel 3. Respon Guru Terhadap media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran pendidikan agama islam

Aspects of the Application used	Value	F	Persentase
High (Good)	37 Over	4	20 %
Medium (enough)	Between 33 s/d 36	11	55 %
Low (less)	32 Over	5	25%
<b>Sum</b>	-	<b>20</b>	<b>100.00</b>

Diperoleh hasil sebanyak tergolong sedang (cukup) hal ini ditunjukkan dari 55 % responden, karena yang menyatakan tinggi 20 % dan rendah 25 %. Terdapat dari responden 20 orang maka hasilnya adalah termasuk sedang (cukup) dari indikator kompetensi guru. Dengan frekuensi 11 orang guru yang menjawab nilai sedang /cukup sehingga persentasenya 55 %. Adapun salah satu indikator adalah penggunaan aplikasi canva sebagai adaptasi guru terhadap teknologi dalam membuat media pembelajaran dengan penuh kreativitas.

Hal ini senada yang disampaikan oleh nara sumber bahwa *media yang digunakan dalam pembelajaran dengan menggunakan media papan tulis dan media grafis seperti menempelkan kertas/gambar di papan tulis. Kemudian media pembelajaran kadang kita menampilkan powerpoint, dan lebih banyak kepada media pembelajaran berbentuk visual dan audiovisual. Dan sumber buku sangat sering digunakan sebagai penunjang utama dalam belajar. Sehingga siswa belajar dengan memahami makna di buku pelajarannya.*

Narasumber lain mengatakan *untuk media canva memang sudah ada sedikit guru yang menerapkan, dikarenakan kebanyakan guru senior yang belum mahir dalam menerapkan media canva. Guru-guru muda banyak yang mahir dalam menerapkan teknologi pembelajaran terkini. Kemudian kurangnya fasilitas seperti wifi di sekolah. Keterbatasan kapasitas hp sehingga kurang mendukung penggunaan media di kelas.*

maka, media pembelajaran baik digunakan jika kondisi sekolah mendukung dan menguasainya media pembelajaran dikelas. Hal yang terpenting media hanyalah sebagai alat peraga yang berfungsi sebagai penyampaian informasi atau pesan pada materi yang diajarkan agar lebih efektif dan menyenangkan yang terpenting adalah dari media pembelajaran sedangkan untuk aplikasi canva diperoleh persentase yang sangat sedikit disebabkan belum pernah mengikuti pelatihan, atau workshop dan lain sebagainya sehingga merasa belum bisa membuat desain canva.

### **Simpulan**

Pembahasan sebelumnya memberikan kesimpulan bahwa mengalami perubahan dari belajar normal, pandemi covid, pembelajaran darurat, new normal sampai pada pembelajaran normal kembali pada penyesuaian kurikulum merdeka yang menjadi dasar sukses di kuasai siswa dalam pembelajaran salah satunya keterampilan menguasai teknologi dan media pembelajaran. Begitu juga dengan guru berkewajiban untuk mendesain pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

