

Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Poster Digital untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas Viii pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 24 Banjarmasin

Syaraya Amanda¹, Jumadi², Susanti Sufyadi³

Universitas Lambung Mangkurat^{1,2,3}

1910130220028@mhs.ulm.ac.id¹, jumadi@ulm.ac.id², sufyadisusanti@gmail.com³

ABSTRACT.

The 4.0 industrial revolution encourages teachers and students to understand technology in order to improve the quality of education. However, teachers face challenges in integrating technology into learning, especially due to limitations among students. In this research, the Canva application was used to enhance the effectiveness of learning and address existing constraints. The research method employed descriptive analysis with quantitative approach, using instruments such as assessment rubrics, student creativity questionnaires, and documentation. The research results indicate that before using the Canva application, the average creativity of students fell within the category of "Moderately Creative" with a percentage of 59,6%. After using Canva, student creativity increased by 14.2%, with an average percentage reaching 73,9% in the "Creative" category. Furthermore, their performance in creating digital posters achieved a score of 89,2%, which falls into the "Very Good" category as it is within the range of 80%-100%. This demonstrates that the Canva application serves as a useful tool for creating digital posters and can enhance student creativity.

Keywords: Canva, Digital Poster, Creativity

ABSTRAK.

Revolusi industri 4.0 mendorong pengajar dan pelajar untuk memahami teknologi guna meningkatkan kualitas pendidikan. Namun, tantangan yang dihadapi guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, terutama karena keterbatasan peserta didik. Dalam penelitian ini, aplikasi Canva digunakan dalam rangka meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mengatasi kendala-kendala yang ada. Metode penelitian yang digunakan adalah analisis deskriptif dengan pendekatan kuantitatif, menggunakan instrumen seperti rubrik penilaian, kuesioner kreativitas peserta didik, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum penggunaan aplikasi Canva rata-rata kreativitas peserta didik berada pada kategori "Cukup Kreatif" dengan persentase 59,6%. Setelah menggunakan Canva, kreativitas peserta didik meningkat sebesar 14.2% dengan rata-rata persentase menjadi 73,9% dalam kategori "Kreatif". Selain itu, Hasil kinerja mereka dalam membuat poster digital memperoleh hasil skor sebesar 89,2% yang termasuk kategori "Sangat Baik" sebab berada diantara rentang 80% - 100%. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi Canva bermanfaat sebagai media untuk membuat poster digital dan dapat meningkatkan kreativitas peserta didik.

Kata kunci: Canva, Poster Digital, Kreativitas

PENDAHULUAN

Riset dan Teknologi (Kemendikbud) memiliki tujuan utama untuk membawa mahasiswa ke dalam sekolah-sekolah di seluruh Indonesia sebagai mitra guru dalam menguatkan literasi serta numerasi di tingkat SD dan SMP SMP (Kementerian Pendidikan: 2022). Penugasan kegiatan Kampus Mengajar Angkatan 4 dijadwalkan berlangsung mulai tanggal 1 Agustus 2022 hingga tanggal 2 Desember 2022 yang berlokasi pada SMPN 24 Banjarmasin. Adapun program kerja yang telah dirancang (1) Pembelajaran literasi dan numerasi, (2) Asistensi Mengajar, (3) Membantu administrasi, dan (4) Membantu adaptasi teknologi. Penelitian ini berfokus pada program kerja yang membantu adaptasi teknologi, dimana mahasiswa bertujuan untuk memberikan suatu kontribusi ide dengan menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang telah dipelajari di Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP ULM untuk peserta didik maupun membantu guru untuk mendukung percepatan adaptasi teknologi dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal pada tanggal 1 Agustus 2022 dalam rangka pelaksanaan program asistensi mengajar untuk Pelajaran Seni Budaya di tingkat kelas VII semester 2, berdasarkan pengamatan penulis peserta didik masih melaksanakan tugas membuat poster secara manual. Hasil observasi awal ini menjadi dasar penulis untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada dan akan menjadi landasan untuk merumuskan solusi atau tindakan yang tepat dalam program adaptasi teknologi. Untuk memperkuat permasalahan awal ini, maka penulis melakukan wawancara bersama 3 guru yaitu bapak Ilham Setiawan, ibu Gusti Awwaliyah, dan ibu Rabiatul Adawiah. Adapun permasalahan yang guru hadapi yaitu, Handphone menjadi pilihan utama karena keterbatasan listrik di sekolah dan karena peserta didik lebih responsif terhadap media ini. Namun tidak semua peserta didik memiliki handphone, terutama individu yang berasal dari klatar belakang keluarga dengan keterbatasan ekonomi. Karena itu, dalam mata pelajaran Seni Budaya, guru lebih memilih untuk tugas membuat poster secara manual. Melalui wawancara dengan 9 peserta didik, ditemukan bahwa mereka menghadapi kendala saat membuat poster secara manual, terutama dalam hal menggambar dan menjaga kualitas poster mereka. Mereka juga mencata bahwa membuat poster secara manual memerlukan biaya tambahan untuk alat dan bahan yang diperlukan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, mencerminkan tantangan yang dihadapi guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, terutama karena peraturan sekolah dan keterbatasan peserta didik. Selain itu, tugas membuat poster secara manual juga memiliki kendala tersendiri, seperti permasalahan terkait biaya dan kualitas hasil akhir. Dalam upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mengatasi kendala-

