



Pengaruh Penggunaan Media Canva Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi

Sucahyanto¹, Fauzi Ramadhuan A'Rachman² Isti Syifa³

^{1,2,3} Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Jakarta

Received: 25 November 2023

Revised : 04 Desember 2023

Accepted: 10 Desember 2023

Abstract

Teaching and learning activities in the 21st century are demands for every educator and student. Education currently emphasizes the core foundations of literacy and numeracy skills, social and emotional skills, health, digital literacy, and data literacy. Media is needed that can accommodate the transfer of information and knowledge to students. This study aims to determine the effect of using Canva media on Geography subjects. Overall, the results of the study show that the use of Canva as a learning medium has an effect on student learning outcomes in Geography. The F count = 16.856 with a significance level of $0.000 < 0.05$. The magnitude of the correlation or relationship value in column R is 0.600. The coefficient of determination (R Square) is 0.360 which implies that the influence of the independent variable, namely the use of Canva media on the dependent variable, namely the learning outcome, is 36%.

Keywords: Teaching Activities, Learning Media, Canva, Learning Outcomes

(*) Corresponding Author:

Istisyifa1@gmail.com

How to Cite: Sucahyanto, A'Rachman, F. R., & Syifa, I. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Canva Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10437656>.

PENDAHULUAN

Pendidikan abad ke-21 memiliki fokus besar pada rasionalitas dan sistematis sebagai hal yang melatarbelakangi filsafat postmodernisme. Berkaitan dengan hal tersebut, belakangan mulai lahir teknologi informasi dan komunikasi dengan *e-learning* (Pohan, 2019). Perkembangan pada abad ke-21 memiliki berbagai pengaruh di berbagai sendi kehidupan salah satunya pada bidang Pendidikan. Relevansi terhadap kegiatan belajar mengajar pada abad 21 merupakan tuntutan bagi setiap pendidik dan peserta didik pada berbagai tingkatan pendidikan (Putri, 2019). Teknologi memberi beragam pilihan produk untuk dijadikan sarana pembelajaran diiringi dengan fitur yang canggih, menarik, dan atraktif.

Pembahasan mengenai persiapan terkait pembelajaran masa depan menurut OECD Learning Compass 2030 salah satunya menekankan kepada kebutuhan agar siswa dapat belajar untuk mencari dan menemukan arah mereka sendiri mengenai cara yang bermakna dan bertanggung jawab atau disebut juga dengan agen siswa dengan fondasi inti berupa kemampuan literasi dan numerasi, kemampuan sosial dan emosional, kesehatan, literasi digital, dan literasi data (OECD, 2019).

Berdasarkan peta jalan pendidikan Indonesia 2020-2035, pendidikan Indonesia memiliki visi untuk membangun rakyat Indonesia untuk menjadi pembelajar seumur hidup yang unggul, terus berkembang, sejahtera, dan berakhlak mulia dengan menumbuhkan nilai-nilai budaya Indonesia dan Pancasila. Terdapat sepuluh strategi utama pada merdeka belajar salah satunya adalah membangun sekolah/lingkungan belajar masa depan: aman dan inklusif, memanfaatkan teknologi, kolaboratif, kreatif, dan sistem belajar berbasis pengalaman (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020). Perlunya media

yang dapat digunakan untuk mengembangkan skill pelajar abad ke-21. Menurut Harari (2018) skill abad ke-21 tersebut, diantaranya: literasi data, berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, kreativitas, empati, kemandirian, *mental resilience*, dan *global citizenship*.

Beragam kemudahan yang diberikan oleh teknologi berpotensi untuk dimanfaatkan pada beragam sector salah satunya pendidikan. Teknologi dapat menunjang proses pembelajaran dengan penerapannya pada materi ajar maupun media ajar. Media pembelajaran sebagai komponen penunjang keberhasilan pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting. Media yang merupakan alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran, media pembelajaran harus bersifat kolaboratif dan berpusat pada peserta didik. Kualitas pada suatu media pembelajaran dapat menjadi salah satu penunjang efektivitas pembelajaran (Mila et al., 2021).