Adapun media yang digunakan pada pembelajaran pendidikan agama di sekolah dasar yaitu media papan tulis interaktif sebanyak 80 %, media power point sebanyak 30%, penggunaan buku dan materi bacaan agama islam sebanyak 70% sedangkan penggunaan media canva adalah sebanyak 15 %. Sedangkan respon guru menggunakan media canva terhadap pembelajaran menunjukkan hasil sebanyak 55 % kategori cukup berkompeten dalam menggunakan media pembelajaran lainnya sedangkan kategori rendah sebanyak 25% guru menggunakan canva. Salah satu tujuan memanfaatkan media pembelajaran adalah sebagai alat peraga dalam mempermudah menyampaikan pesan atau materi pembelajaran secara efektif, inovatif dan menyenangkan bagi siswa. Seperti canva media yang praktis dan mendukung guru mengelola modul ajar dan materi ajar dikemas dengan semenarik mungkin sebagai adaptasi guru terhadap teknologi dalam membuat media pembelajaran dengan penuh kreativitas. Oleh karena itu, untuk meningkatkan adaptasi teknologi melalui media canva ada beberapa langkah yang perlu kita lakukan, *pertama*, menyelenggarakan pelatihan teknologi berbasis canva pada berbagai platform (WhatsApp, Facebook, share barcode, link dan lain-lain) *kedua*, mengembangkan media canva dalam bentuk bahan ajar ke dalam satu lembar seperti materi pelajaran, video yang relevan, quizizz, absensi.) ini ditunjukkan oleh guru dan siswa dalam memberikan materi dan siswa menerima dengan baik. *Ketiga*, mengembangkan tugas belajar khusus siswa mengarahkan untuk mengaplikasikan tugas belajarnya melalui aplikasi canva secara bertahap dan konsisten. Penelitian ini memberikan implikasi diperlukan tindak lanjut dalam meningkatkan kemampuan menggunakan media pembelajaran yang praktis seperti canva dibutuhkan pelatihan, pendampingan atau workshop dalam merancang pembelajaran yang menarik pada kurikulum merdeka.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Angga, Angga, Cucu Suryana, Ima Nurwahidah, Asep Herry Hernawan, and Prihantini Prihantini. 2022. "Komparasi Implementasi Kurikulum 2013 Dan Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar Kabupaten Garut." *Jurnal Basicedu* 6(4):5877–89. doi: 10.31004/basicedu.v6i4.3149.
- Anggrasari, Liya Atika. 2020. "Penerapan E-Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Di Era New Normal." *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran* 10(2):248. doi: 10.25273/pe.v10i2.7493.
- Creswell, J. 2013. *Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publication.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media. yogyakarta: Gava Media.
- Fatimah, Rosyada Ayu, Olvy Mailandari, Jany Fitria Khoirunnisa, Wahyu Lestari, and Universitas Ahmad Dahlan. 2024. "Pengaruh Kurikulum Merdeka Dalam Penggunaan Canva Sebagai Media Pembelajaran Di MAN 1 Kulon Progo." 2(1).
- Hamruni. 2011. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani.
- Hapsari, Swita Amallia, and Heri Pamungkas. 2019. "Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Online Di Universitas Dian Nuswantoro." *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi* 18(2):225–33. doi: 10.32509/wacana.v18i2.924.
- Husaini, M. 2014. "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Bidang Pendidikan (E-Education)." *Jurnal Mikrotik* 2(1):1–5.
- Ika, Aisyah, Shauman Ninta, and Muhammad Sofian Hadi. 2023. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Masa Kini Dalam Kurikulum Merdeka The Use Of The Canva Application As A Contemporary Learning Media In The 'Kurikulum Merdeka.'" *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam* 1(3):1–11.
- Khumaidah, Shirley, and Mohammad Nu'man. 2021. "Inovasi Media Pembelajaran Pai Pada Masa Pandemi Covid-19." *TA'LIM: Jurnal Studi Pendidikan Islam* 4(1):90–101.
- Listiyoningsih, Sri, Dian Hidayati, and Yuni Winarti. 2022. "Strategi Guru Menghadapi Transformasi Digital." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 7(2b):655–62. doi: 10.29303/jipp.v7i2b.389.
- Mahardika, Andi Ichsan, Nuruddin Wiranda, and Mitra Pramita. 2021. "Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring." *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat* 4(3):275–81.
- Mahyudin, Ahmad. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Canva Mata Pelajaran PAI & BP Fase C - Sekolah Dasar." *JIDeR: Journal of Instructional and Development Researches* 3(4):171.
- Munir. 2017. *Pembelajaran Digital*. I. edited by A. yukron S. Ruswandi, Riyana Firly. Bandung: Alfabeta.
- Prasetya, Andhika. 2021. "Kemendagri-Akan-Buatkan-E-Ktp-Untuk-Transgender." *Detik.Com*.
- Rahmaniah, Neli, Arita Marini, and Agus Nilmada Azmi. 2021. "Pemanfaatan



- Aplikasi Canva Sebagai Inovasi Pembelajaran Mahasiswa Pgmi Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Di Era Kurikulum Merdeka.” *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)* 6(1):133. doi: 10.32934/jmie.v6i1.463.
- Rahmatullah, Rahmatullah, Inanna Inanna, and Andi Tenri Ampa. 2020. “Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva.” *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha* 12(2):317–27.
- Rasyid, Muhammad Rusydi. 2015. “Pendidikan Dalam Perspektif Teori Sosiologi.” *Auladuna* 2(36):274–86.
- Resmini’, Setya, Intan Satriani, and M. Rafi. 2021. “Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris.” *Abdimas Sliwangi* 04(02):335–43.
- Riono, Fauzi. 2022. “Pengembangan Media Pembelajaran PAI-BP DI SD Berbasis Aplikasi Canva.” *Jurnal Cakrawala Pendas* 8(1):117–27.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. 1st ed. Jakarta: Kencana.
- SKB 4 Menteri Republik Indonesia. 2021. “Keputusan Bersama Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, Dan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 03/KB/2021, Nomor 384 Tahun 2021, Nomor HK.01.08/MENKES/4242/2021, Dan Nomor 440-717 Tahun 2021.” *SKB 4 Menteri Republik Indonesia Tentang Panduan Pembelajaran Tatap Muka*.
- Sony Junaedi. 2021. “Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Mahasiswa Pada Mata Kuliah English For.” *Bangun Rekaprima* 07(2):80–89.
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, R& D)*. 2nd ed. edited by Sutopo. Bandung: Alfabeta.
- Sumarno, Mahmuda, Yulis Jamiah, Dona Fitriawan, Ahmad Yani T, and Agung Hartoyo. 2023. “Efektivitas Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum Merdeka Pada Materi Transformasi Kelas Vii.” *Journal of Educational Review and Research* 6(1):56–62.
- Tri Wulandari, and Adam Mudinillah. 2022. “Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA Sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD.” *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)* 2(1):102–18. doi: 10.32665/jurmia.v2i1.245.
- Wahyuni, Baharuddin dan Esa Nur. 2015. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.