kendala yang ada agar lebih efektif dan relevan., penulis mengusulkan penggunaan aplikasi Canva sebagai solusi alternatif.

Pendekatan ini didukung oleh temuan penelitian Wulandari dan Mudinillah (2022) yang menunjukkan bahwa Canva mempermudah pelaksanaan kegiatan pembelajaran berbasis teknologi, meningkatkan keterampilan dan kreativitas guru serta peserta didik dalam desain media pembelajaran, dan memiliki manfaat praktis lainnya. Penelitian lain oleh Tanjung dan Faiza (2019) juga menjelaskan keunggulan Canva dalam berbagai aspek, termasuk beragam fitur dan desain menarik, peningkatan kreativitas, penghematan waktu, dan aksesibilitas melalui perangkat gawai.

Khususnya dalam konteks sekolah yang melarang peserta didik membawa handphone, penggunaan Canva menawarkan solusi yang memungkinkan akses penggunaan perangkat gawai sekolah dan Wi-Fi gratis. Upaya untuk memastikan semua peserta didik dapat mengakses Canva melibatkan koordinasi dengan peserta didik dan orang tua mereka untuk membawa handphone saat diperlukan. Keuntungan tambahan menggunakan Canva adalah poster yang dihasilkan tidak rentan terhadap kerusakan fisik, dan biaya yang lebih rendah karena tersedianya berbagai elemen desain yang siap digunakan.

Khususnya dalam konteks sekolah yang melarang peserta didik membawa handphone, penggunaan Canva menawarkan solusi yang memungkinkan akses penggunaan perangkat gawai sekolah dan Wi-Fi gratis. Upaya untuk memastikan semua peserta didik dapat mengakses Canva melibatkan koordinasi dengan peserta didik dan orang tua mereka untuk membawa handphone saat diperlukan. Keuntungan tambahan menggunakan Canva adalah poster yang dihasilkan tidak rentan terhadap kerusakan fisik, dan biaya yang lebih rendah karena tersedianya berbagai elemen desain yang siap digunakan.

Agar penulis dapat mengukur dampak penggunaan Canva pada kreativitas peserta didik. Maka penulis menganalisis persentase kreativitas peserta didik sebelum penggunaan Canva sebesar 59,6% yang berada pada kategori "Cukup Kreatif". Sebagaimana studi yang dilakukan oleh Annisa dan Wikarya (2022) telah mengindikasikan bahwa penggunaan Canva mampu meningkatkan kemampuan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran seni rupa.

TINJAUAN LITERATUR

Kreativitas menurut Munandar (2009, p. 12) adalah kemampuan untuk menggabungkan informasi yang sudah ada menjadi variasi yang berbeda berdasarkan data dan informasi yang ada, yang menghasilkan banyak solusi yang berkualitas, akurat, dan beragam untuk suatu masalah. Dengan demikian, kreativitas adalah cara berpikir yang baru dan unik. Namun mengembangkan kreativitas bukanlah tugas yang sederhana, oleh karena itu, diperlukan indikator untuk mengukur perkembangan

keaktivitas peserta didik. Adapun indikator kreativitas peserta didik menurut Munandar (2009, p. 70) mencakup unsur-unsur seperti Lancar (Fluency), Luwes (Flexibility), Orisinal (Originality), dan Rinci (Elaboration).

