

# Penerapan Media Pembelajaran Infografis Melalui Canva dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa

Dwi Indahjuana Novianti<sup>1</sup>, Nurhafid Ishari<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Islam Syarifuddin Lumajang, Indonesia

✉ hafid.ishari@iaisyarifuddin.ac.id

## Article History:

Received: August 13, 2024

Revised: November 18, 2024

Accepted: December 2, 2025

Published: January 2, 2025

## Abstract

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis penerapan media pembelajaran infografis berbasis canva dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa. Obyek penelitian ini terfokus pada kelas XI pada mapel Sejarah Kebudayaan Islam di MA Putri Nurul Masyitoh Lumajang dan faktor penghambat penerapan media pembelajaran infografis berbasis canva dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara secara mendalam, observasi, dan dokumentasi. Adapun analisa data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa strategi penerapan media pembelajaran infografis berbasis canva dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, pertama guru menyiapkan modul ajar, menyesuaikan pembelajaran dengan modul ajar yang sudah dibuat, manajemen waktu, pemilihan metode dan media pembelajaran yang tepat, serta memberikan penilaian dan apresiasi kepada siswa. Dalam penerapan media infografis berbasis canva terdapat beberapa faktor penghambat, yakni penggunaan aplikasi canva memerlukan koneksi internet yang kuat dan stabil, Canva tidak dapat dipakai atau mendukung dalam proses mendesain jika tidak ada koneksi internet. Penghambat lainnya yaitu terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan dengan desain orang lain, baik itu template, gambar, ikon, warna, dan lain sebagainya. inovatif.

**Keywords:** media pembelajaran, canva, kreativitas belajar siswa, madrasah aliyah.



## Pendahuluan

Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, semakin banyak individu yang mencari cara baru untuk menggunakan teknologi dalam proses pendidikan. Selain memiliki kemampuan untuk mengoperasikan perangkat yang disediakan oleh lembaga pendidikan, para guru juga diharapkan untuk mengembangkan keterampilan untuk membuat media pembelajaran yang dapat digunakan ketika fasilitas tersebut tidak tersedia.<sup>1</sup>

Salah satu strategi untuk meningkatkan kreativitas peserta didik adalah melalui pengembangan media pembelajaran yang memberikan penguatan otomatis dan umpan balik. Media ini dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi peserta didik, yang memungkinkan mereka belajar secara kelompok, terbimbing, atau mandiri. Karena pada dasarnya, ketika kreativitas siswa dikembangkan, prestasi mereka akan meningkat. Agar pemanfaatan media berhasil dan menghasilkan peningkatan kreativitas, itu juga harus disertai dengan penggunaan metode, pendekatan, strategi, teknik, dan model pembelajaran yang tepat.

Kreatifitas adalah ekspresi dari keunikan seseorang dalam interaksi dengan dunia sekitarnya. Ungkapan kreatif menunjukkan orisinalitas seseorang. Pada prinsipnya, setiap individu memiliki potensi kreatif dan kemampuan untuk mengekspresikan dirinya dengan cara yang berbeda-beda. Bakat tersebut dapat dan harus dikembangkan dan ditingkatkan, ini menjadi sangat penting dalam ranah pendidikan.

Siswa akan menjadi kreatif jika mereka memiliki dorongan dan dukungan dari lingkungan mereka dan dorongan kuat dalam diri mereka sendiri untuk membuat sesuatu.<sup>2</sup>

Seperti yang ditunjukkan oleh wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, siswa kelas XI tidak

---

<sup>1</sup> Prof. Dr. Azhar Arsyad, MA, *Media Pembelajaran* (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2019), 2.

<sup>2</sup> Prof. Dr. Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014), 45

memiliki keinginan yang signifikan untuk belajar tentang mata pelajaran tersebut. Ada kebutuhan akan media pembelajaran yang dapat mendorong kreativitas siswa dalam proses belajar mereka.<sup>3</sup>

Oleh karena itu, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian tentang media pembelajaran yang memiliki fitur untuk memberikan umpan balik dengan penguatan secara otomatis, yang dapat disesuaikan dengan kecepatan, kesempatan, dan kebutuhan individual peserta didik, dan memberikan pengalaman belajar yang beragam, serta konsisten, efektif, dan efisien. Media yang akan diteliti adalah infografis yang dibuat dengan menggunakan platform Canva. Canva merupakan sebuah aplikasi yang menyediakan berbagai fitur untuk membuat media pembelajaran berbasis visual yang menarik.<sup>4</sup>

Di Madrasah Aliyah Putri Nurul Masyitoh Lumajang, aplikasi Canva dianggap sangat sesuai untuk digunakan karena dapat meningkatkan kreativitas dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Media infografis adalah salah satu jenis media baca yang memadukan antara informasi dengan grafis yang menarik, membuat pembaca tertarik dan membuatnya mudah untuk dipahami.

