

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva: Efektif dalam meningkatkan berfikir kritis dan hasil belajar peserta didik

Miranda Lukita Sari, Heri Pratikto*

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: heri.pratikto.fe@um.ac.id

Paper received: 4-2-2022; revised: 20-2-2022; accepted: 26-2-2022

Abstract

Research on the development of Canva-based interactive learning media to improve critical thinking and student learning outcomes in class X MPLB at SMK Muhammadiyah 3 Singosari. The purpose of this research and development is to produce Canva-based interactive learning media on the Office Technology Equipment and Applications element called "ILC" (Canva Interactive Learning). The research model (R&D) of the Borg & Gall theory was used in this research and development and was modified into 9 stages. The results and findings of this study stated that the ILC media was valid and suitable for use in the teaching and learning process. During the trial process, researchers received assessments related to interesting and varied designs. The results of the percentage calculation show that there is a difference in the average results in the control class and the experimental class, where the average value of critical thinking and learning outcomes of the experimental class is higher than the control class. The display design and presentation of material on ILC media can be used as learning resources for students in the teaching and learning process.

Keywords: ILC media; canva; think critically; learning outcomes

Abstrak

Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva untuk meningkatkan berfikir kritis dan hasil belajar peserta didik pada kelas X MPLB di SMK Muhammadiyah 3 Singosari. Tujuan Penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada elemen Peralatan dan Aplikasi Teknologi Perkantoran yang bernama "ILC" (Interaktif Learning Canva). Model penelitian (R&D) teori Borg & Gall digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini serta dimodifikasi menjadi 9 tahapan. Hasil dan temuan penelitian ini media ILC dinyatakan valid dan layak digunakan pada proses belajar mengajar. Selama proses uji coba, peneliti mendapatkan penilaian terkait dengan desain yang menarik dan bervariasi. Hasil perhitungan persentase menunjukkan ada perbedaan hasil rata-rata pada kelas control dan kelas eksperimen, dimana nilai rata-rata berfikir kritis dan hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Tampilan desain serta sajian materi pada media ILC bisa dijadikan sumber belajar untuk peserta didik pada proses belajar mengajar.

Kata kunci: media ILC; canva; berfikir kritis; hasil belajar

1. Pendahuluan

Berkembangnya suatu ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) berdampak sangat besar salah satunya adalah pendidikan. Dimana pendidikan merupakan suatu proses dalam memperoleh dan melatih sumber daya manusia supaya berkualitas serta mampu berdaya saing yang tinggi. Menurut (Syahputra et al., 2021), pendidikan adalah kegiatan yang dibentuk secara sistematis untuk memberikan pengetahuan kepada masyarakat. Sejalan dengan pernyataan (Rahayu et al., 2016) pendidikan harus di tunkan ke generasi selanjutnya supaya dapat meningkatkan pengetahuan dan menciptakan kreativitas. Masalah utama yang banyak terjadi dalam dunia pendidika salah satunya belum adanya media yang mendukung dalam kegiatan

belajar mengajar sehingga menyebarkan metode konvensional (ceramah) masih banyak digunakan oleh pendidik untuk kegiatan belajar mengajar.

Media pembelajaran sebagai media pendukung untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi kepada siswa saat kegiatan belajar mengajar supaya bisa meningkatkan hasil belajar. Menurut (Putri et al., 2016) media pembelajaran adalah faktor penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran serta menjadi sarana yang digunakan guru untuk memberikan materi pembelajaran kepada siswa. Seiring berjalannya waktu, pengembangan media pembelajaran yang memanfaatkan berbagai macam teknologi dan komunikasi dikenal dengan media pembelajaran interaktif (Shalikhah & Ardhin, 2017). Sejalan dengan pernyataan (Syahroni & Nurfitriyanti, 2018) media pembelajaran yang interaktif bisa membuat suasana menjadi lebih menarik, nyaman, serta kondusif dan juga dapat membangkitkan semangat siswa supaya semakin aktif pada proses belajar mengajar. Salah satunya Canva yang dapat dikembangkan sebagai Media pembelajaran. Canva merupakan alat desain online yang dapat membantu dalam merancang, mengedit dan menata berbagai macam template untuk pemula secara online (Kala et al., 2021). Presentasi pendidikan, bisnis, teknologi dan lainnya merupakan jenis yang ada dalam aplikasi Canva (Junaedi, 2021).

