



Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Canva untuk Pemahaman Membaca Siswa

Athiq Nur Azizah¹, Rizky Hidayatulloh², Umar Alfaruq A. Hasyim³

Universitas Ma'arif Lampung, Indonesia

Korespondensi email ke: athignurazizah028@gmail.com

Abstrak

Pengembangan aplikasi media Canva untuk pemahaman bacaan siswa dapat mengatasi beberapa kesulitan dan menyeimbangkan pembelajaran. Penerapan Canva untuk membaca di kalangan siswa penting dilakukan karena bantuan media Canva memiliki beberapa manfaat, antara lain meningkatkan motivasi dan minat belajar dengan menekankan topik yang terkait dengan pemecahan masalah. Faktor lain dalam pembelajaran yang harus diperhatikan adalah hasil belajar dan motivasi belajar siswa. Jenis penelitian ini adalah studi dan kreasi. Alih-alih menguji hipotesis, penelitian dan pengembangan (R&D) menghasilkan produk. Penelitian ini menggunakan model 4D untuk mendefinisikan, merancang, mengembangkan, dan mendeskripsikan. Penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Pembelajaran membuat presentasi bacaan komprehensif menggunakan Canva mendapat respons positif dari siswa. Kami menyebarkan kuesioner untuk mengetahui respons siswa mengenai penggunaan Canva sebagai media pembelajaran bacaan komprehensif. (2) Pembelajaran bacaan komprehensif merupakan tantangan bagi banyak siswa, terutama siswa bahasa Inggris di semester 4. (3) Peningkatan keterampilan bacaan komprehensif memerlukan pendekatan yang kreatif dan inovatif. Dalam hal ini, aplikasi Canva terbukti membantu memfasilitasi pembelajaran tersebut secara menarik dan interaktif.

Kata Kunci : Aplikasi Canva, Pemahaman Membaca Siswa, Bahan Ajar.

PENDAHULUAN

Mengembangkan aplikasi media Canva untuk pemahaman bacaan siswa dapat mengatasi beberapa kesulitan dan menyeimbangkan pembelajaran (Usmiyatun & Sah, 2023). Hal ini karena banyak masalah muncul saat siswa memahami bacaan. Misalnya, saat memberikan presentasi, siswa yang belum mahir secara digital tidak dapat berpikir untuk memastikan presentasi mereka tidak membuat pembaca tidak tertarik (Dahliani, 2024a; Howell, 2022; Le, 2023).

Kedua, bagi siswa yang kurang gemar membaca, jika diberikan tugas resume akan terlihat lebih rapi dan efektif (Al-Hikam, 2022a; Hernandez-Maza, 2023; Tock, 2020). Dalam hal membaca, Anda dapat menggunakan aplikasi Canva dan masih banyak solusi lainnya untuk mendorong siswa agar lebih bersemangat dalam membaca secara luas (H. Li, 2022; Ruwe, 2011; Stevens, 2020). Penerapan Canva untuk membaca di kalangan siswa sangat penting karena bantuan media Canva memiliki beberapa manfaat, antara lain untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar dengan menekankan topik-topik yang berkaitan dengan pemecahan masalah. Faktor lain dalam pembelajaran yang harus diperhatikan adalah capaian belajar dan motivasi belajar siswa (Kowitlawakul, 2022; Rubak, 2005; Sulalah, 2024). Produk akhir merupakan hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti seluruh program pembelajaran yang direncanakan dalam serangkaian kegiatan pembelajaran melalui tes formatif (Muhammad et al., 2023).

Pendidikan dan teknologi merupakan dua aspek yang tidak dapat dipisahkan di dunia saat ini. Perkembangan teknologi telah mengubah paradigma pendidikan secara mendasar, memengaruhi cara kita belajar, mengajar, dan berinteraksi dalam konteks pendidikan (Vedianty et al., 2022; Verbruggen, 2021). Dalam narasi ini, kita akan membahas bagaimana hubungan antara pendidikan dan teknologi telah mengalami perubahan signifikan dan mengapa integrasi teknologi sangat penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan (Jin, 2022; Pavlou, 2020; Wulan, 2021).

Teknologi telah membuka pintu bagi akses pendidikan yang lebih luas daripada sebelumnya. Dengan hadirnya internet, siswa kini dapat mengakses sumber daya pendidikan dari seluruh dunia (Dahliani, 2024b; Pratama et al., 2023).

Hal ini telah mengurangi kesenjangan pendidikan antarwilayah dan negara, sehingga individu dari latar belakang berbeda memperoleh akses yang sama terhadap pengetahuan (Oladejo, 2023; Strukova, 2024; Theobald, 2020).

Kesadaran siswa terhadap era digital sudah ada sehingga mereka tidak ketinggalan dalam menggunakan aplikasi, khususnya aplikasi Canva yang sangat ramah bagi pemula (Ba, 2021; Kurniasari, 2022; Sugianto et al., 2023). Anak-anak sekarang lebih sering memegang ponsel atau gadget daripada membuka buku. Media berasal dari bahasa Latin "medium" yang berarti tengah, transisi, atau awal (Ilyas, 2023; Miranda, 2023). Bahasa Arab mengartikan media sebagai pembawa pesan atau perantara yang menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima (Singh, 2024).

Media pendidikan bagi manusia tidak hanya dipandang sebagai upaya pemberian informasi atau pengetahuan serta pembentukan sifat dan keterampilan saja, tetapi jika dilihat secara luas dapat dipahami meliputi upaya mewujudkan keinginan, kebutuhan, dan kemampuan yang ada pada individu untuk mencapai kepuasan pribadi, tercapainya pola hidup bermasyarakat, dan pendidikan bukan hanya sarana untuk mempersiapkan kehidupan di masa yang akan datang tetapi juga kehidupan anak masa kini yang sedang dalam tahap perkembangan menuju kata kunci media kanvas dan kanvas untuk pendidikan (Syafuddin et al., 2022).

Contoh alat tersebut meliputi aplikasi seluler, alat pembelajaran virtual, dan simulasi interaktif (Choi, 2021; Q. Li, 2022; Miranda-Perea, 2020). Alat-alat tersebut membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, sehingga memungkinkan siswa memahami konsep yang rumit melalui pengalaman langsung. Tidak hanya siswa, tetapi juga guru mendapat manfaat dari teknologi (Breines, 2023; Kao, 2020; Sun, 2022). Mereka dapat mengakses sumber daya pendidikan, kelas daring, dan pelatihan profesional melalui platform daring.

Membudayakan kebiasaan membaca sejak kecil melalui rutinitas yang berulang-ulang di rumah dengan melibatkan orangtua merupakan hal yang penting (Mosavi, 2020; Saelens, 2018; Statnikov, 2013). Karena pengajaran bahasa Inggris saat ini sangat berbeda dengan masa lalu, maka membaca menjadi hal yang penting dalam kelas bahasa Inggris (Zhang, 2021). Penguasaan bahasa Inggris mencakup pemahaman bacaan yang diajarkan di sekolah. Tujuan utama pembelajaran bahasa Inggris adalah mampu membaca dan memahami isi bahasa Inggris. Berdasarkan kurikulum Merdeka, pengajaran bahasa Inggris kepada mahasiswa di jenjang pendidikan tinggi atau di bawahnya bertujuan untuk memahami isi dan berbagai format teks bahasa Inggris (Arman et al., 2022; Azmi, 2020; Wicaksana et al., 2023). Selain memahami jenis-jenis teks, mahasiswa juga harus mampu menggunakan jenis-jenis teks tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, saat ini beban belajar bahasa Inggris semakin berat bagi mahasiswa. Mahasiswa harus memiliki perbendaharaan kata yang lebih lengkap (Al-Hikam, 2022b; Jiemsak, 2021; Mas'odi & Arma, 2024). Banyak mahasiswa di bidang ini yang masih kurang gemar membaca dengan berbagai alasan yang berdampak pada pencapaian tujuan pembelajaran mahasiswa (Gunawan, 2020; Madkur, 2024; Sato, 2022). Kurangnya dorongan dan keterampilan membaca khususnya pemahaman bacaan merupakan salah satunya.