Berangkat dari beberapa kajian terdahulu, penelitian ini melihat celah kosong kajian tentang penerapan model media infografis berbasis canva yang diterapkan di sekolah yang seluruh muridnya merupakan kelas homogen yang hanya terdiri pada siswa putri.

Distingsi posisi penelitian ini terletak pada kreativitas belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Selanjutnya, distingsi lainnya, riset penelitian ini terletak di MA Putri Nurul Masyitoh Citrodiwangsan Lumajang.

---

<sup>3</sup> Laily Khadrotul Jamil, *wawancara*, MA Putri Nurul Masyitoh Lumajang, 2 Februari 2024

<sup>4</sup> Mohammad Tegar Kharissidqi, dkk, "Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif", *Indonesian Journal Of Education And Humanity*, 2, no. 4 (2022), 108.

## Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Metode kualitatif deskriptif adalah salah satu pendekatan dalam penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan secara detail dan sistematis mengenai subjek atau objek penelitian. Pendekatan ini fokus pada pemahaman mendalam terhadap objek yang diteliti, dengan tujuan untuk memberikan gambaran yang akurat dan komprehensif tentang keadaan yang sedang diamati. Metode ini juga memungkinkan peneliti untuk menerapkan temuannya dalam berbagai konteks dan masalah yang relevan.<sup>5</sup>

## Hasil Penelitian

### Strategi Penerapan Media Pembelajaran Infografis Berbasis Canva dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa

Pelaksanaan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Putri Nurul Masyitoh adalah suatu proses serangkaian kegiatan belajar mengajar yang didalam kegiatan pembelajaran siswa dituntut aktif, sedangkan guru hanya berperan sebagai fasilitator.

Kegiatan pembelajaran akan berjalan baik jika didukung oleh perencanaan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran merupakan aspek krusial dalam pelaksanaan pendidikan di intuisi sekolah. Perencanaan memiliki peranan penting dalam setiap kegiatan, termasuk dalam proses pembelajaran. Perencanaan pembelajaran tentunya dimulai dengan menyiapkan modul ajar diawal semester. Selaras dengan apa yang Masyhuri Ayatullah, M.Pd sampaikan,

“Guru wajib menyusun modul ajar dari awal semester, karena itu merupakan bagian penting dari pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Untuk guru PAI sendiri sudah mendapat panduan dari MGMP, jadi dari situ mereka mengembangkan sendiri modul ajarnya.”<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup> Supardi, *Metodologi Penelitian Ekonomi dan Bisnis* (Yogyakarta: UII Press, 2014), 28.

<sup>6</sup> Masyhuri Ayatullah, M.Pd (Kepala Sekolah), *wawancara*, Lumajang, 29 April 2024

Peneliti melakukan observasi lapangan yang relevan untuk mendukung informasi yang diberikan. Kegiatan pertama adalah guru menanyakan kabar peserta didik. Setelah itu guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan memberikan beberapa motivasi untuk belajar. Guru kemudian mengajukan beberapa pertanyaan tentang materi yang terkait.

“Biasanya saya menyelesaikan 1 bab dalam 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama biasanya saya gunakan untuk pemancingan materi dengan memberikan beberapa pertanyaan tentang materi yang terkait. Kemudian saya bagi kelompok, saya biasanya membagi kelompok secara random. Setelah pembagian kelompok dan materi. Kita langsung action pembuatan infografis. Hari itu diusahakan selesai. Baru di pertemuan selanjutnya eksplor ke masing-masing kelompok dengan menggunakan metode market place.”<sup>7</sup>

Setelah itu guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok melalui kertas yang sudah ditulis nomor 1-5, kemudian masing-masing siswa maju kedepan untuk mengambil kertas tersebut.

Kemudian masing-masing nomor berkumpul dalam kelompok yang sama untuk mendiskusikan dan membuat infografis pada aplikasi canva sesuai dengan materi yang sudah dibagikan.

Pada pertemuan selanjutnya, masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi dan infografisnya dengan menerapkan metode market place. Dua siswa berjaga di standnya, sisanya berkeliling di stand kelompok yang lain untuk memperoleh informasi dari masing-masing materi kelompok.