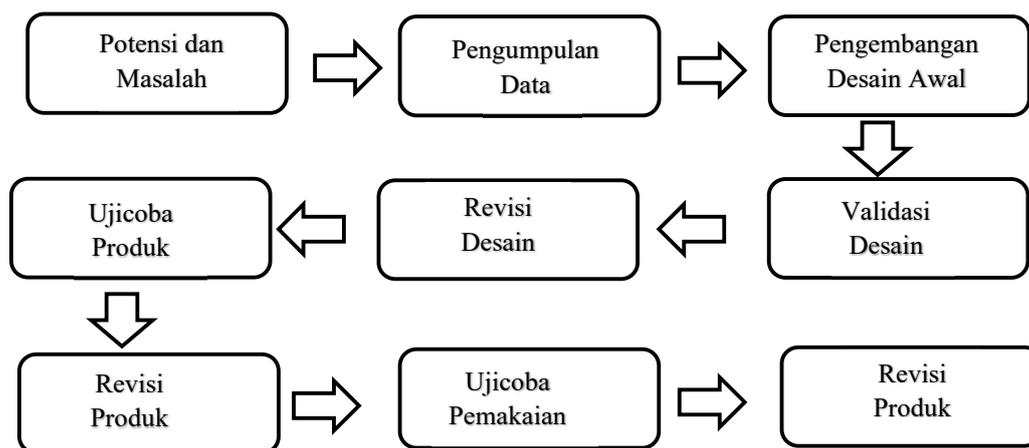
Dari hasil wawancara dengan Ibu Dwi Lesty Utami selaku Kaprodi Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis serta Guru mata pelajaran dasar kejuruan Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis SMK Muhammadiyah 3 Singosari yang menyatakan jika media yang digunakan dalam pembelajaran oleh pendidik masih berupa handout buatan guru dan *powerpoint* yang disiapkan oleh guru, sedangkan peserta didik belum adanya buku pegangan atau modul yang menjadi penunjang media pembelajaran, maka sumber belajar peserta didik menjadi sangat terbatas karena sebegini besar pendidik belum menguasai dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik. Terbatasnya media yang dipakai untuk penunjang dalam proses pembelajaran membuat siswa masih merasa bingung karena tidak adanya media pembelajaran yang dapat dijadikan acuan serta kurang aktifnya siswa pada proses belajar mengajar dapat mempengaruhi hasil belajar.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka tujuan penelitian yang akan dilakukan peneliti untuk mengembangkan media ILC yaitu (1) Mengembangkan media ILC yang sesuai; (2) Mengetahui kelayakan media ILC melalui validasi desain oleh para ahli; (3) Mengetahui perbedaan berfikir kritis dan hasil belajar yang menggunakan media ILC dan yang tidak menggunakan media ILC.

2. Metode

Dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan tahapan dari Brog & Gall (R&D) yang dimodifikasi. Peneliti menggunakan 9 tahapan dalam model pengembangan dikarenakan langkah-langkah tersebut sesuai dan mendukung keseluruhan proses penelitian. Borg & Gall (Sugiyono, 2013) menjelaskan bahwa *Research and Development* atau R&D adalah upaya untuk menghasilkan serta menilai keabsahan suatu produk. Tahapan model penelitian Borg & Gall (Sugiyono, 2013) yang digunakan oleh peneliti. Sebagai tahap pertama, peneliti mengidentifikasi masalah berdasarkan keadaan reel yang terjadi selama pembelajaran disekolah. Tahap kedua, peneliti mulai mengumpulkan data untuk digunakan pada media yang akan dikembangkan. Tahap ketiga, perancangan desain awal produk yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa pada kegiatan belajar mengajar. Tahap keempat, validasi desain dilakukan oleh 2 validator ahli media yaitu salah satu Dosen Fakultas Ekonomi dan ahli materi yaitu guru mata pelajaran Dasar

