

**PENGUNAAN MEDIA GAMBAR MELALUI APLIKASI CANVA
UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN PRESTASI
BELAJAR PADA PEMBELAJARAN GEOGRAFI DI KELAS XI
SMA NEGERI 19 GARUT**

Ikeu Rasmilah¹, Siti Rohmah Komara²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Geografi Universitas Bale Bandung
ikeu_rasmilah@unibba.ac.id

ABSTRAK

Aplikasi Canva adalah salah satu pendukung proses pembuatan media pembelajaran berbasis animasi untuk mata pelajaran Geografi di sekolah menengah atas. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui bagaimana efektivitas media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva untuk mata pelajaran Geografi di SMA Negeri 19 Kabupaten Garut Provinsi Jawa Barat. Selain itu dalam penelitian ini juga dibahas mengenai jenis media pembelajaran Geografi yang selama ini digunakan di SMA Negeri 19 Garut dan bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran Geografi dengan media gambar pada aplikasi Canva. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktifitas, sosial, sikap, kebudayaan, persepsi, pemikiran orang secara individu, maupun kelompok. Penelitian ini bersifat konduktif yaitu permasalahan yang muncul dari data dibiarkan terbuka oleh peneliti. Subjek penelitian ini dilaksanakan di kelas XI SMAN 19 Garut. Instrumen penelitian ini menggunakan wawancara, angket, dan soal tes. Kemudian data ini dianalisis dengan menggunakan rumus persentase. Dari hasil penelitian didapatkan desain media berbasis animasi yaitu analisis kebutuhan, merancang, validasi dan revisi, dan uji coba serta implementasi. Dengan demikian pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran berbasis elektronik sangat layak digunakan untuk meningkatkan minat baca peserta didik.

Kata kunci : media pembelajaran, aplikasi Canva, minat baca

ABSTRACT

The Canva application is one of the supports for the process of creating animation-based learning media for Geography subjects in high schools. This research was carried out to find out the effectiveness of learning media using the Canva application for Geography subjects at SMA Negeri 19 Garut Regency, West Java Province. Apart from that, this research also discusses the types of Geography learning media that have been used at SMA Negeri 19 Garut and how to develop Geography learning media using image media on the Canva application. The research method used is descriptive research which is aimed at describing and analyzing phenomena, events, activities, social, attitudes, culture, perceptions, thoughts of people individually and in groups. This research is conductive, that is, problems that arise from the data are left open by the researcher. The subject of this research was carried out in class XI at SMAN 19 Garut. This research instrument uses interviews, questionnaires and test questions. Then this data is analyzed using the percentage formula. From the research results, animation-based media design was obtained, namely needs analysis, design, validation and revision, and testing and implementation. Thus, using the Canva application as an electronic-based learning media is very suitable for increasing students' reading interest.

Keywords: learning media, Canva application, interest in reading

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman yang menuju ke era milenial menuntut kita harus melek IT di antaranya teknologi di dunia digital yang tentunya sangat berkaitan dengan segala bidang kehidupan dalam masyarakat lebih khususnya dalam bidang pendidikan. Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan maka semakin muncul teknologi teknologi yang baru yang akan menjadikan adanya kemajuan zaman. Dalam dunia pendidikan

peran teknologi sangat membantu untuk mensukseskan pembelajaran, baik itu dalam penunjang sarana pembelajaran maupun dalam memperoleh informasi sehingga para pendidik dapat bersaing dengan dunia luar.

Menurut Ditjen Dikti dalam Fuad Ihsan (2005: 4), mendefenisikan bahwa pendidikan adalah proses dimana seseorang mengembangkan kemampuan sikap dan bentuk-bentuk tingkah laku lainnya didalam masyarakat

dimana hidup, proses sosial dimana orang dihadapkan pada pengaruh lingkungan yang terpilih dan terkontrol (khususnya yang datang dari sekolah), sehingga dapat memperoleh atau mengalami perkembangan kemampuan sosial dan kemampuan individu yang optimal.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa sangat pentingnya keberadaan pendidikan di Indonesia, karena dengan pendidikan siswa didik dapat dipersiapkan melalui bimbingan dalam proses mengembangkan potensi yang dimilikinya serta melatih siswa didik untuk dapat memiliki keterampilan guna meningkatkan kemampuan sumber daya manusia (SDM) pada masing-masing daerah yang ada di Indonesia.