Selain itu, waktu yang tersedia juga sangat minim. Kenyataan bahwa sebagian besar pembelajaran terjadi di ruang kelas dengan sedikit sumber daya membuat lingkungan belajar menjadi membosankan (Darmayanti et al., 2023; Hallal, 2020; Iryanti, 2022). Biasanya, siswa hanya membaca teks yang diperlukan. Hal ini karena siswa hanya membeli buku yang dibutuhkan sekolah. Jika tugas hanya datang dari guru, siswa akan ingin mencari buku atau sumber bacaan lainnya (Cáceres, 2020; Jerome, 2021; Tulis, 2013). Sekolah harus menyediakan lebih banyak bahan bacaan bagi siswanya sehingga mereka dapat membaca sebanyak mungkin selain bahan pelajaran utama yang harus mereka baca. Membaca ekstensif harus ditekankan (Akbari, 2021; Kim, 2022). Untuk

mencapai tujuan kemampuan membaca, hal itu tidak mungkin tercapai jika tidak ada keseimbangan antara membaca intensif dan ekstensif."

Oleh karena itu, tugas kami sebagai peneliti adalah mencari tujuan bagaimana agar siswa tidak merasa bosan ketika melaksanakan kegiatan membaca pemahaman yaitu dengan membuat suatu media pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat siswa dalam membaca dan dapat mengoperasikan aplikasi canva digital yang kami miliki salah satunya dengan menggunakan powerpoint, karena powerpoint memiliki beberapa slide di dalamnya sehingga tidak terlalu padat dengan kata-kata yang harus dibaca (Goodwin, 2020; Öztürk, 2020; Yapp, 2023). Biasanya powerpoint hanya memuat ide pokok saja. Oleh karena itu khususnya di kalangan siswa teknik ini dapat membantu mereka mengatasi rasa bosan dalam membaca karena peneliti mengambil level siswa tersebut. Kenyataannya saat ini siswa dalam hal membaca kosakata belum sebaik yang kita bayangkan karena masih membaca dengan kata-kata awal padahal kosakata dalam bahasa inggris dibaca tidak sesuai dengan tulisan dan sebagian besar siswa di era milenial ini kurang menyukai kegiatan membaca (desta Pradana, 2021). Mereka tidak menyukai kegiatan membaca yang monoton dan tulisan yang tidak efektif serta merasa bosan karena belum memiliki keterampilan dalam membaca teks (X. Li, 2021).

Oleh karena itu, penelitian ini akan membahas aplikasi Canva sebagai media peminat minat baca. Aplikasi Canva merupakan salah satu aplikasi yang tersedia di dunia teknologi, oleh karena itu, Anda disarankan untuk menggunakannya. Alat desain daring ini menawarkan berbagai alat seperti resume, presentasi, pamflet, brosur, poster, grafik, infografis, banner, dan jenis lainnya yang tersedia di aplikasi Canva (Draucker, 2021; Gumasing, 2023; Sunarso, 2024). Canva menawarkan berbagai format presentasi untuk digunakan dalam membuat materi pendidikan, salah satunya adalah presentasi di kelas.

Siswa hanya membaca bacaan yang diperlukan saja. Hal ini dikarenakan siswa hanya membeli buku yang dibutuhkan sekolah. Jika tugas hanya datang dari guru, siswa akan mencari buku atau sumber bacaan lainnya. Karena minimnya pengalaman, siswa tidak dapat membaca dengan baik (Alfiana, 2023; Jatmiko, 2024; Serevina, 2022). Melihat kenyataan di atas, maka perlu dicari solusi agar siswa memiliki kemauan dan minat baca, yaitu dengan mengajak mereka untuk lebih banyak membaca bahan bacaan melalui membaca ekstensif (Khoiriyah et al., 2022; Usmiyatun et al., 2023). "...membaca harus dikembangkan, dan hanya dapat dikembangkan, melalui latihan yang ekstensif dan terus-menerus, orang belajar membaca, dan membaca menjadi lebih baik dengan membaca..." Sekolah hendaknya menyediakan lebih banyak bahan bacaan bagi siswanya agar mereka dapat membaca sebanyak-banyaknya selain bahan pelajaran utama yang harus mereka baca (Clarke, 2010; Lau, 2020; MacKay, 2021). Membaca ekstensif perlu diutamakan. Untuk mencapai tujuan kemampuan membaca, mustahil tercapai jika tidak ada keseimbangan antara membaca intensif dan membaca ekstensif."

Di Indonesia, teknologi informasi berkembang semakin pesat di era globalisasi saat ini, dan dampaknya terhadap sektor pendidikan tidak dapat dihindari. Tekanan global memaksa dunia pendidikan untuk senantiasa menyesuaikan kemajuan teknologi guna meningkatkan standar pendidikan, terutama dalam memodifikasi media yang terkait dengan teknologi informasi dan komunikasi di kelas, khususnya dalam proses pembelajaran (Faqih, 2021; Kaqinari, 2022). Untuk beberapa media, penyampaian informasi (demonstrasi) juga diperlukan agar proses belajar mengajar menjadi lebih informatif, inovatif dan maksimal saat menyampaikan presentasi, seperti aplikasi PowerPoint Office, Visme, Slide, Google Slide, dan Canva. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis terletak pada pemanfaatan media pembelajaran PowerPoint di era perkembangan teknologi di bidang pendidikan (Drozdikova-Zaripova, 2020; Moro, 2023; Teng, 2021). Perbedaan penelitian

terletak pada metode penelitian yang digunakan, jika jurnal di atas menggunakan analisis data dan jika penelitian yang digunakan peneliti menggunakan penelitian dan pengembangan. Penelitian ini hanya dikhususkan pada penggunaan aplikasi Canva untuk membuat presentasi PowerPoint.

Melanie Perkins, Cliff Obreeht, dan Cameron Adams mendirikan Canva pada tanggal 1 Januari 2012 di Sydney, Australia. Aplikasi Canva juga dapat mengembangkan alat bantu pembelajaran digital untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan membaca (Dağhan, 2022; Luo, 2024). Dalam penelitian ini, kami hanya fokus pada PowerPoint di aplikasi Canva karena banyak slide yang unik dan menarik dapat dilihat pada PowerPoint di aplikasi Canva (Khlaif, 2022; McGarr, 2021; Xu, 2024). Bentuknya telah diubah, suara dapat ditambahkan, dan yang lebih menarik adalah presentasinya tidak monoton seperti sebelumnya. Bisakah kita meninjau kembali apa yang dipikirkan siswa ketika melakukan presentasi menggunakan PowerPoint di aplikasi Canva? Apakah masih membosankan atau tidak?

Metodologi penelitian dan pengembangan (R&D) dengan modal pengembangan 4-D (define, design, development, dan disseminate) digunakan dalam penelitian ini (Pradana & Uthman, 2023). Menurutnya, penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses yang digunakan untuk menciptakan dan memvalidasi produk pendidikan. Proses pelaksanaan penelitian dan pengembangan sendiri mengikuti model pengembangan berbasis industri (Ansoriyah, 2021; Fatimah, 2020; Siregar et al., 2023). Berdasarkan temuan penelitian, produk dan metode dirancang kemudian diuji secara sistematis di lapangan, dinilai, dan ditingkatkan untuk memenuhi standar, efektivitas, dan persyaratan mutu tertentu (Behera, 2021; Mukhty, 2022; Tsang et al., 2020). Hasil penelitian dan pengembangan juga dapat mencakup perangkat lunak, seperti program komputer pengolah data, bukan hanya perangkat keras atau benda, seperti buku, modul, atau alat bantu pendidikan untuk laboratorium dan ruang kelas.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah studi dan kreasi. Alih-alih menguji hipotesis, penelitian dan pengembangan (R&D) menghasilkan produk. Penafsiran ini konsisten dengan gagasan yang dikemukakan oleh Borge dan Gall (Budiarti et al., 2023; Choirudin et al., 2023; Lu, 2015). Penelitian dan pengembangan (R&D) dalam pendidikan menciptakan dan mengevaluasi materi pengajaran. Penelitian dan pengembangan (R&D) dalam pendidikan dapat dilihat sebagai proses menciptakan dan mengevaluasi produk pendidikan, menurut uraian yang diberikan oleh Borg dan Gall. Alat berbasis slide akan menjadi hasil akhir dari proses penelitian dan pengembangan PowerPoint yang menjelaskan bacaan secara komprehensif (Rahmah et al., 2023). Dengan menggunakan langkah-langkah model 4D, kita lebih efektif dalam belajar dari model.