Kejuruan MPLB dengan keahlian di bidangnya masing-masing. Pada tahap kelima, peneliti melakukan revisi setelah produk di ujicoba oleh para ahli untuk melakukan perbaikan pada produk. Tahapan keenam, melakukan ujicoba pengguna pada kelas X MPLB yang berjumlah 6 orang peserta didik dengan kemampuan yang beragam. Pada tahap ketujuh, melakukan revisi produk menurut kritik dan saran dari ujicoba pengguna. Pada tahap kedelapan, melakukan ujicoba kelompok besar di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tahap kesembilan dengan merevisi produk dimana jika dalam proses uji coba kelompok besar masih ditemukan kelemahan.



Gambar 1. Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan menurut Borg & Gall dikembangkan oleh peneliti

Data kuantitatif dan data kualitatif digunakan dalam penelitian dan pengembangan media ILC. Data kualitatif berasal dari hasil wawancara, komentar dari subjek ujicoba yaitu para ahli dan pengguna. Untuk data kuantitatif berasal dari hasil validasi produk oleh validator dan angket penilaian oleh kelompok kecil, data berfikir kritis dan data hasil belajar. Perhitungan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan perhitungan persentase rata-rata.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Tampilan Media Pembelajaran

Hasil produk berupa media ILC yang dikembangkan peneliti dalam Penelitian digunakan untuk meningkatkan berfikir kritis dan hasil belajar untuk elemen Peralatan dan Aplikasi Teknologi Perkantoran kelas X MPLB. Dalam pembuatan produk ILC di aplikasi canva terdapat beberapa langkah yaitu yang pertama adalah menentukan tema, penentuan tema berupa pemilihan warna dasar, pemilihan ikon atau background. Yang kedua adalah pembuatan komponen-komponen media pembelajaran interaktif yang didasarkan dengan tema yang sudah dipilih, kemudian yang ketiga adalah pengumpulan materi, pembuatan soal dan pengumpulan konten seperti gambar, materi, dan video pembelajaran. Yang terakhir adalah penginputan materi pada canva.

Media ILC ini dapat di akses secara offline dan online dengan mendownload aplikasi. Media ILC ini terdapat beberapa komponen yaitu halaman depan, menu utama, capaian pembelajaran, Materi, Video, Quiz dan Profil pengembang. Berikut ini beberapa tampilan yang ada pada media ILC.



Gambar 2. Halaman isi ILC
Sumber: Diolah peneliti (2022)

Gambar diatas merupakan tampilan dari halaman depan, menu utama, capaian pembelajaran, dan profil pengembang.

3.2. Penyajian Data Uji Coba

Setelah melakukan pengambangan desain media pembelajaran interaktif pada aplikasi Canva, langkah berikutnya yaitu uji validasi oleh para ahli dan pengguna sebagai subjek ujicoba produk. Validator media pada penelitian ini adalah dosen dari Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Malang serta validator ahli materi adalah guru elemen Peralatan dan Aplikasi Teknologi Perkantoran. Media pembelajaran ini memuat materi elemen Peralatan dan Aplikasi Teknologi Perkantoran SMK Muhammadiyah 3 Singosari. Ujicoba pengguna yaitu 6 siswa sebagai perwakilan dari kelas X MPLB SMK Muhammadiyah 3 Singosari.