---

<sup>7</sup> Laily Khadrotul Jamil, S.Pd (Guru Sejarah Kebudayaan Islam), wawancara, Lumajang, 29 April 2024

Setelah semua selesai berkunjung pada masing-masing kelompok, guru memberi kesempatan lebih lanjut kepada siswa jika ada yang perlu ditanyakan lebih dalam terkait materi yang sudah dibahas. Guru juga memberikan evaluasi berupa pertanyaan tentang materi yang sudah didiskusikan. Guru kemudian memberikan sedikit kesimpulan mengenai pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang sudah dilakukan. Sebagaimana penjelasan dari Laily Khadrotul Jamil, S.Pd,

“Evaluasi materi dilakukan di pertemuan kedua, jadi kita bagi berapa menit untuk kunjung karya berapa menit untuk presentasi, kemudian terakhir untuk evaluasi.”<sup>8</sup>

Dengan adanya evaluasi pembelajaran, guru menjadi tahu mengenai tingkat pemahaman siswa terkait materi yang sudah dipelajari bersama.

Berdasarkan pemaparan yang sudah dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa strategi penerapan media pembelajaran infografis berbasis canva pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa, guru terlebih dahulu menyiapkan modul ajar diawal semester, kemudian menyesuaikan proses pembelajaran dengan modul ajar yang sudah dibuat, memilih media dan metode pembelajaran yang tepat, memperhatikan manajemen waktu, serta memberikan penilaian dan apresiasi kepada peserta didik.

### **Faktor Penghambat Penerapan Media Pembelajaran Infografis Berbasis Canva dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa**

Tentunya dari media pembelajaran yang digunakan ada beberapa faktor yang menjadi penghambat dalam penerapannya. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru Mapel Sejarah Kebudayaan Islam, beliau mengatakan,

“Ada beberapa faktor yang menjadi penghambat penggunaan media canva ini. Diantaranya jaringan yang tidak stabil, canva juga tidak bisa diakses secara *offline*. Kemudian penghambat lainnya yaitu kendala waktu, peserta didik dituntut untuk bisa menyelesaikan

---

<sup>8</sup> Laily Khadrotul Jamil, S.Pd (Guru Sejarah Kebudayaan Islam), *wawancara*, Lumajang, 29 April 2024

desain dalam waktu kurang lebih 40 menit. Sehingga terkadang pembuatannya menjadi terburu-buru dan desainnya kurang menarik.”<sup>9</sup>

Aplikasi canva memberikan fitur menarik yang memungkinkan pengguna untuk membuat konten visual dengan kreativitas yang tinggi, sehingga memungkinkan pengguna untuk berkreasi dengan bebas dan tidak terbatas. Namun, beberapa elemen tertentu tidak dapat diakses jika tidak terdaftar sebagai akun canva premium. Sebagaimana hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti kepada siswa kelas XI,

“Kendala yang kami rasakan ketika menggunakan media infografis berbasis canva adalah beberapa elemen tidak bisa kami gunakan karena akun yang kami gunakan bukan termasuk canva premium. Jadi kami harus benar-benar bisa memanfaatkan elemen yang sudah disediakan secara gratis oleh canva.”<sup>10</sup>

Aplikasi Canva memerlukan koneksi internet yang kuat dan stabil, apabila tidak ada koneksi internet atau kuota dalam smartphone maupun laptop yang akan menjangkau aplikasi Canva, Canva tidak dapat dipakai atau mendukung dalam proses mendesain. Ini juga menjadi salah satu kendala yang disampaikan salah satu siswa kelas XI,

“Diruang kelas kami tidak menjangkau wifi yang telah disediakan sekolah, jadi ketika pembuatan infografis melalui canva kami harus menggunakan paket data dari masing-masing handphone.”<sup>11</sup>

Berdasarkan pemaparan yang sudah dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam penerapan media infografis berbasis canva terdapat beberapa faktor penghambat, yakni penggunaan aplikasi canva memerlukan koneksi internet yang kuat dan stabil, apabila tidak ada koneksi internet atau kuota dalam smartphone maupun laptop yang akan menjangkau aplikasi canva, Canva tidak dapat dipakai atau mendukung dalam proses mendesain. Sedangkan fakta yang ditemui

---

<sup>9</sup> Laily Khadrotul Jamil, S.Pd (Guru Sejarah Kebudayaan Islam), *wawancara*, Lumajang, 29 April 2024

<sup>10</sup> Nanda (Siswa Kelas XI), *wawancara*, 29 April 2024

<sup>11</sup> Putri (Siswa Kelas XI), *wawancara*, 29 April 2024)

dilapangan ruang kelas atas tidak menjangkau fasilitas wifi dari sekolah. Jadi ketika penerapan media pembelajaran infografis berbasis canva tersebut peserta didik menggunakan kuota internet.