Dengan berlatih berpikir kreatif, maka peserta didik akan menemukan banyak inspirasi untuk melaksanakan, menciptakan, dan menghasilkan karya yang beragam. Dalam penelitian ini penulis menugaskan peserta didik untuk membuat suatu karya poster digital. Menurut Anitah (2008, p. 12) poster adalah sebuah bentuk visual yang menggabungkan elemen-elemen seperti garis, gambar, dan teks untuk menarik perhatian serta menyampaikan pesan secara singkat. Namun dalam penelitian ini peserta didik akan diminta untuk menciptakan sebuah poster digital sebagai tugasnya yaitu poster dalam bentuk online. Sehingga karya yang dirancang oleh peserta didik memiliki daya tahan yang baik dan tidak mudah mengalami kerusakan. Poster Digital pada penelitian ini menggunakan kriteria yang diadaptasi oleh Mumtaz (2023) yaitu (1) Isi/Teks, (2) Desain, (3) Kreativitas dan Orisinalitas Karya, dan (4) Keterampilan Pesan.

Salah satu dari beragam aplikasi yang hadir di era teknologi saat ini adalah Canva. Canva adalah aplikasi desain daring yang menyediakan beragam alat untuk membuat poster, pamflet, brosur dan banyak lagi. Canva memiliki berbagai opsi desain yang menarik, yang dapat meningkatkan kemampuan kreatif guru maupun peserta didik. Selain itu, penggunaan Canva juga mempermudah proses pembuatan materi pembelajaran secara efisien dan praktis, bahkan tanpa harus menggunakan komputer, karena dapat diakses melalui perangkat gawai seperti ponsel (Tanjung & Faiza, Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika,; 2019).

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, digunakan metode analisis deskriptif dengan pendekatan kuantitatif untuk mengukur proses pengumpulan data menggunakan instrumen yang kemudian di analisis dengan statistika (angka) dan digambarkan dalam bentuk deskriptif. Jumlah total peserta didik kelas VIII, yaitu 307 peserta didik, merupakan populasi dalam penelitian ini. Sedangkan sampel yang diambil dalam penelitian adalah peserta didik kelas VIII G yang berjumlah 33 peserta didik. Dalam penelitian ini, metode pengambilan sampel yang digunakan adalah nonprobabilitas dengan teknik Sampling Insidental yaitu teknik pengambilan sampel yang dipandang oleh penulis secara kebetulan dan cocok sebagai sumber data.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini mencakup: (1) Rubrik Penilaian Poster Digital untuk mengevaluasi hasil karya peserta didik dalam pembuatan poster digital dengan Canva berdasarkan kriteria tertentu (2) Kuesioner untuk mengukur tingkat kreativitas peserta didik sebelum dan setelah menggunakan Canva, (3) Wawancara Tak Berstruktur untuk mengumpulkan informasi awal di lapangan, (4)

Dokumentasi untuk melengkapi data hasil penelitian agar hasil dari penelitian dapat dipercaya kebenarannya.

Instrumen penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini ialah, Rubrik Penilaian Poster Digital serta Kuesioner Kreativitas Peserta Didik. Instrumen yang ingin digunakan harus di uji validitas dan reliabilitasnya oleh ahli instrumen. Pada penelitian ini penulis menggunakan rumus Aiken V dalam rangka menguji keabsahan instrumen yang akan diterapkan penulis menggunakan teknik koefisien validitas isi Aiken's V oleh Azwar (2012, pp. 19-25) dan kriteria oleh Ratnawati (2016, p. 40). Formula yang dirumuskan ialah:

$$= \Sigma s / (n(c-1))$$

Keterangan :

V = Indeks kesepakatan rater

Σs = Jumlah skala rater

n = Jumlah validator

c = Angka penilaian validitas tertinggi

Tabel 1 Kriteria Tingkat Validitas

Rentang Skor (V)	Tingkat kevalidan
V < 0,4	Validitas lemah
0,4 – 0,8	Validitas sedang
V > 0,8	Validitas tinggi

Instrumen yang telah melalui proses uji validitas kemudian di uji realibilitasnya untuk menentukan suatu instrumen realibel atau tidak akan menggunakan Cronbach's Alpha. Menurut Sujarweni (2014, p. 103) instrumen dikatakan reliable jika nilai Cronbach's Alpha > 0,6. Untuk menganalisisnya penulis menggunakan aplikasi SPSS versi 25.