Pembelajaran sebagai salah satu proses perolehan pengetahuan dan keterampilan memerlukan berbagai sumber untuk belajar. Hasil belajar pada proses pembelajaran menurut Riana (2012) memiliki ciri-ciri sebagai berikut: belajar secara sadar dengan diikuti motivasi untuk mendapatkan pengetahuan secara permanen, hasil belajar diperoleh secara bertahap bukan instan ataupun spontan, dan belajar dengan interaksi yang bersifat manusiawi seperti komunikasi antar siswa dengan guru. Dalam berkomunikasi, media pembelajaran berperan untuk menghubungkan interaksi dua arah atau lebih.

Media adalah salah satu bagian dalam sistem pembelajaran yang memiliki fungsi sebagai pemuat informasi untuk selanjutnya disampaikan kepada peserta didik. Media pembelajaran yang efektif adalah media yang dapat digunakan secara individu maupun kelompok dalam proses penyampaian materi (Nurfadhillah, 2021).

Media pembelajaran memang memiliki pengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar pada siswa. Pembelajaran dapat lebih memiliki variasi dengan menggunakan media. Hal tersebut dapat memicu semangat siswa dalam melakukan pembelajaran. Media pembelajaran sebagai penyampai pesan akan merangsang perhatian dan minat siswa dalam pembelajaran (Aseka, 2022).

Dalam mewujudkan tatangan dari perencanaan Sustainable Development Goals (SDGs) 2030 perlu disesuaikan dengan adanya kondisi dengan banyak teknologi yang hadir dan perlu dimaksimalkan. Digitalisasi merupakan kegiatan yang dilakukan dengan memanfaatkan teknologi agar dapat menjadikannya lebih mudah dan efisien. Pada saat ini diperlukan pembiasaan penggunaan teknologi sebagai bagian dari kehidupan dalam memaksimalkan kualitas sumber daya manusia. Digitalisasi akan membuat banyak pekerjaan yang hilang dan berganti dengan pekerjaan baru karena ada pemanfaatan secara masif dari teknologi tersebut (Falah, 2021).

Kurikulum Merdeka memiliki tujuan untuk memberi keleluasaan pada pendidik dalam memberikan pembelajaran secara berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan ajar peserta didik. Karakteristik pada Kurikulum Merdeka adalah adanya pengembangan softskill dan karakter, fokus terhadap materi esensial, dan memiliki pembelajaran yang fleksibel (Kementerian Pendidikan, Riset et al., 2023).

Saat ini, siswa diberi kesempatan mengukur kemampuannya sendiri pada proses pembelajaran untuk mendapatkan pengalaman atas keberhasilan, serta menghirndarkan kecemasan atas kegagalan. Siswa dapar belajar sesuai dengan keinginannya sendiri dan mendefinisikan arti suksesnya sendiri (Wahyuningsih, 2020).

Canva adalah sebuah media yang menyediakan berbagai fitur untuk beragam kebutuhan konten berbentuk desain visual mulai dari bahan presentasi, infografis, pamflet, maket produk hingga penyuntingan gambar dan video. Pada tahun 2022, Canva meluncurkan beberpa fitur baru yakni: pembuat situs web, pembuat dokumen, dan pembuat presentasi berbentuk audio visual (Canva, 2022).

Kebutuhan dalam memperoleh keterampilan digital dan kolaborasi tim yang muncul dapat memberikan pengalaman baru dengan hasil yang baik. Dengan penggunaan alat berupa Canva yang kolaboratif, gratis, praktis, interaktif, dan serbaguna dapat memungkinkan pelaku pendidikan dari segala usia dalam mendapat pengetahuan dan mendorong pemikiran yang kreatif. Canva efektif digunakan sebagai media karena memungkinkan dalam membuat template dan memberikan elemen desain untuk komik, iklan, meme, dan berbagai macam teks dan gambar yang digunakan sebagai sumber belajar (Arcenales-Fajardo et al., 2020).

Di abad kedua puluh satu, Canva adalah LMS yang dapat disesuaikan, diandalkan mudah digunakan, dan dirancang dalam membantu guru serta administrator mengurangi waktu yang mereka habiskan di ruang kelas dan institusi. (Utami & Djamdjuri, 2021).

Dalam penemuan beberapa penelitian sebelumnya, banyak membuktikan penggunaan Canva layak dijadikan media pembelajaran. Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran efektif pada pembelajaran luring ataupun daring (Analicia & Yogica, 2021).

