



Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas X Menggunakan Canva di Pondok Pesantren Madinatul Munawwarah

Muhammad Ramadani¹, Yulifda Elin Yuspita², Gusnita Darmawati³, Firdaus Annas⁴
^{1,2,3,4} UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Indonesia

Corresponding Author:  mhdramadani17@gmail.com

ABSTRACT

Peran media pendidikan digital sangat penting di bidang pendidikan. Pondok Pesantren Madinatul Munawwarah Bukittinggi salah satunya. Para penulis memahami bahwa sementara pengajaran Informatika sebagian besar menggunakan metode praktis, penggunaan teknologi di kelas tidak begitu luas karena sebagian besar media yang digunakan adalah presentasi PowerPoint. Hal ini dilihat kurang efektif dalam pelaksanaannya. Dengan demikian tujuan penelitian ini untuk merancang media pembelajaran informatika dengan menggunakan canva agar dapat meningkatkan keefektifan proses pembelajaran. Peneliti merancang media pembelajaran Informatika menggunakan canva di Pondok Pesantren Madinatul Munawwarah Bukittinggi menggunakan metode pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan menggunakan pendekatan versi 4D, yaitu Define, Design, Develop, dan Disseminate. Uji Validitas, Uji Praktikalitas, dan uji Efektivitas. Hasil penelitian berupa media pembelajaran Informatika yang digunakan oleh guru pada mata pelajaran Informatika. Hasil uji validitas yang diperoleh dari 3 orang validator diperoleh nilai rata-rata 0,89 dengan kriteria valid, hasil praktikalitas yang diperoleh dari 2 orang penguji nilai rata - rata 0,88 dengan kriteria sangat tinggi, dan hasil efektifitas yang diperoleh dari 19 orang siswa dengan nilai rata - rata 0,80 dengan kriteria Sangat Efektif.

ARTICLE INFO

Article history:

Received

05 August 2024

Revised

20 August 2024

Accepted

24 October 2024

Key Word

Media Pembelajaran, Informatika, Canva

How to cite

<https://pusdikra-publishing.com/index.php/jsr>



This work is licensed under a
[Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Media merupakan suatu instrumen yang digunakan untuk mengirimkan pesan atau mendapatkan data dari sumber pesan kepada penerima pesan. Asosiasi untuk Pendidikan Komunikasi dan Teknologi (AECT) mengidentifikasi media sebagai sarana untuk menyampaikan data atau pesan. Dalam konteks pembelajaran, media memainkan peran krusial karena dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Media merujuk pada segala hal-hal yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima manfaat dengan tujuan memberdayakan pertimbangan, kepentingan dan minat siswa, guna mencapai komunikasi yang bersifat instruktif (S. Fitriana, et all, 2024).

Peningkatan inovasi data dan persuratan secara konsisten akan memberikan perubahan pada seluruh bagian persekolahan, dari awal pertemuan di setiap contoh diselesaikan secara tatap muka dimana pendidik memberikan klarifikasi atas apa yang telah diwujudkan sehingga melahirkan pertemuan dimana siswa dan tenaga pendidik berada. di tempat yang lebih baik lagi pendidik dan peserta didik masih dapat melakukan pembelajaran.

Al-Qur'an ada firman Allah yang juga menjelaskan mengenai perkembangan teknologi dan komunikasi salah satunya yakni terdapat dalam Al-Qur'an Surat Yunus: 101.

قُلْ انظُرُوا مَاذَا فِي السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ ۖ وَمَا تُغْنِي الْآيَاتُ وَالنُّذُرُ عَنْ قَوْمٍ لَا يُؤْمِنُونَ

Artinya: *"Perhatikanlah apa yang ada di langit dan di bumi! Tidaklah bermanfaat tanda-tanda (kebesaran Allah) dan rasul-rasul yang memberi peringatan bagi orang yang tidak beriman"*.