Uji validasi diberikan kepada 3 validator ahli instrumen yaitu 2 dosen dari program studi Teknologi Pendidikan bapak Agus Hadi Utama dan ibu Zaudah Cyly Arrum Dalu serta 1 dosen dari Bimbingan Konseling yaitu bapak Hendro Yulius. Hasil validitas menunjukkan pada kategori kevalidan tinggi dengan rentang skor V > 0,8 yaitu 0.967 yang dimana melebihi dari indeks nilai dasar yaitu 0,8. Sedangkan hasil realibilitas bahwa Cronbach's Alpha lebih tinggi dari pada nilai dasar yaitu 0,750 > 0,60. Dari kedua hasil tersebut maka instrumen dinyatakan layak untuk digunakan dan pernyataan dalam instrumen di kuesioner dan rubrik penilaian dinyatakan reliabel.

Rubrik penilaian diisi dan dinilai oleh guru pengajar mata pelajaran Seni Budaya kelas VIII G yaitu bapak Ilham Setiawan dan dihitung berdasarkan skor akhir

menggunakan skala likert 1-4. Dalam menghitung skor akhir menggunakan rumus Fajar (2023) sebagai berikut:

$$\text{Skor}/(\text{Skor tertinggi})\times 4=\text{skor akhir}$$

Keterangan:

Sangat baik: skor 3,20 – 4,00 (80 – 100)

Baik : skor 2,80 – 3,1 (70 – 79)

Cukup : skor 2,40 – 2,79 (60 – 69)

Kurang : skor kurang 2,40 (> 60)

Selanjutnya dianalisis untuk mendapatkan nilai rata-rata persentase dengan rumus :

$$NP = R/SM \times 100\%$$

Keterangan:

NP : Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R : Skor mentah yang diperoleh siswa

SM : Skor maksimum ideal untuk penilaian poster digital

100: bilangan tetap

Sesudah didapatkan angka rata-rata rasio selanjutnya dikategorisasikan menurut Purwanto (2008) sebagai berikut:

Tabel 2 Kriteria Penilaian Poster Digital

Presentase	Kategori
86% - 100%	Sangat baik
76% - 85%	Baik
60% - 75%	Cukup
55% - 59%	Kurang
0% - 54%	Buruk

Kuesioner yang memakai skala likert dengan skala 5 item yakni “Sangat Setuju”, “Setuju”, “Ragu-Ragu”, “Tidak Setuju”, dan “Sangat Tidak Setuju”. Pernyataan dalam kuesioner terdapat 20 pernyataan yang mengacu pada indikator kreativitas oleh teori Munandar (2009). Hasil kuesioner dikonversi menjadi bentuk persentase dengan mengaplikasikan formula Sugiyono (2017, pp. 94-95) yaitu:

$$P = \frac{\Sigma \text{Skor}}{\Sigma \text{Maks}} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase skor

Skor : Skor yang diperoleh

Maks : Skor maksimal

Dari hasil persentase untuk memperoleh nilai tengah yang digunakan sebagai dasar dalam merumuskan kesimpulan maka menggunakan formula:

$$\chi = (\text{Skor total}) / (\text{Skor ideal seluruh siswa}) \times 100\%$$

Sesudah ditemukan nilai persentase, kemudian dikategorikan pendapat Arikunto (2003, p. 57) sebagai berikut:

Tabel 3 Kategori Kreativitas Peserta didik

Presentase (%)	Kategori
80% - 100%	Sangat kreatif
60% - 80%	Kreatif
40% - 60%	Cukup kreatif
20% - 40%	Kurang kreatif
0% - 20%	Sangat kurang kreatif