Otoritas pendidikan dapat mengimplementasikan alat digital seperti Canva dalam pengajaran dan metodologi pembelajaran pusat pendidikan untuk memanfaatkan pembelajaran kolaboratif ke dalam bentuk virtual. Sehingga terdapat adaptasi pada perkembangan pendiidkan digital untuk pelayanan sesuai dengan kebutuhan yang reevan dan dapat berdaya saing (Menacho–Vargas et al., 2022).

Fitur-fitur yang ada pada Canva dapat menjadi media pembelajaran yang interaktif. Canva sebagai media pembelajaran memiliki beragam keunggulan seperti: adanya beragam desain yang menarik, fitur yang kreativitas pada guru dan peserta didik, menghemat waktu pembelajaran, dan memiliki fleksibilitas karena dapat dilakukan menggunakan gawai (Pelangi, 2020).

Materi litosfer dan pedosfer merupakan alah satu materi yang dipelajari pada kelas X semester genap dengan mata pelajaran Geografi. Materi tersebut membahas struktur lapisan kulit bumi, macam-macam bentuk bumi, ciri khas bentang alam, degradasi lahan, ciri dan proses pembentukan tanah, erosi tanahm dan usaha untuk mengurangi erosi. Masalah yang ada pada pembelajaran Geografi kelas X materi litosfer dan pedosfer adalah kurangnya media pembelajaran yang menarik dan variatif (Socia, 2015). Berdasarkan hal itu diperlukan alternatif media ajar untuk menunjang proses pembelajaran.

Kelas X pada SMA merupakan usia dimana menurut Pigaet adalah tahap akhir dalam perkembangan kognitif di umur 11 tahun ke atas yang disebut dengan operasional formal. Pada tahap ini seseorang sudah memiliki pemikiran yang logis dengan pemikiran teoritis formal berdasarkan proposisi dan hipotesis, serta dapat mengambil kesimpulan dari pengamatan (Adisusilo, 2012).

Pembelajaran yang efektif membutuhkan media yang tepat agar peserta didik dapat memahami dan mengingat materi dengan baik. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah Canva, sebuah platform desain grafis yang populer. Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi pengaruh penggunaan Canva sebagai media pembelajaran pada submateri karakteristik lapisan-lapisan Bumi di kelas X SMA Negeri 104 Jakarta terhadap hasil belajar peserta didik.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan mencari tahu hubungan antar variabel independen dengan variabel dependen menggunakan pendekatan eksplanatori (Explanatory Research) yang mana menjelaskan hubungan kausal antara variabel penelitian dengan pengujian hipotesis. Dalam desain ini terdapat variabel di luar variabel independen yang ikut berpengaruh terhadap variabel dependen. Pada variabel hasil belajar dapat dipengaruhi pengaruh seperti keluarga, guru, cara mengajar, lingkungan, dan kesempatan yang tersedia. Metode yang digunakan merupakan metode penelitian kuantitatif dalam mencari tahu pengaruh suatu perlakuan terhadap hasil dalam kondisi yang dapat dikendalikan (Sugiyono, 2013).

Pendekatan yang digunakan ialah pendekatan kuantitatif korelasional dengan mengetahui hubungan antar variabel independen terhadap variabel dependen dengan menganalisis data-data berbentuk numerik seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Hubungan antar Variabel

Lembar *pre-test* digunakan sebelum peserta didik menerima perlakuan atau intervensi dalam penelitian, sedangkan lembar *post-test* digunakan setelah peserta didik menerima perlakuan atau intervensi. Dengan menggunakan lembar pretest dan posttest, peneliti dapat membandingkan kemampuan peserta didik sebelum dan sesudah mereka menerima perlakuan atau intervensi, dan melihat apakah ada perbedaan yang signifikan dalam kemampuan mereka.

Lembar angket penilaian media pembelajaran adalah alat pengumpulan data yang digunakan untuk mengukur kelayakan suatu media pembelajaran dalam membantu peserta didik memahami materi pembelajaran. Lembar angket tersebut dapat berisi pertanyaan-pertanyaan tentang kejelasan gambar, kualitas suara, pengaturan warna, presentasi, dan sebagainya.

Teknik analisis data adalah proses pengolahan data yang dilakukan untuk mendapatkan informasi atau pengetahuan dari data yang telah dikumpulkan.