Dalam melakukan validasi dan penilaian terhadap media ILC terdapat beberapa indikator penilaian. Indikator penilaian pada validasi ahli media meliputi Bahasa, pengaruh bagi pembelajaran, rekayasa perangkat lunak, dan tampilan. Kemudian pada validasi ahli materi indikator yang dinilai meliputi materi, kurikulum, evaluasi, dan penggunaan. selanjutnya uji coba kelompok kecil indikator yang dinilai meliputi tampilan, materi, penggunaan, soal/evaluasi, dan *feedback*. Hasil perhitungan validasi dan penilaian kelompok kecil dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$x = \frac{\sum X}{\sum xi} x 100\%$$

Setelah ditemukan persentase hasil validasi dan hasil kelompok kecil, maka diketahui mengenai kesimpulan tentang kelayakan dan keefektifan media pembelajaran interaktif berdasarkan kriteria persentase yang telah ditentukan. Dan berikut adalah hasil perhitungan validasi dari para ahli dan pengguna.

Tabel 1. Hasil Validasi Subjek Uji Coba Produk

No.	Subjek Ujicoba Produk	Persentase (%)	Kriteria
1.	Ahli Meteri	100	Sangat Valid
2.	Ahli Media	79	Valid
3.	Ujicoba Pengguna	89	Sangat Valid
	Rata-rata	89,33	Sangat Valid

(Sumber: kuesioner uji validasi, 2022)

Pada Tabel 1 diatas, rata-rata yang diperoleh dari validator oleh ahli media memperoleh hasil rata-rata 79%. Oleh karena itu, ILC yang dikembangkan dalam hal materi, tampilan serta kegunaan dinyatakan valid dan layak untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Kemudian, selain kelengkapan komponen yang disajikan dalam media ILC dapat menunjang peserta didik untuk memahami isi materi yang ada dalam media ILC, kelengkapan komponen dapat memberikan kemudahan dalam mengakses konten-konten yang ada di dalam media pembelajaran. Selanjutnya skor terendah didapat pada tampilan font dikarenakan menurut ahli media dalam penggunaan font masih kurang bervariasi, kemudian peneliti juga mendapat saran dari ahli media yaitu perlu adanya soal psikomotorik dan tempat pengumpulan tugas. Kemudian hasil rata-rata dari validator materi menunjukkan sebesar 100% dalam kategori sangat valid. Media ILC dinyatakan valid oleh ahli materi didasarkan pada penilaian dari segi isi materi yang sudah sesuai dengan capaian pembelajaran pada elemen Peralatan dan Aplikasi Teknologi Perkantoran. Selain itu penyajian materi seperti video pembelajaran di youtube bisa memudahkan siswa untuk memahami isi materi. Namun peneliti mendapatkan saran dari ahli materi untuk dikembangkan lebih luas dalam proses belajar mengajar.

Selanjutnya berdasarkan hasil ujicoba produk kelompok kecil mendapatkan nilai sebesar 89% dengan kriteria sangat valid, skor terendah didapat dari indikator soal latihan. Jawaban yang diberikan oleh siswa yaitu media yang dikembangkan sangat bermanfaat serta desain dan konten-konten yang ada didalamnya sangat interaktif dan bervariasi. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa pengembangan media ILC dikategorikan sangat baik dan layak dipakai dalam menunjang kegiatan belajar mengajar. Sejalan dengan penelitian (Tarigan & Siagian, 2015), (Rahmi et al., 2019), (Rezeki & Ishafit, 2017) telah menyatakan jika media pembelajaran yang interaktif berbasis *Canva* sangat baik dan layak dipakai untuk media pendukung dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut (Ernawati, 2017) menyatakan bahwa nilai rata-rata yang tinggi didapat dari validasi materi, validasi media dan pengguna. Nilai tersebut menyatakan jika media ILC yang dikembangkan layak dan sangat baik. Pertanyaan tersebut diperkuat oleh (Muthoharoh & Sakti, 2021) bahwa penyajian materi, tampilan/desain dinyatakan sangat baik sehingga memudahkan peserta didik dalam belajar mandiri.