Data yang telah dihitung kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif yaitu dengan memaparkan hasil rubrik penilaian poster digital dan kuesioner kreativitas peserta didik dalam bentuk analisis dengan statistika (angka).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pemanfaatan Canva

Berdasarkan hasil wawancara tak berstruktur bersama 9 peserta didik maka penulis menyimpulkan bahwa Canva dapat memudahkan peserta didik dalam membuat poster digital karena terdapat banyak fitur yang dapat dimanfaatkan melalui Canva sehingga peserta didik tidak memerlukan pengeluaran tambahan untuk membeli alat dan bahan. Peserta didik juga menjelaskan hasil karya mereka jadi tidak mudah rusak karena karya yang dihasilkan berbentuk online dan tidak perlu dicetak untuk menghindari kerusakan fisik.

Untuk mengukur hasil kinerja peserta didik dalam membuat poster digital penulis menggunakan instrumen kriteria Rubrik Penilaian yang diadaptasi oleh Mumtaz (2023). Rubrik Penilaian Poster Digital di isi dan dinilai oleh guru pengajar mata pelajaran Seni Budaya kelas VIII G yaitu bapak Ilham Setiawan. Adapun hasil skor rata-rata persentase yang didapat peserta didik kelas VIII G sebesar 89,2% yang dikategorisasikan menurut Purwanto (2008) termasuk kategori “Sangat Baik” sebab berada diantara rentang 80% - 100%.

Hasil Kreativitas Peserta Didik

Dalam mengukur peningkatan kreativitas peserta didik, penulis menggunakan kuesioner dengan aspek dan indikator yang diadaptasi pendapat dari Munandar (2009,

p. 70) untuk mengetahui kreativitas peserta didik sebelum menggunakan aplikasi Canva. Diketahui hasil rata-rata persentase peserta didik 59,6% yang dikategorisasikan menurut pendapat Arikunto (2003, p. 57) yaitu “Cukup Kreatif” untuk rincian data terdapat dalam Tabel 4 berikut ini:

Tabel 4 Kreativitas Sebelum Penggunaan Canva

No	Indikator	Persentase
1.	Kelancaran	54,1%
2.	Keluwesasan	58,8%
3.	Keaslian	58,5%
4.	Kerincian	64,9%
Rata-rata		59,6%

Setelah penulis melaksanakan pembelajaran membuat poster digital dengan menggunakan aplikasi Canva, penulis melakukan penyebaran kuesioner lagi yang mengalami kenaikan sekitar 14.2% dengan persentase menjadi 73,9% yang dikategorisasikan menurut pendapat Arikunto (2003, p. 57) yaitu “Kreatif”. Untuk rincian data terdapat dalam Tabel 5 di bawah ini:

Tabel 5. Kreativitas Setelah Penggunaan Aplikasi Canva

No	Indikator	Persentase
1.	Kelancaran	69,7%
2.	Keluwesasan	84,8%
3.	Keaslian	81,6%
4.	Kerincian	85,1%
Rata-rata		73,9%

Pembahasan

Berdasarkan hasil temuan dari penelitian yang dilaksanakan pada Rabu 6 September 2023, terkait dengan pemanfaatan aplikasi Canva sebagai sarana untuk membuat poster digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Canva bermanfaat sebagai alat yang memudahkan peserta didik dalam proses pembuatan poster digital serta mampu meningkatkan kreativitas peserta didik. Penemuan ini didukung oleh hasil wawancara dengan sembilan peserta didik yang mengindikasikan bahwa Canva memberikan kemudahan karena terdapat beragam fitur yang dapat dimanfaatkan, sehingga peserta didik tidak perlu mengeluarkan biaya tambahan untuk peralatan dan bahan.