Angka 1. Bagan Prosedur 4d

1. Mendefinisikan (Karim & Zoker, 2023)

Tahapan pendefinisian pada model pengembangan 4D merupakan tahapan awal atau perencanaan dalam proses pengembangan media pembelajaran. Pada tahapan ini dilakukan analisis kebutuhan untuk pengumpulan informasi, penentuan tujuan pembelajaran, tema atau topik, target yang ditunjukkan kepada mahasiswa, dan konten yang akan disampaikan dalam pembelajaran berupa simulasi pembelajaran kelompok kecil dan individu. Pada tahapan ini dilakukan pengumpulan data melalui observasi dan wawancara terhadap mahasiswa semester tiga mata kuliah Bahasa Inggris Universitas Maarif Lampung pada saat perkuliahan membaca untuk menganalisis kebutuhan mereka.

2. Desain (Hussain & Phulpoto, 2024)

Pada tahap ini dilakukan perancangan, dimulai dari pemilihan media dan perancangan media serta penyusunan rancangan perangkat pembelajaran berupa rangkaian slide presentasi yang akan dikembangkan. Pada tahap perencanaan, tujuannya adalah membuat rancangan ppt berbasis bacaan komprehensif, yaitu:

- Penyusunan tes acuan tolak ukur berdasarkan hasil analisis mahasiswa pada tahap definisi. Menggunakan tahap observasi dan wawancara.
- Pemilihan media bertujuan untuk memudahkan siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Pemilihan media yang tepat didasarkan pada analisis front-end dan analisis siswa pada aplikasi Canva karena terdapat kekurangan pada media ajar yang digunakan dalam pembelajaran membaca komprehensif.
- Memilih format pengembangan aplikasi Canva berbasis PowerPoint berarti memilih desain pembelajaran yang sesuai dengan preferensi Anda. Misalnya, aplikasi Canva dapat membuat serangkaian slide presentasi lebih menarik daripada slide di Microsoft Office.
- Kegiatan perancangan awal pada tahap ini adalah membuat produk awal atau desain produk. Rangkaian slide presentasi yang telah direncanakan dibuat berdasarkan kurikulum dan materi yang akan dirancang, yaitu bacaan komprehensif.

3. Mengembangkan (Kreinsen, 2024)

Pada tahap ini akan diupayakan untuk menghasilkan media pembelajaran yang telah mengalami berbagai penyempurnaan berdasarkan uji coba. Tahap ini memiliki tahapan-tahapan yang meliputi:

- Validasi perangkat akan dilakukan oleh validator, yaitu validator desain untuk dosen mata kuliah bahasa Inggris dan validator materi untuk dosen mata kuliah membaca, untuk dapat memberikan masukan dan saran, yang diharapkan dapat memperbaiki produk menjadi lebih baik. Setiap validator terdiri dari 1 dosen mata kuliah bahasa Inggris dan 1 dosen mata kuliah membaca. Tahap ini bertujuan untuk digunakan pada situasi mahasiswa yang heterogen di kelas dan untuk mengetahui respon pendidik terhadap produk ini.
- Mahasiswa semester tiga program studi Bahasa Inggris Universitas Maarif Lampung akan melaksanakan uji coba produk. Dalam kelompok kecil sebagai sampel, setiap orang diminta untuk memberikan tanggapan dan komentar terhadap presentasi PowerPoint. Tahap ini akan dilaksanakan oleh 13 mahasiswa. Restiyowati mengatakan jumlah ideal uji coba terbatas adalah 10 sampai 20 mahasiswa. Pada tahap ini, mahasiswa diberikan informasi mengenai presentasi PowerPoint. Setelah memperoleh data, akan dilakukan revisi ulang apabila masih terdapat kekurangan. Tahap ini bertujuan untuk mendapatkan mahasiswa yang kompeten dalam membuat presentasi PowerPoint.
- Pendapat para pembaca tentang penggunaan produk ini. Tahap ini akan mengungkap hal-hal berikut yang akan diperoleh terkait minat terhadap materi yang disajikan dalam PowerPoint, apakah terlalu sulit atau mudah, dan kesesuaian penerapan ilustrasi yang digunakan dalam PowerPoint.

4. Menyebarkan(Harahap & Uthman, 2024)

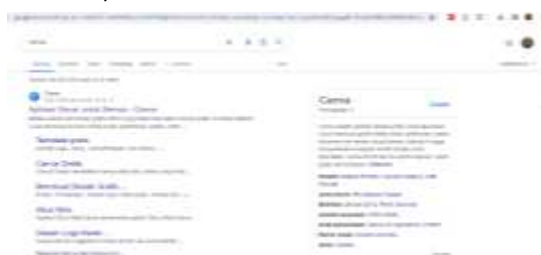
Tahap ini bertujuan untuk menyebarluaskan informasi bermanfaat yang diberikan oleh pembimbing yang telah digunakan sebagai peneliti untuk keperluan penelitian. Setelah rangkaian PowerPoint dikembangkan dan dinyatakan layak, rangkaian PowerPoint tersebut dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Tahap implementasi aplikasi Canva berbasis PowerPoint Series pada penelitian ini terbatas pada perguruan tinggi yang akan digunakan sebagai tempat penelitian dan hanya terbatas untuk keperluan penelitian saja. Akses rangkaian PowerPoint ini dapat dilakukan melalui Google Drive .

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi pada hari Rabu, 20 Maret 2024 dengan mahasiswa Bahasa Inggris Tadris semester 4, ditemukan bahwa penyajian pembelajaran membaca komprehensif menggunakan berbagai media dan metode. Salah satu media platform yang memanfaatkan teknologi adalah PowerPoint dalam Canva(Solehudin & Darmayanti, 2018). Penggunaan media sebelumnya adalah Microsoft PowerPoint, dengan penggunaan media Canva dalam membaca komprehensif dapat meningkatkan minat belajar dan membaca mahasiswa. Menurut hasil wawancara dengan mahasiswa Bahasa Inggris semester 4, jika mereka membaca penyajian PowerPoint dalam Canva, mereka akan lebih tertarik dan bersemangat dari sebelumnya karena Canva memiliki tampilan yang menarik dan bervariasi serta mudah diakses oleh guru dan siswa. Media ini dapat digunakan untuk berbagai keterampilan berbahasa, termasuk keterampilan membaca komprehensif.

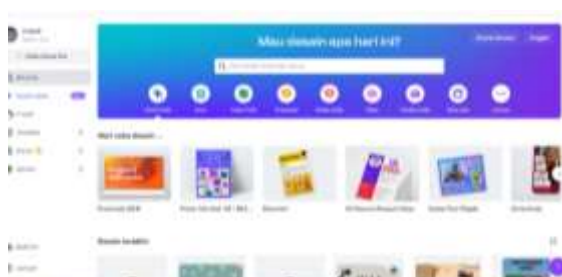
Sebelum memulai penyajian pembelajaran, peneliti terlebih dahulu menyiapkan media. Berikut ini adalah langkah-langkah penggunaan Canva sebagai media pembelajaran membaca komprehensif:

- 1) Jika menggunakan PC/laptop, pengguna dapat mengakses Canva melalui aplikasi, atau jika menggunakan ponsel, pengguna dapat mengunduh terlebih dahulu aplikasi Canva melalui Play Store.