3.3. Analisis Data Berfikir Kritis

Kemudian, setelah dilaksanakan ujicoba produk oleh ahli materi, media, dan ujicoba pengguna, peneliti merevisi menurut komentar dan saran dari subjek ujicoba yakni ahli materi, ahli media dan ujicoba pengguna terlebih dahulu sebelum melakukan tahap selanjutnya. Kemudian setelah dilakukan perbaikan dan revisi, peneliti melaksanakan ujicoba pada kelompok besar dengan kelas X MPLB 1 menjadi kelas kontrol dan kelas X MPLB 2 menjadi kelas eksperimen. Tahapan ini dilaksanakan untuk mengetahui perbedaan berfikir kritis dan hasil belajar pada kelas control dan kelas eksperimen. Menurut (Fristadi & Bharata, 2015) menyatakan bahwa mengukur berfikir kritis ada 4 tahapan yakni mengumpulkan, menginterpretasi, menganalisis, dan mengevaluasi. Berikut adalah hasil perhitungan rata-rata berfikir kritis yang menggunakan rumus:

$$x = \frac{\sum x}{\sum xi} x 100\%$$

Tabel 2. Hasil berfikir kritis peserta didik

No.	Kelas	Jumlah Skor	Nilai Rata-rata Penguasaan (%)
1	Kelas Eksperimen (MPLB 2)	435	80
2	Kelas Kontrol (MPLB 1)	380	70
	Selisih Nilai		10

(Sumber: Data Hasil berfikir kritis, 2022)

Berdasarkan Tabel 2 diatas, dapat dikatakan hasil berfikir kritis untuk kelas eksperimen atau kelas X MPLB 2 diperoleh persentase sebesar 80%. Sedangkan kelas kontrol atau kelas X MPLB 1 diperoleh persentase 70%. Hal ini menyatakan adanya perbedaan berfikir kritis kelas control dan kelas eksperimen. Maka dapat dikatakan media ILC efektif untuk meningkatkan berfikir kritis. Perbedaan nilai tersebut disebabkan oleh kegiatan belajar mengajar pada kelas eksperimen menggunakan media ILC dengan memanfaatkan sumber lain seperti video pembelajaran dari youtube. Namun di kelas kontrol kegiatan belajar mengajar hanya memanfaatkan PPT sebagai sumber belajar. Melalui pengamatan peneliti dalam kegiatan belajar mengajar siswa cenderung lebih aktif serta ketika mengerjakan soal studi kasus dapat mengerjakan secara mandiri mulai dari memecahkan masalah yang ada, sampai dengan mencari solusi yang tepat mengenai studi kasus yang ada. Perbedaan nilai tersebut disebabkan karena adanya media ILC memudahkan peserta didik pada kelas eksperimen untuk memahami materi, sehingga dapat dengan mudah mengerjakan soal jika dibandingkan dengan kelas kontrol.

Perbedaan berfikir kritis diatas sependapat dengan penelitian (Sari & Sugiyarto, 2015) perbedaan berfikir kritis pada kelas kontrol dan kelas eksperimen didukung adanya media pembelajaran yang interaktif yang mudah untuk diakses kapanpun dan dimanapun. Adanya perbedaan berfikir kritis pada kelas kontrol dan kelas eksperimen juga ditemukan dalam penelitian (Firdaus et al., 2020) pengembangan media pembelajaran yang interaktif bisa membangun pemahaman serta penguasaan materi pada proses belajar mengajar dan juga membantu peserta didik dalam belajar secara mandiri.

3.4. Analisis Data Hasil Belajar

Selanjutnya analisis perhitungan rata-rata nilai hasil belajar yang menggunakan rumus:

$$x = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100\%$$

Tabel 3. Hasil Belajar

No	Kelas	Jumlah Nilai	Nilai Rata-Rata(%)
1	Kelas Eksperimen (MPLB 2)	2470	91
2	Kelas Kontrol (MPLB 1)	2040	76
	Selisih Nilai		15

(Sumber Data: Hasil belajar kognitif, 2022)

Berdasarkan hasil perhitungan *posttest* pada Tabel 3, rata-rata nilai hasil belajar siswa kelas eksperimen adalah 91%. Namun rata-rata nilai hasil belajar siswa kelas kontrol adalah 76%. Hal ini menyatakan adanya perbedaan nilai rata-rata hasil belajar antara kelas control dan kelas eksperimen. Maka dari itu, disimpulkan jika media ILC efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Perbedaan hasil belajar didukung adanya konten-konten yang menarik dan mudah dipahami yang dikemas dalam media ILC, sehingga peserta didik kelas eksperimen dapat mengerjakan soal dengan mudah jika dibandingkan dengan kelas kontrol.