Tujuan utama dari teknik analisis data adalah untuk menghasilkan temuan atau hasil penelitian yang valid, reliabel, dan bermakna.

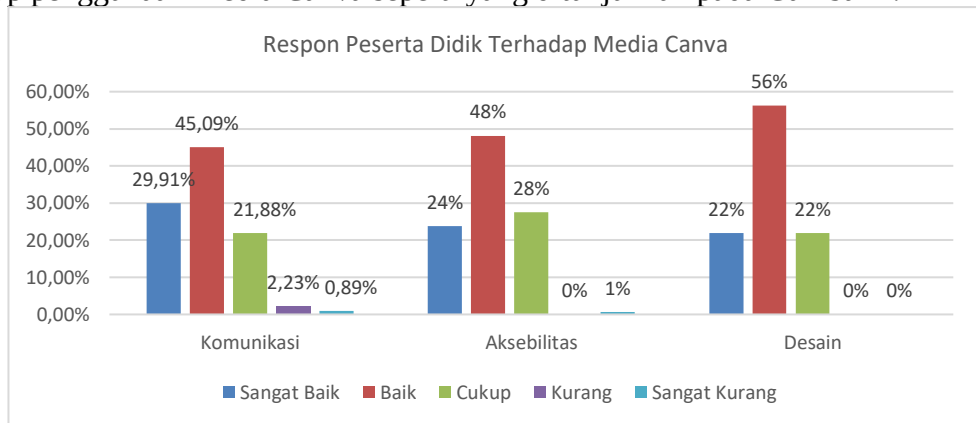
Analisis deskriptif pada penelitian ini meliputi statistik deskriptif yang menggambarkan dan meringkas data hasil belajar peserta didik setelah menggunakan Canva sebagai media pembelajaran. Analisis validitas konten dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen pengukuran yang digunakan dalam penelitian dapat mengukur konsep yang hendak diukur secara tepat dan sesuai dengan tujuan penelitian. Uji normalitas pada analisis inferensial dilakukan untuk memastikan suatu data dapat representatif pada populasi yang diteliti.

Setelah dilakukan uji normalitas selanjutnya dilakukan uji linearitas sebagai uji asumsi klasik. Uji Linearitas dilakukan untuk mengetahui hubungan antar variabel linear secara signifikan atau tidak. Data yang baik seharusnya terdapat hubungan yang linear antara variabel prediktor (X) dengan variabel kriterium (Y).

Dalam menguji hipotesis, peneliti menggunakan Analisis Regresi Linear Sederhana untuk menentukan dasar ramalan dari suatu distribusi data yang terdiri dari variabel independen dan variabel dependen yang memiliki hubungan linier.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Respon peserta didik terhadap media Canva meliputi tiga indikator, yaitu: komunikasi, media, dan desain. Persentase yang diperoleh pada setiap indikator yang ada menunjukkan peserta didik memberikan respon pada kategori baik terhadap penggunaan Media Canva seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Respon Peserta Didik Terhadap Media Canva

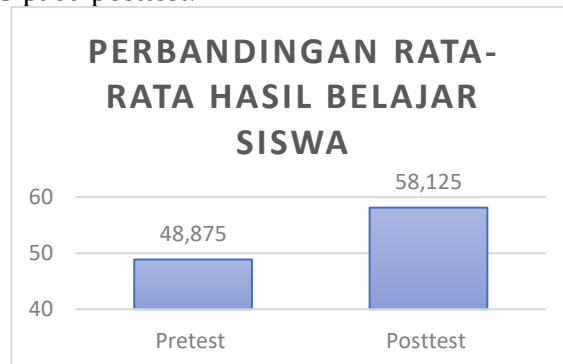
Pada indikator komunikasi sebesar 29,91% peserta didik memberikan respon terhadap penggunaan Media Canva dengan 29,91% sangat baik, 45,09% baik, 21,88% cukup, 2,23% kurang, dan 0,89% sangat kurang. Hal tersebut menggambarkan bahwa Canva dinilai baik dalam membantu komunikasi peserta didik dalam pembelajaran mencakup penyampaian materi, interaksi kelompok, dan kolaborasi.

Canva juga mendapat nilai baik pada indikator aksbilitas. Sebanyak 24% peserta didik merespon sangat baik, 48% baik, 28% cukup, dan 1% sangat kurang. Indikator aksebilitas mencakup kemudahan mengakses media dan adanya integrasi media dengan platform lain yang menunjang pembelajaran.