Angka 2. Melihat Tampilan

- 2) Tampilan berikut akan muncul jika Anda sudah login. Pengguna dapat memilih template sesuai dengan kebutuhan dan keinginannya.



Gambar 3. Tampilan Halaman Depan Canva

- 3) Berikut ini adalah contoh template yang digunakan untuk membuat materi pembelajaran. Pengguna dapat memilih tema template yang sesuai dan menambahkan gambar, animasi, dan audio sesuai dengan kebutuhan mereka.



Angka 4. Tampilan template yang dapat dipilih

- 4) Ketika materi sudah disiapkan, pengguna dapat membagikan materi yang telah dibuatnya kepada pengguna lain secara langsung menggunakan tautan atau mengunduh terlebih dahulu materi yang telah disiapkan dalam bentuk dokumen dalam berbagai format seperti PDF dan PPT.



Gambar 5. Tampilan cara mengekspor media

Siswa terlihat sangat antusias mengikuti setiap langkah pembelajaran yang direncanakan oleh peneliti. Untuk mengetahui bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran membaca komprehensif Canva, maka dibagikan angket sebagai berikut:

Kuesioner Siswa tentang Penggunaan Canva dalam Pembelajaran		
Nama : _____		
Kelas : _____		
No. Absen : _____		
Tanggal : _____		
Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut dengan jujur dan objektif!		
1. Apakah Canva mudah digunakan?	Ya	Tidak
2. Apakah Canva menarik?	Ya	Tidak
3. Apakah Canva membantu dalam belajar?	Ya	Tidak
4. Apakah Canva membantu dalam memahami materi?	Ya	Tidak
5. Apakah Canva membantu dalam meningkatkan minat belajar?	Ya	Tidak
6. Apakah Canva membantu dalam meningkatkan hasil belajar?	Ya	Tidak
7. Apakah Canva membantu dalam meningkatkan keterampilan membaca komprehensif?	Ya	Tidak
8. Apakah Canva membantu dalam meningkatkan keterampilan berbahasa?	Ya	Tidak
9. Apakah Canva membantu dalam meningkatkan keterampilan komunikasi?	Ya	Tidak
10. Apakah Canva membantu dalam meningkatkan keterampilan berkolaborasi?	Ya	Tidak

Kuesioner Siswa tentang Penggunaan Canva dalam Pembelajaran		
Nama : _____		
Kelas : _____		
No. Absen : _____		
Tanggal : _____		
Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut dengan jujur dan objektif!		
1. Apakah Canva mudah digunakan?	Ya	Tidak
2. Apakah Canva menarik?	Ya	Tidak
3. Apakah Canva membantu dalam belajar?	Ya	Tidak
4. Apakah Canva membantu dalam memahami materi?	Ya	Tidak
5. Apakah Canva membantu dalam meningkatkan minat belajar?	Ya	Tidak
6. Apakah Canva membantu dalam meningkatkan hasil belajar?	Ya	Tidak
7. Apakah Canva membantu dalam meningkatkan keterampilan membaca komprehensif?	Ya	Tidak
8. Apakah Canva membantu dalam meningkatkan keterampilan berbahasa?	Ya	Tidak
9. Apakah Canva membantu dalam meningkatkan keterampilan komunikasi?	Ya	Tidak
10. Apakah Canva membantu dalam meningkatkan keterampilan berkolaborasi?	Ya	Tidak

Gambar 6. Kuesioner Siswa tentang Penggunaan Canva dalam Pembelajaran

Dalam pembelajaran, Canva dapat digunakan secara klasikal, dipandu oleh peneliti, dan secara individual melalui gadget masing-masing mahasiswa. Berikut foto hasil observasi di Universitas Maarif Lampung dengan mata kuliah pendidikan bahasa Inggris semester 4.



Gambar 7. Peneliti memberikan contoh akses Canva dan siswa yang menerapkannya

Penggunaan Canva dalam pembelajaran membaca komprehensif bagi mahasiswa bahasa Inggris semester 4 di Universitas Maarif Lampung memiliki porsi 2 jam pelajaran (SKS) setiap minggu. Dengan demikian, peneliti memiliki keleluasaan untuk mengeksplorasi pembelajaran dengan inovasi dan kreativitas guna mencapai target produk media pembelajaran mahasiswa (IZ, 2024; Pandia et al., 2023; Rozgonjuk, 2020). Hal ini dilakukan untuk penelitian saya pada tahap akhir pembelajaran.

Sebelum mahasiswa mengetahui bahwa PowerPoint dapat diakses melalui Canva, mereka membuat presentasi menggunakan Microsoft Office PowerPoint yang hanya memiliki template dan fitur yang terbatas. Di antaranya, membuat presentasi di Canva dapat dilakukan dengan memilih desain yang sesuai dengan keinginan dan tema, serta dapat menambahkan audio sesuai kebutuhan. Perlu diketahui juga bahwa terdapat efek transisi pada setiap slide yang dapat kita atur kecepatan dan kelambatannya. Produk yang dibuat oleh peneliti bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang perlu dikuasai yaitu kemampuan membaca.

Siswa diharapkan mampu mempraktikkan keterampilan tersebut secara langsung dan baik. Dalam keterampilan membaca, siswa perlu mencapai beberapa kompetensi dasar. Salah satunya adalah memahami fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan seperti bunyi, kata, dan makna yang terkait dengan tema membaca komprehensif. Dari kompetensi dasar tersebut, dirumuskan tujuan pembelajaran yang harus dicapai.

Tujuan pembelajaran pada tema ini adalah agar siswa lebih tertarik membuat presentasi yang menarik, sehingga meningkatkan minat siswa lain untuk membacanya. Canva merupakan aplikasi yang tampilannya menarik, beragam, dan mudah diakses. Gambar yang digunakan dengan Canva lebih tajam, sehingga siswa lebih tertarik untuk belajar. Canva digunakan untuk menampilkan kosakata dan materi teks yang terkait dengan tema. Berikut ini adalah tautan Canva yang digunakan dalam pelajaran membaca komprehensif.

Kegiatan yang dilakukan peneliti saat melakukan observasi di kelas English Tadris semester 4, pertama-tama peneliti harus menyiapkan media pembelajaran. Setelah media siap digunakan, peneliti dapat menampilkannya di layar LCD kelas (Nasution, 2022; Suharsiwi et al., 2023; Waljinah, 2020). Pada awal sesi penelitian, peneliti mengawali dengan mengucapkan salam dan berdoa, kemudian memberikan motivasi kepada siswa dan melakukan absensi. Pada kegiatan inti, peneliti memberikan contoh penggunaan aplikasi Canva untuk membuat power point. Setelah semua siswa paham, peneliti meminta mereka untuk membuka aplikasi Canva dan menyadari apa tujuan peneliti.

Peneliti juga menyediakan waktu untuk tanya jawab kepada siswa tentang pembelajaran baru yang baru saja ditemuinya. Dengan begitu, pembelajaran menjadi komunikatif. Selain itu, saat di rumah, siswa juga dapat membuat presentasi yang lebih menarik dengan menggunakan aplikasi Canva. Jadi, dalam konteks pembelajaran di

kelas, peneliti merupakan fasilitator yang bertujuan untuk memberikan pengalaman dan pengetahuan kepada siswa.

Tanggapan Siswa terhadap Media

Pembelajaran membuat presentasi bacaan komprehensif menggunakan Canva mendapat respon positif dari siswa. Kami menyebarkan kuesioner untuk mengetahui respon siswa mengenai penggunaan Canva sebagai media pembelajaran bacaan komprehensif. Pada Gambar 5, tampilan media pembelajaran dievaluasi, yang ditentukan oleh tiga indikator. Yang pertama adalah aspek tampilan/fisik, yang kedua adalah aspek pemanfaatan, dan yang ketiga adalah aspek materi.