Perbedaan hasil belajar diatas sesuai dengan penelitian (Wahyono, 2019) menyatakan lebih efektif jika menggunakan media pembelajaran yang interaktif untuk meningkatkan hasil belajar daripada pembelajaran di kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran interaktif. Kemudian penelitian lain menurut (Syahdiani et al., 2017) yang menyatakan bahwa penilaian berdasarkan nilai rata-rata pada test yang telah dilakukan mampu meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang interkatif. Adanya media ILC dengan berbagai konten yang menarik didalamnya memudahkan siswa untuk mempelajari isi materi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sehingga media ILC bisa dipakai pada proses pembelajaran secara berkelanjutan.

4. Simpulan

Penelitian ini memberikan beberapa kesimpulan yaitu pertama produk yang dikembangkan adalah berupa media ILC untuk elemen Peralatan dan Aplikasi Teknologi Perkantoran. Kedua, berdasarkan hasil validasi dari para ahli menunjukkan nilai dengan kriteria valid, kemudian berdasarkan hasil ujicoba kelompok kecil didapatkan nilai dengan kriteria sangat valid, maka produk yang dikembangkan peneliti layak dan sangat efektif digunakan pada pembelajaran. Ketiga, terdapat perbedaan berfikir kritis dan hasil belajar yang memakai media ILC dengan peserta didik yang tidak memakai media ILC pada elemen Peralatan dan Aplikasi Teknologi Perkantoran pada SMK Muhammadiyah 3 Singosari. Perbedaan berfikir kritis dan hasil belajar didasarkan dari perhitungan rata-rata menggunakan rumus persentase. Untuk penelitian dan pengembangan selanjutnya, diharapkan media pembelajaran ILC bisa dikembangkan dengan menggunakan sistem operasi lain seperti IOS serta adanya sosialisasi tentang penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva kepada peserta didik. Kemudian, pada penelitian dan pengembangan selanjutnya juga diharapkan adanya pengembangan ILC dengan memberikan materi secara lengkap. Dikarenakan produk ini disusun hanya pada elemen Peralatan dan Aplikasi Teknologi Perkantoran.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada Fakultas Ekonomi Manajemen yang telah mendukung selesainya penyusunan Artikel ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada

SMK Muhammadiyah 3 Singosari yang telah memfasilitasi dan memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian dan pengembangan ini.