Pendidikan tidak terlepas dari proses belajar mengajar. Dalam proses belajar mengajar hal yang terpenting adalah proses, karena dengan proses inilah yang dapat menentukan tujuan belajar akan tercapai atau tidak tercapai. Ketercapaian proses belajar mengajar dapat dilihat dengan adanya perubahan tingkah laku baik menyangkut aspek pengetahuan (kognitif), nilai dan sikap (afektif), maupun aspek keterampilan (psikomotor). Dalam proses belajar mengajar ada banyak faktor yang mempengaruhi

tercapainya tujuan pembelajaran diantaranya pendidik, siswa didik, lingkungan, metode atau teknik serta media pembelajaran. Semua hal tersebut saling berpengaruh satu dengan yang lain, sehingga apabila salah satunya hilang atau kurang berfungsi maksimal akan berpengaruh pada tujuan akhir pembelajaran.

Fakta di lapangan sering kali berbeda dengan apa yang diharapkan, pendidikan yang seharusnya berjalan efektif di sekolah tidak selamanya sesuai dengan apa yang diinginkan. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap beberapa guru diketahui bahwa proses pelaksanaan pembelajaran di SMA Negeri 19 Garut masih belum mendapatkan hasil yang maksimal. Terindikasi sebagian besar siswa didik tidak mengikuti pembelajaran dengan baik.

Dalam pembelajaran geografi di dalam kelas, pembelajaran tidak di fokuskan untuk hafalan tetapi pembelajaran haruslah menyenangkan karena dengan begitu siswa akan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Alangkah baiknya jika pemberian bahan belajar tidak hanya bersifat ceramah atau visual saja tetapi akan lebih baik jika menggunakan media audio-visual yaitu dengan menggunakan media yang peserta didik dapat melihat dan

mendengarkan secara langsung seperti gabungan penggunaan gambar, suara, video, atau media animasi mengenai materi pembelajaran, sehingga peserta didik akan jauh lebih paham akan materi pembelajaran yang di sampaikan.

Banyaknya anggapan bahwa mata pelajaran geografi merupakan

mata pelajaran yang susah dan tidak menyenangkan. Hal inilah yang menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa, yang mendapatkan nilai kurang dari KKM yaitu 67. Persentase kelulusan nilai ujian semester siswa SMA Negeri 19 Garut Kelas XI dapat dilihat berdasarkan tabel berikut.

Tabel 1.

Persentase Nilai UTS Siswa Kelas XI SMAN 19 Garut

Interval Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
46 – 55	4	16,66 %
56 – 65	10	33,33 %
66 – 75	7	30,00 %
76 – 85	4	13,33 %
86 – 95	3	3,33 %
96 – 100	2	3,33 %
Jumlah	30 siswa	100%

Sumber: Penelitian, 2023

Berdasarkan Tabel 1 di atas, menunjukan pada tahun ajaran 2022/2023 pokok bahasan Hubungan Manusia dan Lingkungan Akibat Dinamika Atmosfer masih jauh dari ketuntasan. Data ini menunjukan tingkat pemahaman siswa terhadap materi pokok bahasan tersebut masih jauh dari harapan. Berbagai penyebab dapat mendasari mengapa hal ini dapat terjadi. Salah satunya kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran hasil belajar siswa untuk mencapai

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran geografi sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. Banyak siswa beranggapan bahwa mata pelajaran geografi susah untuk dipahami dikarenakan terdapat banyak konsep serta teori yang harus dipelajari sedangkan penjelasan guru seringkali tidak dapat dipahami oleh siswa. Adanya berbagai konsep, teori serta proses di dalam pembelajaran geografi yang tidak dapat dijelaskan dengan baik hanya melalui kata-kata saja.

Media merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Menurut Sardiman, 2002:6). Sedangkan menurut Gagne yang dikutip Sudirman (2006:6) media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang nya untuk berpikir. Karena itu media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat strategis dalam pembelajaran. Sering kali terjadi banyak siswa yang kurang atau bahkan tidak memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Hal tersebut disebabkan karena kurang optimalnya pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.

Media Canva pertama kali diterbitkan pada 1 Januari 2012 sekaligus dipromosikan secara publik, maka pada tanggal tersebut juga Canva mulai beroperasi pada platform digital. Melanie Perkins adalah CEO atau pendiri Canva sebelumnya juga pernah mendirikan Fusion book, yaitu salah satu penerbit buku ternama di Australia. Pada tahun pertama setelah diterbitkan Canva awal januari, Canva beroperasi sangat pesat. Para desainer mulai menggunakan Canva untuk

pembuatan media visual dan berbagai visual lainnya. Dengan itu Canva meningkat dan mencatatkan pembukuan rekor pengguna sebanyak 750.000 pengguna.