Peneliti terdahulu juga mendukung temuan tersebut melalui penelitiannya. (Rizanta & Arsanti , 2022) Fitur-fitur aplikasi Canva mendukung pendidik dan peserta didik dalam memfasilitasi pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, dan kreativitas. Hal ini juga didukung oleh hasil penelitian (Annisia & Wikarya , 2022) yang menyatakan bahwa media Canva dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik. Penelitian (Mudinillah & Handayani , 2021) telah menyatakan bahwa dengan menggunakan media Canva, peserta didik menjadi lebih mudah dalam memahami materi.

Evaluasi penggunaan Canva dalam media pembelajaran membaca komprehensif

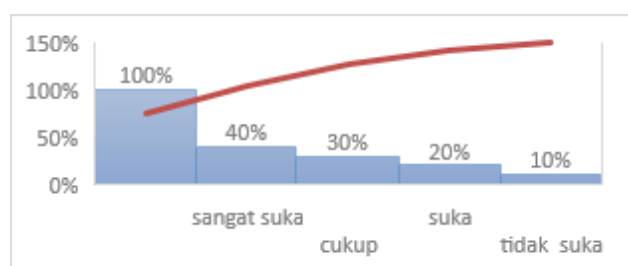
Pembelajaran membaca komprehensif merupakan tantangan bagi banyak mahasiswa, khususnya mahasiswa Bahasa Inggris semester 4. Untuk meningkatkan keterampilan membaca komprehensif diperlukan pendekatan yang kreatif dan inovatif. Dalam hal ini, aplikasi Canva terbukti menjadi alat yang praktis dalam memfasilitasi pembelajaran tersebut secara menarik dan interaktif. Dengan menggunakan Canva, mahasiswa TBI dapat membuat presentasi bacaan lebih menarik dalam pembelajaran membaca komprehensif. Salah satu keunggulan Canva adalah kemampuannya dalam membuat materi pembelajaran yang menarik secara visual. Peneliti dan mahasiswa dapat menggunakan berbagai template yang disediakan oleh Canva untuk membuat PowerPoint sebagai media pembelajaran. Dengan desain yang menarik, mahasiswa akan merasa lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar.

Selain itu, Canva menyediakan berbagai elemen grafis, seperti gambar, ikon, dan simbol, yang dapat menyajikan teks secara lebih visual dan cepat. Misalnya, peneliti dapat menggunakan ikon atau simbol yang relevan dengan kata-kata yang dipelajari untuk membantu memvisualisasikan makna dan memperkuat pemahaman mereka. Canva memungkinkan siswa untuk berkolaborasi dalam pembelajaran membaca yang komprehensif. Mereka dapat membuat proyek bersama, berbagi ide, dan memberikan umpan balik kepada teman sekelas.

Hal ini mendorong kerja sama tim, meningkatkan motivasi, dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif. Menurut validator media, penggunaan teknologi yang tepat dan benar dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan penggunaan Canva sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan nilai capaian belajar siswa. Tidak hanya itu, Canva juga memberikan fleksibilitas dalam akses. Siswa dapat menggunakan Canva di berbagai perangkat seperti komputer, tablet, atau smartphone untuk belajar kapan saja dan di mana saja. Hal ini memungkinkan mereka untuk terlibat dalam pembelajaran yang lebih mandiri dan fleksibel, yang dapat meningkatkan motivasi dan minat mereka dalam belajar. Penggunaan Canva di kelas mudah karena LCD saat ini mendukungnya.

Namun, salah satu kendala yang dialami oleh para pelajar adalah jaringan internet yang tidak stabil. Jika hal itu terjadi, para pelajar akan kesulitan mengakses Canva. Menurut validator media, aplikasi Canva perlu dipersiapkan dengan fitur-fitur yang dapat diakses secara offline sehingga tidak memerlukan jaringan internet untuk mengaksesnya.

Berdasarkan data yang terkumpul pada lembar observasi dapat disimpulkan bahwa penerapan media Canva dalam pembelajaran membaca komprehensif telah diberikan kepada siswa. Pada saat pre-test, peneliti memberikan angket, menganalisis kemampuan, situasi, dan kondisi siswa. Kemudian, peneliti akan menyampaikan tujuan pembelajaran dan menggunakan metode, media, serta materi yang dipilih. Pada akhir pembelajaran, peneliti juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran.



Gambar 7. Peningkatan Hasil Tes Siswa dalam Penggunaan Media Canva

Angket diberikan kepada siswa untuk mengetahui pendapat yang dikemukakan. Pada angket pertama, 30% siswa menyatakan menyukai pembelajaran menggunakan media Canva, 20% menyatakan suka, 10% menyatakan tidak suka dan 40% menyatakan sangat suka. Pernyataan tersebut berarti siswa belum sepenuhnya menyukai pembelajaran menggunakan media Canva. Hal tersebut dikarenakan siswa belum menemukan model pembelajaran yang cocok untuknya. Setelah pembelajaran, siswa juga diberikan angket untuk mengetahui pendapatnya tentang model pembelajaran membaca komprehensif menggunakan aplikasi Canva. Hasil angket menunjukkan bahwa 90% siswa menyukai penerapan model pembelajaran membaca komprehensif 1 menggunakan media Canva yang dibuktikan dengan peningkatan kemampuan pada setiap tes.

KESIMPULAN

Penelitian dan pengembangan (R&D) konsisten dengan ide-ide yang dikemukakan oleh Borge dan Gall. Dengan menggunakan langkah-langkah model 4D, kita lebih efektif dalam belajar dari model tersebut. Penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Pembelajaran membuat presentasi bacaan komprehensif menggunakan Canva mendapat respon positif dari mahasiswa. Kami menyebarkan angket untuk mengetahui respon mahasiswa mengenai penggunaan Canva sebagai media pembelajaran bacaan komprehensif. (2) Pembelajaran bacaan komprehensif merupakan tantangan bagi banyak mahasiswa, terutama mahasiswa bahasa Inggris di semester 4. (3). Peningkatan keterampilan bacaan komprehensif memerlukan pendekatan yang kreatif dan inovatif. Dalam hal ini, aplikasi Canva terbukti menjadi alat yang praktis dalam memfasilitasi pembelajaran tersebut secara menarik dan interaktif.

REFERENSI

- Akbari, J. (2021). Effectiveness Of Virtual Vs. Non-Virtual Teaching In Improving Reading Comprehension Of Iranian Undergraduate Efl Students. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 22(2), 272–283. <https://doi.org/10.17718/tojde.907585>
- Alfiana, M. (2023). Usability Testing of the Canva Application As a Student Collaboration Design Media. *ICITDA 2023 - Proceedings of the 2023 8th International Conference on Information Technology and Digital Applications*.