Pada indikator desain Canva memperoleh peserta didik 22% sangat baik, 56% baik, dan 22% cukup. Desain memang merupakan keunggulan yang paling

menonjol pada Canva. Fitur yang ada dapat menunjang pembuatan desain. Selain itu, *user interface* yang ada juga memudahkan penggunaanya.

Pre-test dilakukan untuk menguji kemampuan awal peserta didik pada mata pelajaran Geografi. Selanjutnya dilakukan pembelajaran dengan mengacu pada modul yang telah dibuat. Pada akhir proses pembelajaran dilakukan *post-test* untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Rata-rata nilai (*mean*) sebesar 48,88 pada pretest dan 58,13 pada posttest.



Gambar 3. Respon Peserta Didik Terhadap Media Canva
Tabel 1. Uji Normalitas Hasil Belajar

Jenis Data	Nilai Sig.	Nilai Rujukan	Keterangan
Angket — hasil belajar	0,094	0,05	Normal

Sumber: Hasil Penelitian (2022)

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui linear tidaknya dua variabel secara signifikan. Uji ini merupakan salah satu syarat pada analisis regresi. Kedua variabel memiliki hubungan linear jika Sig. linearity < 0,05 dan nilai Sig. Deviation from linearity > 0,05. Taraf signifikan yang digunakan pada analisis ini adalah sebesar 5% (0,05). Linearity yang didapatkan sebesar 0,001 < 0,05 sedangkan nilai Deviation from Linearity sebesar 0,427 > 0,05. Dapat disimpulkan bahwa kedua variabel penelitian linear secara signifikan seperti yang ditunjukkan oleh Tabel 2.

Tabel 2. Uji Linearitas Hasil Belajar

Jenis Data	Nilai Sig.	Nilai Rujukan	Keterangan
<i>Sig. Linearity</i>	0,001	0,05	Linear
<i>Deviation from Linearity</i>	0,472	0,05	Linear

Sumber: Hasil Penelitian (2022)

Melalui analisis regresi linier sederhana diperoleh koefisien regresi pada variabel media Canva sebesar 0,278 dengan konstanta sebesar 59,220 sehingga diperoleh hasil persamaan regresi sederhana $Y = 59,220 + 0,278X$ seperti yang terdapat pada Tabel 3.

Tabel 3. Koefisien Regresi Y atas X

Coefficients ^a					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	Sig.
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	59.220	4.194		0.000
	Media Canva	0.278	0.068	0.600	0.000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Sumber: Hasil Penelitian (2022)

Berdasarkan Tabel 4 diketahui bahwa nilai F hitung = 16,856 dengan tingkat signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel partisipasi atau dengan kata lain ada pengaruh variabel Media Canva (X) terhadap hasil belajar (Y).

Tabel 4. Uji F
ANOVA^a

Model		Sum of Squares		Mean Square	F	Sig.
			df			
1	Regression	1409.476	1	1409.476	16.856	.000 ^b
	Residual	2508.570	30	83.619		
	Total	3918.045	31			

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

b. Predictors: (Constant), Media Canva

Sumber: Hasil Penelitian (2022)

Berdasarkan Model Summary yang ditunjukkan pada Tabel 5, dapat dilihat bahwa besarnya nilai korelasi atau hubungan yang ada pada kolom R yaitu sebesar 0,600. Dari tabel tersebut diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,360 yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas yaitu penggunaan media Canva terhadap variabel terikat yaitu hasil belajar adalah sebesar 36%.

Tabel 5. Model Summary Y atas X
Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.600 ^a	0.360	0.338	9.144

a. Predictors: (Constant), Media Canva

Sumber: Hasil Penelitian (2022)

KESIMPULAN

Pendidikan pada abad ke-21 berfokus pada rasionalitas dan sistematis. Hal tersebut berkaitan dengan adanya kelahiran teknologi terkait e-learning. Hal tersebut menjadi pengaruh di berbagai sendi kehidupan. Teknologi memberi ragam pilihan dapat menjadi sarana pembelajaran dengan adanya fitur yang disediakan. Pada abad ke-21, Canva digunakan sebagai LMS yang dapat disesuaikan, diandalkan dan mudah digunakan, serta dirancang dalam membantu guru dalam kegiatan di ruang guru dan institusi.