Daftar Rujukan

- Andrizal, & Arif, A. (2017). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada sistem E-learning Universitas Negeri Padang. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 17(2), 1-10. <https://doi.org/10.24036/invotek.v17i2.75>
- Ariyanto, M., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Penerapan model pembelajaran problem solving untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa. *Jurnal Guru Kita*, 2(3), 106-115. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jgkp/article/view/10392/9331>
- Astuti, S. P. (2021). Pengembangan media canva sebagai media pembelajaran pada materi listrik statis. *Navigation Physics*, 3(1), 8-15. <http://www.journal.unindra.ac.id/index.php/jpeu/article/view/563>
- Ernawati, I. (2017). Uji kelayakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran administrasi server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204-210. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Firdaus, F. Z., Suryanti, S., & Azizah, U. (2020). Pengembangan multimedia interaktif berbasis pendekatan SETS untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 681-689. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.417>
- Firosalia, K. (2016). Analisis model pembelajaran discovery learning dalam meningkatkan hasil belajar siswa SD. *Talenta Conference Series: Science and Technology (ST)*, 2(2), 90-98. <https://doi.org/10.32734/st.v2i2.532>
- Fristadi, R., & Bharata, H. (2015). Meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dengan problem based learning. *Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika UNY*, 597-602. <http://seminar.uny.ac.id/semnasmatematika/sites/seminar.uny.ac.id/semnasmatematika/files/banner/PM-86.pdf>
- Hadi, M. S., Izzah, L., & Paulia, Q. (2021). Teaching writing through Canva appication to enchance students' writing performance. *JOLLT Journal of Languages and Language Teaching*, 9(2), 228-235. <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/jollt/article/view/3533/2565>
- Indasari, P. N., & Budiyanto, M. (2019). Theoretical feasibility of interactive multimedia based on articulate storyline in liquid pressure. *PENSA E-JURNAL: PENDIDIKAN SAINS*, 7(2).
- Irawan, C., & Rww, ery tri djatmika. (2018). Developing instructional media mobile learning based android to improve learning outcomes. *Jurnal Pendidikan Bisnis Dan Manajemen*, 4(3), 117-124. <https://doi.org/10.17977/um003v4i32018p117>
- Junaedi, S. (2021). Aplikasi canva sebagai media pembelajaran daring untuk meningkatkan kemampuan kreatifitas mahasiswa pada mata kuliah English for information communication and technology. *Bangun Rekaprima: Majalah Ilmiah Pengembangan Rekayasa, Sosial dan Humaniora*, 7(2, Oktober), 80-89.
- Kala, A., Widayanti, L., & Rahayu, W. A. (2021). Edukasi pembuatan desain grafis menarik menggunakan aplikasi Canva. *Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 91-102. <file:///C:/Users/User/Downloads/813-Article Text-2597-1-10-20211102.pdf>
- Karim, K., & Normaya, N. (2015). Kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan model Jucama di sekolah menengah pertama. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1). <https://doi.org/10.20527/edumat.v3i1.634>
- Melinda, T., & Saputra, E. R. (2021). Canva sebagai media pembelajaran IPA materi perpindahan kalori di SD. *Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(2), 96-101. <https://jurnal.ulb.ac.id/index.php/informatika/article/view/1532>
- Mila, N., Naila, A., Azisah, Q., & Arisah, N. (2021). Efektivitas pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran daring. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian 2021, "Penelitian Dan Pengabdian Inovatif Pada Masa Pandemi Covid-19"*, 181-188. <file:///C:/Users/User/Downloads/132-Article Text-149-1-10-20210504.pdf>
- Muthoharoh, V., & Sakti, N. C. (2021). Media pembelajaran interaktif menggunakan Adobe Flash CS6 Untuk pembelajaran IPS siswa sekolah menengah atas. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 364-375. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.315>