- <https://doi.org/10.1109/ICITDA60835.2023.10427037>
- Al-Hikam, R. S. (2022a). English learning with academic concepts improves pupils' hearing, speaking, reading, and writing. Method for doing it? *AMCA Journal of Religion and Society*, 2.
- Al-Hikam, R. S. (2022b). English learning with academic concepts improves pupils' hearing, speaking, reading, and writing. Method for doing it? *AMCA Journal of Religion and Society*, 2.
- Ansoriyah, S. (2021). The Development of Teaching Material for Popular Writing Based on Creative Industry Using M-Learning for College Students of Faculty of Language and Literature. *Journal of Physics: Conference Series*, 1764(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1764/1/012075>
- Arman, A., Yassi, A. H., & Jubhari, R. (2022). The impact of e-Learning utilization on students's learning achievement in Basic of English grammar course. *AMCA Journal of Education and Behavioral Change*, 1, 7–12.
- Azmi, M. N. L. (2020). English language learning, environment, and the formation of islamic self-identity among students in selected religious secondary schools. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 11(7), 466–482. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?partnerID=HzOxMe3b&scp=85081732273&origin=inward>
- Ba, M. H. N. (2021). A Case Study of Credential Stuffing Attack: Canva Data Breach. *Proceedings - 2021 International Conference on Computational Science and Computational Intelligence, CSCI 2021*, 735–740. <https://doi.org/10.1109/CSCI54926.2021.00187>
- Behera, M. (2021). A review on the treatment of textile industry waste effluents towards the development of efficient mitigation strategy: An integrated system design approach. *Journal of Environmental Chemical Engineering*, 9(4). <https://doi.org/10.1016/j.jece.2021.105277>
- Breines, M. R. (2023). A return to Teacherbot: rethinking the development of educational technology at the University of Edinburgh. *Teaching in Higher Education*, 28(3), 517–531. <https://doi.org/10.1080/13562517.2020.1825373>
- Budiarti, E., Priatna, N., Mulyawati, S., Suhartinah, S., Aisyah, A., & Widia, A. D. (2023). Training and Mentoring: Developmental-based assessment procedures for young children will be provided. *Jurnal Dedikasi*, 2.
- Cáceres, M. (2020). Integrating critical thinking into the classroom: A teacher's perspective. *Thinking Skills and Creativity*, 37. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100674>
- Choi, H. (2021). Development of a Computer Simulation-based, Interactive, Communication Education Program for Nursing Students. *Clinical Simulation in Nursing*, 56, 1–9. <https://doi.org/10.1016/j.ecns.2021.04.019>
- Choirudin, C., Sugilar, H., & UluĖşay, V. (2023). TTM Magic Card Media Development! *Assyfa Learning Journal*, 2.
- Clarke, P. J. (2010). Ameliorating Children's Reading-Comprehension Difficulties: A Randomized Controlled Trial. *Psychological Science*, 21(8), 1106–1116. <https://doi.org/10.1177/0956797610375449>
- Dağhan, G. (2022). Research trends in educational technology journals between 2000 and 2018: a web scraping study. *Education and Information Technologies*, 27(4), 5179–5214. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10762-2>
- Dahlani, L. (2024a). Media pembelajaran pertumbuhan tanaman hidroponik menggunakan demonstrasi dan discovery learning berbasis Aplikasi Canva: Studi Kasus di Era Digital. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 3, 144–151.
- Dahlani, L. (2024b). Media pembelajaran pertumbuhan tanaman hidroponik menggunakan demonstrasi dan discovery learning berbasis Aplikasi Canva: Studi Kasus di Era Digital. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 3, 144–151.
- Darmayanti, R., Laila, A. R. N., Khan, S., Fitriyah, I. D., Bausir, U., Setio,

- A., & ... (2023). Students' Attitudes Towards Learning Mathematics: "Too Soft Attitudes-Very Difficult-Boring-In A Good Way". *Indonesian Journal of Learning and Educational Studies*, 1(1), 31–52.
- desta Pradana, M. (2021). Problems, Controversion and Solutions: Opportunities And Challenges Of Indonesian Education For The Millenial Generation In The Era Of Industrial Revolution 4.0. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 1, 45–53.
- Draucker, S. (2021). Google Jamboard and Playful Pedagogy in the Emergency Remote Classroom. *Nineteenth-Century Gender Studies*, 17(1). <https://www.scopus.com/inward/record.uri?partnerID=HzOxMe3b&scp=85138833615&origin=inward>
- Drozdkova-Zaripova, A. R. (2020). Usage of digital educational resources in teaching students with application of "Flipped classroom" technology. *Contemporary Educational Technology*, 12(2), 1–13. <https://doi.org/10.30935/cedtech/8582>
- Faqih, K. M. S. (2021). Integrating TTF and UTAUT2 theories to investigate the adoption of augmented reality technology in education: Perspective from a developing country. *Technology in Society*, 67. <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2021.101787>
- Fatimah, Y. A. (2020). Industry 4.0 based sustainable circular economy approach for smart waste management system to achieve sustainable development goals: A case study of Indonesia. *Journal of Cleaner Production*, 269. <https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2020.122263>
- Goodwin, A. P. (2020). Digital Versus Paper Reading Processes and Links to Comprehension for Middle School Students. *American Educational Research Journal*, 57(4), 1837–1867. <https://doi.org/10.3102/0002831219890300>
- Gumasing, M. J. J. (2023). Usability Evaluation of Online Learning Management System: Blackboard, Google Classroom and Canvas. *2023 11th International Conference on Information and Education Technology, ICIET 2023*, 92–97. <https://doi.org/10.1109/ICIET56899.2023.10111426>
- Gunawan, Y. I. (2020). Promoting university of Muhammadiyah tangerang students in holmesglen multicultural English plus class Melbourne: The use of communicative in excursion and E-learning. *Asian EFL Journal*, 27(52), 252–269. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?partnerID=HzOxMe3b&scp=85101536330&origin=inward>
- Hallal, K. (2020). A Quick Shift from Classroom to Google Classroom: SWOT Analysis. *Journal of Chemical Education*, 97(9), 2806–2809. <https://doi.org/10.1021/acs.jchemed.0c00624>
- Harahap, D., & Uthman, Y. O. O.-O. (2024). Bridging the Gap: Environmental Education as a Catalyst for Human-Environmental Harmony. *Assyfa Learning Journal*, 1, 19–39.
- Hernandez-Maza, B. (2023). Canva as a Didactic Resource to Encourage Creative Writing. *Proceedings - JICV 2023: 13th International Conference on Virtual Campus*. <https://doi.org/10.1109/JICV59748.2023.10565740>
- Howell, B. F. (2022). IMPROVING THE EDUCATION EXPERIENCE IN A DESIGN HISTORY COURSE USING CANVA, INSTAGRAM AND LINKEDIN. *Proceedings of the 24th International Conference on Engineering and Product Design Education: Disrupt, Innovate, Regenerate and Transform, E and PDE 2022*. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?partnerID=HzOxMe3b&scp=85142787174&origin=inward>
- Hussain, N., & Phulpoto, S. (2024). Digital Literacy: Empowering Individuals in the Digital Age. *Assyfa Learning Journal*, 2, 70–83.
- Ilyas, M. (2023). The Use of English Language Learning Videos Designed Through Canva App: Students' Perceptions. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 17(8), 100–112. <https://doi.org/10.3991/ijim.v17i08.39215>
- Iryanti, E. (2022). Measuring Google Classroom's Usability Level from an Expert Perspective. *Proceedings of the International Conference on Computer and Applications, ICCA 2022 - Proceedings*. <https://doi.org/10.1109/ICCA56443.2022.10039561>
- iz, F. B. (2024). Students' attitudes towards disabled people: mediator's role of emotion and behavior. *Current Psychology*, 43(7), 6149–6157. <https://doi.org/10.1007/s12144-023-04810-y>
- Jatmiko, A. (2024). Development of Science Learning Videos with the Canva Application on Socioscientific Issues Content. *E3S Web of Conferences*, 482. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202448205004>
- Jerome, L. (2021). Children's Rights Education in Diverse Classrooms: Pedagogy, Principles and Practice. *Children's Rights Education in Diverse Classrooms: Pedagogy, Principles and Practice*, 1–290. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?partnerID=HzOxMe3b&scp=85120876031&origin=inward>
- Jiemsak, N. (2021). The Development of Online Learning and Teaching Management in English Literature Using Google Classroom for the Undergraduate Students. *6th International STEM Education Conference, ISTEM-Ed 2021*. <https://doi.org/10.1109/ISTEM-Ed52129.2021.9625143>
- Jin, L. (2022). Research on the "Deep Integration" of Information Technology and Precise Civic Education in Universities. *2022 19th International Computer Conference on Wavelet Active Media Technology and Information Processing, ICCWAMTIP 2022*. <https://doi.org/10.1109/ICCWAMTIP56608.2022.10016512>
- Kao, C. P. (2020). Understanding Web-Based Professional Development in Education: The Role of Attitudes and Self-efficacy in Predicting Teachers' Technology-Teaching Integration. *Asia-Pacific Education Researcher*, 29(5), 405–415. <https://doi.org/10.1007/s40299-019-00493-x>
- Kaqinari, T. (2022). A Latent Class Analysis of University Lecturers' Switch to Online Teaching during the First COVID-19 Lockdown: The Role of Educational Technology, Self-Efficacy, and Institutional Support. *Education Sciences*, 12(9). <https://doi.org/10.3390/educsci12090607>
- Karim, S., & Zoker, E. M. (2023). *Technology in Mathematics Teaching and Learning: An Impact Evaluation in Selected Senior Schools in Masingbi Town. Assyfa Learning Journal*, 1 (2), 60-72.
- Khlaif, Z. N. (2022). Exploring the factors influencing mobile technology integration in higher education. *Technology, Pedagogy and Education*, 31(3), 347–362. <https://doi.org/10.1080/1475939X.2022.2052949>
- Khoiriyah, B., Darmayanti, R., & Astuti, D. (2022). Design for Development of Canva Application-Based Audio-Visual Teaching Materials on the Thematic Subject "Myself (Me and My New Friends)" Elementary School Students. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 6287–6295.
- Kim, J. S. (2022). A Longitudinal Randomized Trial of a Sustained Content Literacy Intervention From First to Second Grade: Transfer Effects on Students' Reading Comprehension. *Journal of Educational Psychology*, 115(1), 73–98. <https://doi.org/10.1037/edu0000751>
- Kowitlawakul, Y. (2022). Utilizing educational technology in enhancing undergraduate nursing students' engagement and motivation: A scoping review. *Journal of Professional Nursing*, 42, 262–275. <https://doi.org/10.1016/j.profnurs.2022.07.015>
- Kreinsen, J. J. (2024). The Importance of Marbles in Science Education for Elementary School Children. *Assyfa Learning Journal*, 2, 99–115.
- Kurniasari, I. (2022). Mathematics teacher's ability in inclusion school made learning media with Canva application. *AIP Conference Proceedings*, 2633. <https://doi.org/10.1063/5.0103020>
- Lau, K. I. (2020). The effectiveness of self-regulated learning instruction on students' classical Chinese reading comprehension and