Keunggulan penggunaan Canva dalam pembelajaran juga telah diperkuat oleh penelitian sebelumnya, seperti penelitian oleh Wulandari dan Mudinillah (2022), juga

telah mencatat manfaat Canva dalam konteks pembelajaran berbasis teknologi, termasuk peningkatan keterampilan dan kreativitas guru dan peserta didik dalam perancangan media pembelajaran. Hasil penelitian ini juga konsisten dengan studi yang dilakukan oleh Tanjung dan Faiza (2019), yang telah mendokumentasikan fitur-fitur kreatif Canva, efisiensi waktu, dan aksesibilitas melalui perangkat digital. Selain itu, hasil karya peserta didik dalam format digital memiliki kelebihan karena tidak rentan rusak, tidak memerlukan pencetakan fisik, dan secara keseluruhan lebih ramah lingkungan.

Penilaian kinerja peserta didik dalam pembuatan poster digital menggunakan Rubrik Penilaian menghasilkan skor rata-rata persentase sebesar 89,2% termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dengan rentang antara 86% - 100%. Hal ini menegaskan bahwa penggunaan Canva secara efektif meningkatkan hasil kinerja peserta didik dalam pembuatan poster digital.

Untuk mengukur dampak penggunaan Canva terhadap kreativitas peserta didik, penulis juga mengukur kreativitas mereka sebelum dan setelah menggunakan Canva. Hasilnya menunjukkan bahwa kreativitas peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan, yaitu sebesar 14,2% dengan rata-rata persentase 59,6% pada kategori “Cukup Kreatif” menjadi 73,9% yang menunjukkan kategori “Kreatif”. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Annisa dan Wikarya (2022) telah menunjukkan bahwa penggunaan Canva efektif dalam meningkatkan kreativitas peserta didik dalam konteks pembelajaran seni rupa.

KESIMPULAN

Penggunaan aplikasi Canva sebagai media untuk membuat poster digital dapat memberikan manfaat kepada peserta didik. Temuan dari penelitian mengindikasikan bahwa Canva memudahkan peserta didik dalam mengatasi kesulitan peserta didik dalam membuat poster secara manual. Hasil kinerja peserta didik dalam membuat poster digital juga sangat baik, dengan rata-rata skor persentase mencapai 89,2%. Selain itu, penggunaan Canva juga meningkatkan kreativitas peserta didik dengan persentase sebesar 59,6% yang berada pada kategori “Cukup Kreatif” lalu mengalami peningkatan sekitar 14,2% dengan persentase menjadi 73,9% yang menunjukkan kategori “Kreatif”. Karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa Canva efektif digunakan sebagai alat untuk meningkatkan kreativitas dan bermanfaat sebagai media untuk membuat poster digital.

DAFTAR PUSTAKA

Anitah, S. (2008), *Media pembelajaran*. Surakarta: UPT UNS Press Universitas Sebelas Maret.

EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies

Vol 4 No 1 (2024) 598–607 P-ISSN 2774-5058 E-ISSN 2775-7269

DOI: 47467/eduinovasi.v4i1.5541

- Annisa, A., & Wikarya, Y. (2022), Penggunaan Media Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pustaka Data (Pusat Akses Kajian Database, Analisa Teknologi, dan Arsitektur Komputer)*, 2(2), 90-94.
- Arikunto, S. (2003), *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, S. (2012), *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Reliabilitas dan Validitas.
- Fajar, F. (2023, Agustus 18), *Contoh Instrumen Dan Rubrik Penilaian*. Retrieved from SCRIBD: <https://www.scribd.com/doc/293385415/Contoh-Instrumen-Dan-Rubrik-Penilaian#>
- Kementrian Pendidikan, K. R. (2022, Februari 12), *Apa itu Kampus Mengajar?* Retrieved from <https://pusatinformasi.kampusmerdeka.kemdikbud.go.id/hc/en-us/articles/4418812047897-Apa-itu-Kampus-Mengajar-> Merdeka:
- Mumtaz, H. (2023, Juli 5), *Rubrik Penilaian Poster Download Contoh Format Doc*. Retrieved from PONTREN.COM: <https://pontren.com/2023/03/25/rubrik-penilaian-poster/>
- Munandar, U. (2009), *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Purwanto, N. (2008). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Ratnawati, H. (2016), *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Parama Publishing.
- Sugiyono. (2017), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, W. (2014), *Metodologi penelitian: Lengkap, praktis, dan mudah dipahami*. Yogyakarta: Pustaka Baru.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019), Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79-85.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022), Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 102-118.