- Novita, R., & Harahap, S. Z. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran sistem komputer di SMK. *Jurnal Informatika*, 8(1), 36–44. <https://doi.org/10.36987/informatika.v8i1.1532>
- Nurhayati. (2014). Meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bimbingan mata pelajaran IPA di kelas III SD Inpres 1 Baina. 4(10), 1–11. <file:///C:/Users/User/Downloads/119039-ID-meningkatkan-hasil-belajar-siswa-dengan.pdf>
- Pelangi, G., Syarif, U., & Jakarta, H. (2020). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79-96.
- Putri, D. I., Pratikto, H., & Wardana, L. W. (2016). Pengembangan Media Autoplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Prinsip-Prinsip Bisnis. *JPBM (Jurnal Pendidikan Bisnis dan Manajemen)*, 2(2), 133-138.
- Rahayu, D., Pratikto, H., & Rahayu, W. P. (2016). Pengembangan modul pembelajaran kontekstual bermuatan karakter pada mata pelajaran kewirausahaan di SMK Cendika Bangsa Kepanjen. *Jurnal Pendidikan Bisnis Dan Manajemen*, 2(3), 225–232. <file:///C:/Users/User/Downloads/1713-4040-1-PB.pdf>
- Rahayu, W. P., Zutiasari, I., & Munadhiroh, S. (2021). Learning media of Canva based on Flipbook in the subjects of creative products and entrepreneurship to improve students' digital technopreneurship competence. *Proceedings of the Sixth Padang International Conference On Economics Education, Economics, Business and Management, Accounting and Entrepreneurship (PICEEBA 2020)*, 179(Piceeba 2020), 220–229. <https://doi.org/10.2991/aebmr.k.210616.033>
- Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif macromedia flash 8 pada pembelajaran tematik tema pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524>
- Rezeki, S., & Ishafit, I. (2017). Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk sekolah menengah atas kelas XI pada pokok bahasan momentum. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(1), 29. <https://doi.org/10.21009/1.03104>
- Rohmah, F. N., & Bukhori, I. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif mata pelajaran korespondensi berbasis android menggunakan articulate storyline 3. *Economic & Education Journal*, 2, 169–182. <file:///C:/Users/User/Downloads/892-Article Text-4198-2-10-20200924.pdf>
- Saefi, M., Lukiati, B., & Suarsini, E. (2017). Developing android-based mobile learning on cell structure and functions lesson subject topic to optimize grade XI students' cognitive comprehension. *Jurnal Pendidikan Sains*, 19(2), 57–63. <http://journal.um.ac.id/index.php/jps/>
- Sari, D. S., & Sugiyarto, K. H. (2015). Pengembangan multimedia berbasis masalah untuk meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 1(2), 153. <https://doi.org/10.21831/jipi.v1i2.7501>
- Taufiq Satria, M., & Edi, I. (2018). Instrumen penilaian kemampuan berpikir kritis peserta didik SMA negeri mata pelajaran Biologi Kelas X. *BIOEDUKASI: Jurnal Pendidikan Biologi*, 11(2), 105-110.
- Shalikhah, N. D., & Ardhin, P. (2017). Lectora Inspire Interactive Learning Media as a Learning Innovation. *Lpm News*, 20(1), 9-16.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan.
- Supradaka. (2021). Pemanfaatan canva sebagai media perancangan grafis. 6(74), 62–68. <file:///C:/Users-/User/Downloads/1665-Article Text-2712-1-10-20211031.pdf>
- Suprihatin, S. (2015). Upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 3(1), 73-82.
- Syahdiani, S., Kardi, S., & Sanjaya, I. G. M. (2017). Pengembangan multimedia interaktif berbasis inkuiri pada materi sistem reproduksi manusia untuk meningkatkan hasil belajar dan melatih keterampilan berpikir kritis siswa. *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*, 5(1), 727. <https://doi.org/10.26740/jpps.v5n1.p727-741>
- Syahputra, P., Arwansyah, & Hasyim. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(2), 158–164. <file:///C:/dokumen mira/Bismillah SKRIPSI/jurnal/18026-47503-1-PB.pdf>
- Syahroni, S., & Nurfitriyanti, M. (2018). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis komputer dalam pembelajaran matematika, materi bilangan pada kelas 3 SD. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(3).

- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7(2), 79-85. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/article/view/104261/101751>
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2), 187-200. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>
- Teni, N. (2018). *Pengembangan media pembelajran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. 03*, 171-187. file:///C:/Users/User/Downloads/52-132-1-PB.pdf
- Wahyono, H. N. (2019). Pengembangan media pembelajaran ekonomi interaktif berbasis android sebagai upaya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa. *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*, 4(2), 74. <https://doi.org/10.25273/gulawentah.v4i2.5522>
- Wayudi, S., Suwanto, & Santoso, B. (2019). Kajian analisis keterampilan berfikir kritis siswa sekolah menengah atas. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(2), 141. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i2.18008>
- Zubaidah, S. (2015). Asesmen berpikir kritis terintegrasi tes essay asesmen berpikir kritis terintegrasi tes essay. January. file:///C:/Users/User/Downloads/ZubaidahCorebimaMistianah-2015.pdf
- Zulhelmi, Z., Adlim, A., & Mahidin, M. (2017). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 5(1), 72-80.