- motivation. *Reading and Writing*, 33(8), 2001–2027. <https://doi.org/10.1007/s11145-020-10028-2>
- Le, A. N. N. (2023). Canva-based E-portfolio in L2 Writing Instructions: Investigating the Effects and Students' Attitudes. *CALL-EJ*, 24(1), 41–62. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?partnerID=HzOxMe3b&scp=85148765778&origin=inward>
- Li, H. (2022). The Impact of Reading Strategy Instruction on Reading Comprehension, Strategy Use, Motivation, and Self-Efficacy in Chinese University EFL Students. *SAGE Open*, 12(1). <https://doi.org/10.1177/21582440221086659>
- Li, Q. (2022). The role of digital interactive technology in cultural heritage learning: Evaluating a mid-air gesture-based interactive media of Ruihetu. *Computer Animation and Virtual Worlds*, 33(3). <https://doi.org/10.1002/cav.2085>
- Li, X. (2021). Exploring the effects of gamification pedagogy on children's reading: A mixed-method study on academic performance, reading-related mentality and behaviors, and sustainability. *British Journal of Educational Technology*, 52(1), 160–178. <https://doi.org/10.1111/bjet.13057>
- Lu, J. (2015). Recommender system application developments: A survey. *Decision Support Systems*, 74, 12–32. <https://doi.org/10.1016/j.dss.2015.03.008>
- Luo, Z. (2024). A systematic review of evaluation and program planning strategies for technology integration in education: Insights for evidence-based practice. *Education and Information Technologies*. <https://doi.org/10.1007/s10639-024-12707-x>
- MacKay, E. (2021). Informing the Science of Reading: Students' Awareness of Sentence-Level Information Is Important for Reading Comprehension. *Reading Research Quarterly*, 56. <https://doi.org/10.1002/rrq.397>
- Madkur, A. (2024). Context-responsive pedagogy in English language teaching in Indonesian Islamic boarding schools. *Journal of Education and Learning*, 18(3), 626–638. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v18i3.21085>
- Mas'odi, M., & Arma, I. P. (2024). Characters and Non-Digital Media: Case Study Trends in English Language Learning in Secondary Schools. *Assyfa Journal of Multidisciplinary Education*, 2.
- McGarr, O. (2021). Exploring the Evolution of Educational Technology Policy in Ireland: From Catching-Up to Pedagogical Maturity. *Educational Policy*, 35(6), 841–865. <https://doi.org/10.1177/0895904819843597>
- Miranda, C. (2023). Use of Canva as a communication tool in the educational process through infographics. *Iberian Conference on Information Systems and Technologies, CISTI, 2023*. <https://doi.org/10.23919/CISTI58278.2023.10211654>
- Miranda-Perea, F. E. (2020). Interactive proof-search for equational reasoning. *Logic Journal of the IGPL*, 28(6), 1155–1181. <https://doi.org/10.1093/jigpal/jzaa013>
- Moro, C. (2023). The Triple-S framework: ensuring scalable, sustainable, and serviceable practices in educational technology. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 20(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-022-00378-y>
- Mosavi, A. (2020). Comprehensive review of deep reinforcement learning methods and applications in economics. *Mathematics*, 8(10). <https://doi.org/10.3390/MATH8101640>
- Muhammad, I., Darmayanti, R., & Sugianto, R. (2023). Teori Vygotsky: Kajian bibliometrik penelitian cooperative learning di sekolah dasar (1987-2023). *Bulletin of Educational Management and Innovation*, 1(2), 81–98.
- Mukhuty, S. (2022). Strategic sustainable development of Industry 4.0 through the lens of social responsibility: The role of human resource practices. *Business Strategy and the Environment*, 31(5), 2068–2081. <https://doi.org/10.1002/bse.3008>
- Nasution, A. A. (2022). Technology-Based Mathematics Learning: What Should Be Considered to Design Holographic Digital Learning Media? *AIP Conference Proceedings*, 2659. <https://doi.org/10.1063/5.0113453>
- Oladejo, A. I. (2023). Gender difference in students' performance in chemistry—can computer simulation bridge the gap? *Research in Science and Technological Education*, 41(3), 1031–1050. <https://doi.org/10.1080/02635143.2021.1981280>
- Öztürk, M. (2020). Reading comprehension, Mathematics self-efficacy perception, and Mathematics attitude as correlates of students' non-routine Mathematics problem-solving skills in Turkey. *International Journal of Mathematical Education in Science and Technology*, 51(7), 1042–1058. <https://doi.org/10.1080/0020739X.2019.1648893>
- Pandia, W. S. S., Laudra, A., & Caw, S. (2023). Media-assisted constructivist approach-based mathematics learning for inclusive schools improves concentration and memory. *Delta-Phi: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2.
- Pavlou, V. (2020). Art Technology Integration: Digital Storytelling as a Transformative Pedagogy in Primary Education. *International Journal of Art and Design Education*, 39(1), 195–210. <https://doi.org/10.1111/jade.12254>
- Pradana, M. D., & Uthman, Y. O. O.-O. (2023). Development of Aqidah Akhlak Learning Media" Board Game Based on Education Fun on the Theme of Commendable Morals (E-Fun A2M)" for High School Students. *Assyfa Learning Journal*, 1, 25–36.
- Pratama, G. C., Waluyo, E., & ... (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Media Musik Pada Materi Menghafal Rumus Bangun Datar Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Tindakan ...* <https://www.journal.assyfa.com/index.php/jptk/article/view/121>
- Rahmah, U. H., Jannah, S. R., & Setiawan, A. (2023). Development of Students' Akidah Akhlak Worksheet Using the Canva Application in Improving the Learning Ability. *Edutechnium Journal of Educational Technology*, 2, 113–123.
- Rozgonjuk, D. (2020). Fear of Missing Out (FoMO) and social media's impact on daily-life and productivity at work: Do WhatsApp, Facebook, Instagram, and Snapchat Use Disorders mediate that association? *Addictive Behaviors*, 110. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2020.106487>
- Rubak, S. (2005). Motivational interviewing: A systematic review and meta-analysis. *British Journal of General Practice*, 55(513), 305–312. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?partnerID=HzOxMe3b&scp=17144420896&origin=inward>
- Ruwe, K. (2011). The Multiple Effects of Direct Instruction Flashcards on Sight Word Acquisition, Passage Reading, and Errors for Three Middle School Students with Intellectual Disabilities. *Journal of Developmental and Physical Disabilities*, 23(3), 241–255. <https://doi.org/10.1007/s10882-010-9220-2>
- Saelens, W. (2018). A comprehensive evaluation of module detection methods for gene expression data. *Nature Communications*, 9(1). <https://doi.org/10.1038/s41467-018-03424-4>
- Sato, T. (2022). What does image schema facilitate in English L2 vocabulary processing? The effectiveness of schematic visual aids for the enhancement of metaphoric competence in learning phrasal verbs. *Cognitive Linguistic Studies*, 9(2), 202–222. <https://doi.org/10.1075/cogls.20022.sat>
- Serevina, V. (2022). Science, Technology, Engineering, and Math (STEM) based Geothermal Energy Source Digital Module Assisted by Canva Application. *Journal of Physics: Conference Series*, 2377(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/2377/1/012063>
- Singh, C. K. S. (2024). Exploring the use of Jamboard, Padlet and Canva as teaching apps for the digital classroom. *AIP Conference Proceedings*, 2750(1). <https://doi.org/10.1063/5.0149677>