Pada tahun 2017 Canva genap berusia lima tahun, pada tahun itu juga canva melakukan pembukuan setelah lima tahun berjalan. Canva sudah memiliki pegawai sebanyak 200 orang yang tersebar di beberapa kantor Australia dan San Francisco. Pemasukan terbanyak didapat oleh pengguna yang memiliki akun premium atau *reguler mode* yaitu berjumlah sebanyak 294.000 pengguna. Dan pada pengguna sepenuhnya Canva mempunyai 10 juta pengguna dengan layanan hingga 169 negara di berbagai benua.

Dalam penelitian ini penulis mengambil materi yang disampaikan adalah materi mengenai atmosfer dengan Standar Kompetensi 3 (Pengetahuan) yaitu memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang

spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah. Dengan Kompetensi Dasar 3.2 menganalisis atmosfer dan dampaknya terhadap kehidupan di muka bumi.

Atmosfer merupakan lapisan gas yang melingkupi sebuah planet, termasuk bumi, dari permukaan planet tersebut sampai jauh di luar angkasa. Di Bumi, atmosfer terdapat dari ketinggian 0 km di atas permukaan tanah, sampai dengan sekitar 560 km dari atas permukaan Bumi. Atmosfer tersusun atas beberapa lapisan, yang dinamai menurut fenomena yang terjadi di lapisan tersebut.

Karakteristik tersebut menunjukkan perlunya suatu media pembelajaran inovatif yang sesuai. Pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Adapun media yang tepat digunakan pada pokok bahasan dinamika atmosfer serta dampaknya bagi kehidupan yaitu media pembelajaran interaktif berbasis animasi, karena media ini dapat menjelaskan materi mendekati keadaan sebenarnya. Berangkat dari masalah yang dihadapi guru di dalam kelas dan dari ketertarikan siswa didik terhadap media canva baik berupa gambar, video atau film animasi, sehingga media animasi merupakan media pembelajaran yang paling

tepat digunakan disini guna meningkatkan minat, rasa penasaran, dan membangkitkan rasa ingin tahu, serta membuat pembelajaran menjadi menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan peneliti adalah pendekatan kualitatif, yaitu proses penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktifitas, sosial, sikap, kebudayaan, persepsi, pemikiran orang secara individu, maupun kelompok penelitian mencakup orang-orang dan perilaku yang dapat diamati menggunakan kata lisan atau tertulis untuk menghasilkan data deskriptif. Penelitian kualitatif bersifat konduktif, yaitu permasalahan yang muncul dari data dibiarkan terbuka oleh peneliti. Data diambil dari pengamatan yang seksama, mencakup deskripsi dalam hal yang detail juga menyertai hasil wawancara yang mendalam, serta hasil analisis dokumen dan catatan-catatan. Juga harus mengkaji perspektif partisipan secara interaktif untuk observasi langsung dan observasi partisipatif, wawancara, dan teknik perlengkapan lainnya.

Pengumpulan data yang dilakukan yaitu data implementasi

media dan evaluasi terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi Canva. Tahap implemementasi adalah proses dimana produk media pembelajaran berbasis animasi menggunakan aplikasi Canva yang telah dikerjakan di uji ke beberapa anak-anak kelas XI yang ada di SMA tersebut. Sedangkan tahap evaluasi adalah tahap terakhir dari pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi canva. Di tahap ini peneliti akan wawancara kepada guru yang mengajar di SMA Negeri 19 Garut sebagai tolak ukur untuk penilaian keberhasilan dan kelayakan pakai media pembelajaran animasi menggunakan aplikasi canva serta berdasarkan masukan dan saran yang diberikan oleh guru-guru agar peneliti dapat melakukan revisi dari media pembelajaran menggunakan canva yang telah dikembangkan kan sesuai dan layak dijadikan sebagai pembantu proses pembelajaran geografi.

Sebelum menguji produk media canva kepada siswa, peneliti lebih dulu melakukan langkah desain dan revisi produk agar bisa dikatakan layak digunakan. Langkah-langkahnya yaitu: 1) analisis kebutuhan, 2) merancang media dengan aplikasi Canva, 3) validasi dan revisi, 4) uji lapangan dan implementasi.