### **Pembahasan**

#### **Strategi Penggunaan Media Pembelajaran Infografis Berbasis Canva dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa**

Miarso, berpendapat bahwa strategi pembelajaran merupakan pendekatan komprehensif dalam proses belajar-mengajar, yang meliputi prinsip-prinsip umum dan struktur kegiatan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara keseluruhan. Menurut Suparman, strategi pembelajaran merupakan perpaduan dari urutan kegiatan dan cara pengorganisasian materi pelajaran, warga belajar, peralatan dan bahan, serta waktu yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Sedangkan Romiszowsky, mengungkapkan bahwa strategi pembelajaran adalah tindakan yang diambil seseorang untuk memilih metode pembelajaran.<sup>12</sup>

Salah satu cara untuk menyampaikan informasi adalah dengan menggunakan infografis. Infografis membuat data dan informasi yang kompleks lebih mudah dibaca dan dipahami, terutama untuk informasi yang memiliki teks yang panjang, bergambar, dan data angka yang signifikan. Infografis juga menarik dan mudah untuk diingat karena menyajikan informasi dengan kreativitas, keindahan, dan ilustrasi yang tepat. Untuk menyajikan informasi dengan teknik infografis, pemilihan gambar, warna, simbol, dan komposisi warna sangat penting. Dengan infografis yang menarik, siswa dapat lebih tertarik untuk mempelajari sesuatu.

Kreativitas adalah suatu keadaan atau sikap yang sangat khusus dan sulit untuk dijelaskan dengan sempurna. Pengertian kreativitas dapat bervariasi tergantung pada perspektif individu yang mengamati. Dalam kehidupan sehari-hari, kreativitas sering dikaitkan dengan pencapaian luar biasa dalam menciptakan hal-hal baru, menemukan solusi yang tidak biasa untuk masalah, menghasilkan ide-

---

<sup>12</sup> Nurmi, "Strategi Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta Didik", *Jurnal*, (2019). 3-4.

ide segar, dan melihat beragam kemungkinan. Selain itu, kreativitas juga dapat dipahami sebagai proses kognitif yang menghasilkan sudut pandang baru terhadap situasi atau masalah tertentu.

Berdasarkan uraian diatas ada beberapa strategi guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa:

- a. Menyiapkan modul ajar
- b. Menyesuaikan pembelajaran dengan modul ajar yang sudah dibuat
- c. Manajemen waktu
- d. Pemilihan metode dan media pembelajaran yang tepat
- e. Memberikan penilaian dan apresiasi kepada siswa

### **Faktor Penghambat Penggunaan Media Pembelajaran Infografis Berbasis Canva dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa**

Ada beberapa faktor yang menjadi penghambat penggunaan media canva ini. Diantaranya jaringan yang tidak stabil, canva juga tidak bisa diakses secara *offline*. Kemudian penghambat lainnya yaitu kendala waktu, peserta didik dituntut untuk bisa menyelesaikan desain dalam waktu kurang lebih 40 menit. Sehingga terkadang pembuatannya menjadi terburu-buru dan desainnya kurang menarik

Berdasarkan dari hasil penelitian diatas maka faktor penghambat dan pendukung yang ditemukan relevan dengan teori yang disampaikan oleh Mukhamad Khujer, kekurangan penggunaan aplikasi canva, diantaranya:

- a. Canva membutuhkan jaringan internet yang kuat. Jika tidak ada internet atau kuota di gawai atau laptop Anda untuk mengakses aplikasi, aplikasi tidak dapat digunakan atau didukung dalam proses desain.
- b. Template, ilustrasi, font, stiker, dan elemen lainnya yang tersedia dalam aplikasi Canva memerlukan pembayaran. Beberapa aplikasi memerlukan pembayaran, tetapi yang lain tidak, karena banyak template gratis lainnya. hanya cara pengguna dapat menjadi kreatif dan menarik.