- Siregar, M., Raihan, R., & Cahyono, C. (2023). Application of circular economy in manufacturing industry in Indonesia. *AMCA Journal of Community Development*, 1, 19–24.
- Solehudin, R. H., & Darmayanti, R. (2018). Does token economy behaviour modification affect young children's discipline? *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 202–215.
- Statnikov, A. (2013). A comprehensive evaluation of multicategory classification methods for microbiomic data. *Microbiome*, 1(1). <https://doi.org/10.1186/2049-2618-1-11>
- Stevens, E. A. (2020). The Effects of a Paraphrasing and Text Structure Intervention on the Main Idea Generation and Reading Comprehension of Students with Reading Disabilities in Grades 4 and 5. *Scientific Studies of Reading*, 24(5), 365–379. <https://doi.org/10.1080/10888438.2019.1684925>
- Strukova, S. (2024). Bridging the Gap: Cyber Defence Skills for the Future. *IEEE Global Engineering Education Conference, EDUCON*. <https://doi.org/10.1109/EDUCON60312.2024.10578749>
- Sugianto, S., Darmayanti, R., & Sah, R. W. A. (2023). Word square english learning media design assisted by the Canva application. *Bulletin of Educational Management and Innovation*, 1(1), 1–16.
- Suharsiwati, S., Fikri, M., & Karim, S. (2023). Learning media's role in Islamic religious education teaching and learning? *AMCA Journal of Religion and Society*, 2.
- Sulalah. (2024). Does childhood religiosity enhance learning motivation? Testing the role of Islamic religiosity using moderated mediation model. *Archive for the Psychology of Religion*. <https://doi.org/10.1177/00846724241229731>
- Sunarso, A. (2024). Canva-assisted Modelling the Way strategy and students' Islamic education learning outcomes. *Cakrawala Pendidikan*, 43(2), 430–438. <https://doi.org/10.21831/cp.v43i2.60691>
- Sun, P. P. (2022). Modeling preservice Chinese-as-a-second/foreign-language teachers' adoption of educational technology: a technology acceptance perspective. *Computer Assisted Language Learning*, 35(4), 816–839. <https://doi.org/10.1080/09588221.2020.1750430>
- Syaifuddin, M., Darmayanti, R., & Rizki, N. (2022). Development of a two-tier multiple-choice (TTMC) diagnostic test for geometry materials to identify misconceptions of middle school students. *Jurnal Silogisme: Kajian Ilmu Matematika Dan Pembelajarannya*, 7(2).
- Teng, Y. (2021). The effect of two educational technology tools on student engagement in Chinese EFL courses. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00263-0>
- Theobald, E. J. (2020). Active learning narrows achievement gaps for underrepresented students in undergraduate science, technology, engineering, and math. *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*, 117(12), 6476–6483. <https://doi.org/10.1073/pnas.1916903117>
- Tock, J. (2020). Morphological supports: Investigating differences in how morphological knowledge supports reading comprehension for middle school students with limited reading vocabulary. *Language, Speech, and Hearing Services in Schools*, 51(3), 589–602. https://doi.org/10.1044/2020_LSHSS-19-00031
- Tsang, Y. P., Wong, W. C., Huang, G. Q., Wu, C. H., Kuo, Y. H., & ... (2020). A fuzzy-based product life cycle prediction for sustainable development in the electric vehicle industry. *Energies*. <https://www.mdpi.com/1996-1073/13/15/3918>
- Tulis, M. (2013). Error management behavior in classrooms: Teachers' responses to student mistakes. *Teaching and Teacher Education*, 33, 56–68. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2013.02.003>
- Usmiyatun, U., & Sah, R. W. A. (2023). Design Development of Audiovisual Teaching Materials for Canva Application-based Reading Skills in Early Childhood. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, 1, 1–12.
- Usmiyatun, U., Sah, R. W. A., & Darmayanti, R. (2023). Design Development of Audiovisual Teaching Materials for Canva Application-based Reading Skills in Early Childhood. *Caksana Journal: Early Childhood Education*, 4(1), 1–12.
- Vedianty, A. S. A., Nurhayati, D., Darmayanti, R., & Lestari, A. S. B. (2022). MANIS: Mathematics, analysis, and mathematical communication. How is the student's self-confidence? *AMCA Journal of Education and Behavioral Change*, 2(2).
- Verbruggen, S. (2021). Effectiveness of educational technology in early mathematics education: A systematic literature review. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 27. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2020.100220>
- Waljinah, S. (2020). The study of euphemism in social media: Digital technology-based learning media innovation. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 12(2), 172–184. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?partnerID=HzOxMe3b&scp=85083050393&origin=inward>
- Wicaksana, M. F., Novitasari, D. R., & Sari, N. K. (2023). Video Blog (Vlog) English Learning Media Innovation explores creative English learning. *AMCA Journal of Science and Technology*, 2.
- Wulan, E. R. (2021). INTEGRATION OF SCIENCE, TECHNOLOGY, AND ISLAMIC VALUES TO ENHANCE EXPECTED LEARNING OUTCOMES IN FRENCH HIGHER EDUCATION. *Jurnal Pendidikan Islam*, 7(1), 95–108. <https://doi.org/10.15575/jpi.v7i1.12765>
- Xu, B. (2024). Technology integration into Chinese as a foreign language learning in higher education: An integrated bibliometric analysis and systematic review (2000–2024). *Language Teaching Research*. <https://doi.org/10.1177/13621688241277911>
- Yapp, D. (2023). Effects of reading strategy instruction in English as a second language on students' academic reading comprehension. *Language Teaching Research*, 27(6), 1456–1479. <https://doi.org/10.1177/1362168820985236>
- Zhang, L. J. (2021). Examining the effects of comprehensive written corrective feedback on L2 EAP students' linguistic performance: A mixed-methods study. *Journal of English for Academic Purposes*, 54. <https://doi.org/10.1016/j.jeap.2021.101043>