Analisis efektifitas media pembelajaran menggunakan

aplikasi Canva pada penelitian ini oleh guru dan siswa untuk menilai media pembelajaran berbasis animasi dalam geografi. Hasil efektifitas terhadap media produk pada pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, kemudian melalui wawancara guru dan angket yang akan diberikan kepada siswa. Setelah itu hasil yang didapat oleh peneliti dari narasumber untuk mengetahui tingkat kelayakan pada media pembelajaran yang sudah dibuat, sehingga jika terdapat kekurangan pada media akan dilakukan perbaikan agar media pembelajaran dapat dikatakan layak digunakan untuk proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Analisis Kebutuhan

Pada langkah ini peneliti terlebih dahulu menganalisis terhadap kebutuhan di SMA Negeri 19 Garut dan siswa. Dari hasil analisis yang peneliti lakukan di SMA Negeri 19 Garut khususnya kelas XI didapatkan hasil bahwa keterbatasan media pembelajaran masih sangat kurang, sehingga membuat siswa cepat bosan dengan penggunaan media yang sama. Dapat diketahui juga bahwa terdapat beberapa siswa yang masih lambat dan kesulitan dalam berliterasi. Berdasarkan hasil analisis tersebut peneliti bertujuan untuk mengembangkan model tugas yang

mempergunakan media canva sebagai bentuk memotivasi kreativitas siswa, agar bisa menambahkan media pembelajaran dan terciptanya pembelajaran yang efektif serta bisa membantu siswa untuk mempermudah dalam berliterasi.

2. Merancang media pembelajaran berbasis animasi

Memilih background dan karakter yang dibutuhkan untuk menunjang materi yang akan dibahas. Menyesuaikan tema dan huruf sesuai dengan background dan karakter yang bisa menarik siswa untuk focus menyimak paparan yang akan dijelaskan. kemudian membagi slide, dengan slide pertama yaitu sampul utama, sampai akhir materi yang akan dibahas pada pertemuan tersebut. menyesuaikan tataletak karakter gambar animasi dan teks serta iringan musik sesuai dengan isi materi tersebut.

3. Validasi dan revisi media pembelajaran Canva

Setelah melakukan rancangan media pembelajaran, kemudian peneliti harus uji validitas dari media tersebut agar dapat diketahui kelayakan dan kekurangan terhadap media pembelajaran berbasis animasi. Kemudian peneliti melakukan langkah validitas yang akan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Dari hasil validasi ahli media disitu

diungkapkan bahwa media canva sangat layak digunakan, tetapi ada beberapa yang harus diperbaiki seperti pemilihan background yang tidak sesuai dengan tema sehingga teks yang ditulis bisa dibaca dengan jelas, dan bisa dipahami. Sedangkan validasi ahli materi media canva sangat layak digunakan namun ada beberapa yang harus diselesaikan yaitu penggunaan huruf kapital masih banyak yang menggunakan huruf kecil, jumlah kata dalam setiap slide materi ada yang terlalu panjang, dipersingkat lagi karena untuk membantu kegiatan efektivitas siswa.

4. Uji lapangan dan implementasi

Pada tahap ini adalah tahap terakhir yang dilakukan peneliti untuk melakukan penelitian yaitu dengan uji lapangan kepada siswa kelas XI SMA Negeri 19 Garut. Tujuannya untuk mengetahui kelayakan atau kekurangan pada media pembelajaran aplikasi canva berbasis animasi. Uji coba pertama dilakukan pertama kepada siswa dengan sampel 30 orang dan juga satu orang guru, peneliti meminta guru untuk menampilkan media canva berbasis animasi kemudian siswa menyimak dan juga membaca media tersebut. Dari hasil uji coba tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis animasi sangat layak digunakan dan tidak ada lagi yang harus diselesaikan. Setelah melakukan uji lapangan dan implementasi dapat dinyatakan bahwa

media pembelajaran canva berbasis animasi sudah siap. Hasil dari media canva berbasis animasi tersebut berjumlah 15 slide dan berukuran 100 MB sebagai sasaran utama yaitu siswa SMA Negeri 19 Garut. Adapun setelah menampilkan produk media canva berbasis animasi disini peneliti akan menilai hasil dari minat baca siswa tentang menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil uji coba diatas bahwa proses pembelajaran menggunakan media canva berbasis animasi sangat efektif untuk kelancaran memahami siswa, dari sebelumnya menggunakan media peraga yang biasa saja siswa lebih cenderung mendengarkan dibandingkan mengamati dan membaca dengan sendirinya. Dengan menerapkan media canva peserta didik lebih terampil mengamati dan membaca isi dari materi yang diberikan oleh guru. Dengan ini menyatakan bahwa media canva berbasis animasi sangat membantu peserta didik untuk meningkatkan minat baca siswa kelas XI pada SMA Negeri 19 Garut dalam persentase klasikal 100 % dengan kategori Sangat Layak.