Ada saat-saat ketika desain yang dipilih memiliki kemiripan dengan desain lain, baik dalam hal template, gambar, warna, atau

aspek lainnya. Namun, ketika orang memilih desain yang berbeda, tidak menjadi masalah.<sup>13</sup>

### **Kesimpulan**

Strategi penerapan media pembelajaran infografis berbasis canva dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, pertama guru menyiapkan modul ajar, menyesuaikan pembelajaran dengan modul ajar yang sudah dibuat, manajemen waktu, pemilihan metode dan media pembelajaran yang tepat, serta memberikan penilaian dan apresiasi kepada siswa.

Dalam penerapan media infografis berbasis canva terdapat beberapa faktor penghambat, yakni penggunaan aplikasi canva memerlukan koneksi internet yang kuat dan stabil, apabila tidak ada koneksi internet atau kuota dalam smartphone maupun laptop yang akan menjangkau aplikasi canva, Canva tidak dapat dipakai atau mendukung dalam proses mendesain. Penghambat lainnya yaitu terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan dengan desain orang lain, baik itu template, gambar, ikon, warna, dan lain sebagainya.

### **Referensi**

- Abdussamad, Zuchri. 2021. *Metode Penelitian Kualitatif*. Makassar: Syakir Media Press.
- Abubakar, Rifa'i. 2020. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.
- Aminah, "Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Dalam Pengembangan Budaya Dan Karakter Bangsa Pada Peserta Didik Mts Negeri 2 Bandar Lampung", (Tesis Master, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2020).
- Arsyad, Prof. Dr. Azhar, M.A. 2019. *Media Pembelajaran*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Fachrudin, Yudhi. "Analisis Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam", *Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Dasar*, (2023).

---

<sup>13</sup> Mukhamad Khujer, S.Pd.SD., M.Pd., *Pemanfaatan Media Berbasis...*

- Harsiwi, Udi Budi, dkk. "Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu*, Vol. 4 No. 4. (2020).
- Hasanah, Uswatun, dkk. "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Origami" Vol. 5 No. 1 (14 April 2019).
- Haryoko, Sapto, dkk. 2020. *Analisis Data Penelitian Kualitatif (Konsep, Teknik, dan Prosedur Analisis)*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Kharissidqi, Mohammad Tegar, dkk. "Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif", *Indonesian Journal Of Education And Humanity*, Vol. 2, No. 4 (November 2022).
- Kristanto, Andi, S.Pd, M.Pd. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya.
- Khujer, Mukhamad, S.Pd.SD., M.Pd. 2023. *Pemanfaatan Media Berbasis Aplikasi Canva dalam Pembelajaran abad 21*. Yogyakarta: Pustaka Egaliter.
- Miles, Matthew B. dan A. Michael Huberman. 2009. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia: UI-Press.
- Munandar, Prof. Dr. Utami. 2014. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Mushaf Al-Qur'an dan terjemahannya, QS At Taubah ayat 122.
- Pagarra, Hamzah, dkk. 2022. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Resmini, Setya, dkk. "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris", vol. 4 no. 2 (Juli 2021).
- Sahir, Syafrida Hafni. 2021. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: KBM Indonesia.
- Sanaky, Hujair AH. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba.
- Sapiah, Nur Sapiah, 2020 *Penelitian Kualitatif*. Medan: Wal ashri Publishing.
- Senjaya, Wenny Franciska, dkk. "Peran Infografis Sebagai Penunjang Dalam Proses Pembelajaran Siswa" *Abdimas Altruis : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 2, no. 1 (April 2019).

- Setiawan, Lilis, dkk. "Peningkatan kreativitas siswa pada pembelajaran tematik menggunakan pendekatan project-based learning", *Jurnal Pembangunan dan Pendidikan*, Vol 8, No. 2, (2020).
- Setyaedhi, Hari Sugiharto. "Peranan Media Pembelajaran dalam Kurikulum 2013". *Educational Technology Journal*, Vol. 1, no.1, (2021).
- Sudjana, Nana, dkk. 2001. *Media Pembelajaran*. Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA).
- Supardi. 2005. *Metodologi Penelitian Ekonomi dan Bisnis*. Yogyakarta: UII Press.
- Tabrani, Ahmad, dkk. 2023. *Modul Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. Jakarta: Kementerian Agama Republik Indonesia.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat 1.
- Wijaya, Helaludin, Wijaya. 2019. Analisis data kualitatif. Sekolah Tinggi Theologia Jaffray.
- Zulhandayani, Fitri, dkk. "Pemanfaatan Canva Sebagai Media Penyampaian Informasi Bagi Kepemimpinan Sekolah" *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 11, No. 2, (2022).