Secara garis besar hasil belajar dapat dipengaruhi dengan faktor internal yang ada dalam diri individu meliputi faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan, serta faktor eksternal yang meliputi faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

Di samping itu terdapat pula faktor eksternal termasuk keluarga, sekolah, dan masyarakat. Faktor internal seperti minat belajar siswa dapat memengaruhi peningkatan perhatian dan kesiapan siswa untuk belajar secara lebih baik selama proses pembelajaran.

Terdapat pula faktor jasmani dan psikologis yang terdapat pada individu peserta didik mencakup pada faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor lingkungan. Penting untuk guru mengetahui karakteristik pada peserta didik untuk mencapai pembelajaran dengan berkualitas.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan penggunaan Canva sebagai media pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada pelajaran Geografi. Hal tersebut diketahui dengan adanya nilai F hitung = 16,856 dengan tingkat signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel partisipasi atau dengan kata lain ada pengaruh variabel Media Canva (X) terhadap hasil belajar (Y). Kemudian, berdasarkan Model Summary, dapat dilihat bahwa besarnya nilai korelasi atau hubungan yang ada pada kolom R yaitu sebesar 0,600. Koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,360 yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas yaitu penggunaan media Canva terhadap variabel terikat yaitu hasil belajar adalah sebesar 36%.

DAFTAR PUSTAKA

- Analicia, T., & Yogica, R. (2021). Media pembelajaran visual menggunakan canva pada materi sistem gerak. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 260. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38604>
- Arcentales-Fajardo, M. C., García-Herrera, D. G., Cárdenas-Cordero, N. M., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). Canva como estrategia didáctica en la enseñanza de Lengua y Literatura. *Cienciamatria*, 6(3), 115–138. <https://doi.org/10.35381/cm.v6i3.393>
- Aseka, S. S. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Canva*.
- Falah, M. (2021). Digitalisasi pada Program Kampus Merdeka untuk menjawab tantangan SDGs 2030. *Sultan Agung Fundamental Research Journal*, 2(2), 87–94. <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/safrj/article/view/17991%0Ahttp://jurnal.unissula.ac.id/index.php/safrj/article/download/17991/6084>

- Harari, Y. N. (2018). *21 Lessons for the 21st Century*.
Kementrian Pendidikan, Riset, dan T., Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan, & Pusat Kurikulum dan Pembelajaran. (2023). *Kurikulum Merdeka*. <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/kurikulum-merdeka/#alur>
- Menacho–Vargas, I., Rojas, M. L. R., García, U. C., Aybar, H. N. C., & Sánchez, W. D. (2022). Canva and collaborative learning in virtual environments with students from the private universities of lima-peru. *NeuroQuantology*, 20(5), 626–632. <https://doi.org/10.14704/nq.2022.20.5.nq22217>
- 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.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Kedudukan Media Pembelajaran*.
- OECD. (2019). *Learning Compass 2030*. 12. www.oecd.org/education/2030-project
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1–18. <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Peta Jalan Pendidikan Indonesia 2020-2035, Kemdikbud 1 (2020). <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132304482/lainlain/buku-peta-jalan-pendidikan-indonesia.pdf>
- Pohan, J. E. (2019). *Filsafat Pendidikan: Teori Klasik Hingga Postmodernisme dan Problematikanya di Indonesia*. PT Rajagrafindo Persada.
- Putri, T. D. (2019). Pengaruh Teknologi terhadap Pendidikan di Era sekarang. -, 7(2), 1–16.
- Riana, C. (2012). *Media Pembelajaran*.
- Socia, A. D. K. dan M. *. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Geografi dengan Materi Litosfer dan Pedosfer untuk SMA Kelas X. *SOCIA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 11(1), 1–15. <https://doi.org/10.21831/socia.v11i1.5284>
- Sutarjo Adisusilo. (2012). *Pembelajaran Nilai Karakter*.
- Utami, Y., & Suriyani Djamdjuri, D. (2021). Students' Motivation in Writing Class Using of Canva: Students' Perception. *English Journal*, 15(2), 83. <https://doi.org/10.32832/english.v15i2.5536>
- Wahyuningsih, E. S. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa*. Deepublish Publisher.