Berdasarkan hasil yang didapat dari ahli media, ahli materi, angket siswa, dan juga wawancara guru terhadap uji efektivitas media pembelajaran canva berbasis animasi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran canva berbasis

animasi sangat layak digunakan guna meningkatkan minat baca siswa dalam pembelajaran Geografi kelas XI pada siswa SMA Negeri 19 Garut.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan dengan pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran Geografi jenjang Sekolah Menengah Atas Negeri 19 Garut, maka dapat disimpulkan bahwa :

- 1) Media pembelajaran Geografi yang sudah dibuat efektif untuk digunakan setelah melakukan langkah langkah dari validasi ahli media dan ahli materi. Dari validasi ahli materi mendapatkan kriteria sangat layak dengan persentase 95,38 %. Dan dari validasi ahli materi mendapatkan kriteria sangat layak dengan persentase 95 %. Desain media pembelajaran menggunakan aplikasi canva dengan berbentuk video visual dengan ukuran 100 MB.
- 2) Kemudian untuk respon dari siswa SMA Negeri 19 Garut terhadap pembelajaran menggunakan media pembelajaran canva berbasis animasi mendapatkan nilai persentase 92,31% dengan kategori sangat layak. Guru Geografi setuju dengan adanya

media pembelajaran canva berbasis animasi, dengan adanya media pembelajaran canva membantu guru untuk membuat siswa lebih efektivitas dan cepat mengerti. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media canva berbasis animasi sangat efektif digunakan untuk meningkatkan minat baca siswa kelas XI SMA Negeri 19 Garut.

REFERENSI

- Ahmad Tohardi (2019). Pengantar Metodologi Penelitian Sosial Plus. hal 585, 2019.
- Poerna Wardhanie, F. Fahminnansih, dan E. Rahmawati (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Desain Grafis dan Promosi Produk pada Sekolah Islami berbasis Kewirausahaan. *Society*, vol. 2, no. 2, hal. 51–58, 2021, doi: 10.37802/society.v2i1.170.
- Azhar Arsyad (2011). Media pembelajaran. *Jakarta PT Raja Graf. persada*, vol. 36, no. 1, hal. 9–34, 2011.
- Casrinia (2014). *Pemanfaatan Media Visual Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Dasar Islam (SDI) Teladan Ypkui Kecamatan Kramat Jati Kota Jakarta Timur*. 2014.
- Diah Erna Triningsih (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Pap. Knowl. . Towar. a Media Hist. Doc.*, vol. 15, no. 1, hal. 128–144 doi: 10.30957/cendekia.v15i1.667 .
- Purnama, E. P. Astuti, dan I. Maryam (2019). Buku Dongeng Elektronik sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Budaya. *Prism. Pros. Semin. Nas. Mat.*, vol. 2, hal. 323–329.
- Garris Pelangi (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *J. Sasindo Unpam*, vol. 8, no. 2, hal. 1–18, 2020.
- Herlina, Erisna, dan H. Fitria (2020). Prosiding seminar nasional pendidikan program

- pascasarjana universitas PGRI Palembang 10 Januari 2020. *Pros. Semin. Nas. Pendidik. Progr. Pascasarj. Univ. PGRI Palembang*, hal. 599, 2020.
- Wijaya (2013). Metode Penelitian Pendidikan Teologi. *E-Modul*, vol. 09, hal. 1–8, 2023.
- Henricus Suparlan *et al.* (2015) *Pedagogi. J. Pendidik.*, vol. 2, no. 1, hal. 59–70, 2015.
- Mila, A. Naila, Q. Azisah, dan N. Arisah (2021). Efektivitas Pemanfaatan Canva Sebagai. *Pros. Semin. Nas. Penelit. DAN Pengabd. 2021, "Penelitian dan Pengabd. Inov. pada Masa Pandemi Covid-19"*, hal. 181–188, 2021.
- D. Cookson dan P. M. R. Stirk (2019). MEDIA PEMBELAJARAN. No. 1996, hal. 13–45, 2019.
- Sholeh, R. Y. Rachmawati, dan E. Susanti (2020). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk UKM. *SELAPARANG J. Pengabd. Masy. Berkemajuan*, vol. 4, no. 1, hal. 430, doi: 10.31764/jpmb.v4i1.2983.
- Rofadhilah (2019). Aplikasi Canva Sebagai Pembelajaran Desain Grafis di SMK. hal 2-5.
- Sony Junaedi (2021). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Mahasiswa Pada Mata Kuliah English for. vol. 07, hal. 80–89.
- Superprof (2019). Alasan Mengapa Harus Belajar Geografi. Tersedia: <https://superprof.co.id/blog/alasan;belajar;geografi/> (29 juni 2020)