Adapun hikmah dari firman Allah SWT Surat Yunus ayat 101 adalah hendaknya manusia senantiasa mempertegas keimanan mereka kepada Allah SWT, yang menjadikan alam semesta dan mengatur segala kehidupan yang ada baik di substansi bumi maupun di angkasa, kemudian mengatur umat manusia agar senantiasa bersaing dalam mencari dan menciptakan ilmu pengetahuan dan inovasi, kemudian dijadikan sebagai semangat dalam mencari informasi sebanyak-banyaknya.

Ayat sebelumnya dapat diartikan bahwa Allah SWT memerintahkan setiap orang untuk memperhatikan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sebagai sumber tenaga dalam mencari informasi sebanyak-banyaknya. Semakin dinamis dan berupaya memahami serta membina ilmu yang bersifat mendidik.

Peraturan no. 20 Tahun 2003 memberi makna agar mahasiswa dapat mengembangkan kapasitasnya yang tegas dan akhlaiknya yang bijaksana bagi dirinya, bangsa dan negara. Maka penting sekali pendidikan untuk mewujudkan generasi mendatang yang berkualitas, tentu saja pendidikan memegang peranan penting, dan juga dibutuhkan tenaga ahli, yaitu guru khusus, untuk membantu menghasilkan siswa yang berbakat, inovatif dan bebas (W. Marzura, et all, 2023). Guru mendampingi siswa agar berhasil belajar guna mengembangkan pengetahuan, kreativitas, dan kemandirian siswa. Setiap orang berusaha memperbaiki perilakunya dengan belajar dari berbagai materi yang dipelajari, baik itu pengetahuan, keterampilan, sikap, maupun nilai-nilai yang baik.

Menurut definisi konteks pembelajaran Syaiful Sagala, Siswa dan guru berkolaborasi untuk mengajar dan belajar selama pembelajaran, yang merupakan proses komunikasi dua arah. Hal ini menunjukkan bahwa pengajar dan peserta didik bekerjasama memanfaatkan desain fiksasi pembelajaran (I. Restu Kurnia and Titin Sunaryati, 2023).

Ada tiga cara pendidikan dapat mengembangkan media. membantu pendidik dalam pekerjaannya terlebih dahulu. Pendidik dapat mengatasi penyimpangan dan kekurangan pengalaman pendidikan dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Kedua, membantu siswa. Karena memberikan rangsangan yang lebih besar, keterampilan psikologis seperti observasi, respon, memori, dan berpikir dapat dikembangkan dalam media ini. Ketiga, menyempurnakan metode pengajaran dan pembelajaran (Y. Syahputra and H. A. Musril, 2023).

Hasil pembelajaran akan meningkat bila media pembelajaran yang dilindungi dan menarik untuk dimanfaatkan. Aplikasi Canva juga dapat meningkatkan minat belajar dan menumbuhkan imajinasi instruktur, menyoroti pentingnya Canva sebagai alat komputasi visual sehingga pengguna dapat dengan mudah merencanakan rencana berbasis web yang inovatif seperti kartu selamat datang, spanduk, dan perkenalan. Guru menggunakan berbagai media, termasuk aplikasi Canva.

Hasil belajar dapat digunakan untuk mengkaji proses pembelajaran yang merupakan salah satu indikator keberhasilan siswa. Guru, kurikulum, siswa, media pembelajaran, metode pembelajaran, dan lingkungan belajar termasuk setidaknya enam faktor yang berpengaruh terhadap seberapa baik siswa belajar, menurut teori Van Dallen. Setting ini digambarkan sebagai suatu lingkungan, tempat atau ruang yang mempertahankan pengalaman instruktif. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menghidupkan renungan, perasaan, dan informasi pembelajaran kepada siswa, renungan dan status sehingga menghidupkan kembali perjumpaan. Guru perlu lebih kreatif dalam menyampaikan materi karena adanya kesenjangan pemahaman antar siswa. Bagian-bagian berbeda dari pengalaman pendidikan harus disesuaikan dan diselesaikan sehingga suasana pembelajaran dibuat sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dan dapat dicapai dengan sebaik-baiknya. Untuk melengkapi tempat kerja dan struktur pembelajaran berkelanjutan di sekolah, guru hendaknya menggunakan tempat kerja atau gadget yang dapat mengubah kemajuan secara efektif dan nyata.

Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa selama proses pembelajaran karena perancangan bahan ajar membantu guru membuat lingkungan yang memungkinkan siswa memahami proses pembelajaran, memaknai pembelajaran, dan mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai dengan konteks sekolah mereka. Hal ini dapat berujung pada terciptanya keinginan-keinginan baru.

Peran pendidikan di sekolah sangat penting dalam mencapai standar pendidikan nasional. Proses belajar mengajar merupakan jantungnya pendidikan. Pendidik adalah penghibur utama dalam pengalaman yang berkembang yang dapat bekerja untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penting untuk membangun lingkungan kelas yang mendorong interaksi. Untuk membuat otak siswa lebih dinamis dalam belajar, hendaknya pendidik menyampaikan materi dengan bahasa yang sederhana untuk mengetahui kemampuan siswa. Latihan pembelajaran guru hendaknya menggunakan

bahasa yang dapat mendorong siswa untuk menyimak, memahami, mengarang dan memberikan perasaan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang imajinatif. Siswa dapat menggunakan argumentasi dalam diskusi untuk mencari solusi terhadap permasalahan yang dihadapinya (Dewara, et all, 2022).

Pada cara penyampaian materi pembelajaran yang paling umum, pendidik hanya menggunakan papan tulis dan bacaan saja untuk teknik berbicara, sehingga siswa tampaknya tidak memperhatikan cara guru menyampaikan materi, ada juga beberapa siswa yang mengantuk dan kurang fokus. Dalam memberikan evaluasi materi guru hanya sering memberikan contoh soal yang ada dibuku dan melakukan latihan dengan soal-soal tersebut sehingga siswa merasa jenuh dengan pertanyaan yang mengaju pada buku itu saja (M.zakir, et akk, 2022).

Aplikasi *Canva* merupakan sebagai website memungkinkan klien membuat rencana imajinatif di web. Banyaknya keunggulan *Canva*, seperti kemudahan penggunaan, desain depan yang menarik, dan kemudahan akses, mempengaruhi keputusan kami untuk menggunakannya dalam pembuatan media pembelajaran. Siswa memiliki akses lebih mudah ke materi pendidikan karena beragamnya versi *Canva* yang tersedia. Siswa memiliki akses yang lebih mudah ke materi pendidikan karena beragamnya bentuk *Canva* yang tersedia. *Canva* saat ini dapat diakses sebagai situs dan aplikasi ponsel Android. Penggunaan *Canva* untuk menciptakan materi pembelajaran dapat memudahkan pemahaman, menghemat waktu bagi guru, dan menyederhanakan prosesnya. *Canva* memungkinkan penggunaan teks, video, animasi, suara, gambar, ilustrasi, dan elemen visual lainnya dalam tampilan yang menarik dan profesional. Hal ini membantu siswa tetap fokus pada contoh yang disajikan, sementara penggunaan media *Canva* juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Media pembelajaran ini akan penulis rancang dengan beberapa keunggulan, supaya orang lebih tertarik untuk menggunakan media pembelajaran ini. Adapun keunggulan media pembelajaran menggunakan *canva* ini sangat prpenelitiaktis dan efisien dalam penggunaannya. Memiliki beragam desain grafis, animasi, *template* yang menarik. Pembelajaran *canva* membuat siswa lebih fokus karena tampilannya yang lebih menarik.

Di Jl. Anda akan menemukan Pondok Pesantren Madinatul Munawwarah Bukittinggi. Abdul Manan, Campago Guguk Bulek, Lokal. Kota Bukittinggi di Sumatera Barat adalah rumah bagi Mandiangin Koto Selayan.

Sekolah ini menerapkan program Pendidikan Merdeka (KUMER), pada mata pelajaran Informatika. Mengingat pertemuan yang dipimpin oleh pakar dengan Ibu Kurnia Irhamni, S.Pd., guru mata pelajaran teknologi informasi, menyatakan pada tanggal 10 November 2023, bahwa pemanfaatan media teknologi belum maksimal karena masih menggunakan media PowerPoint. Bu Nia menjelaskan, siswa pada

awalnya antusias belajar ketika menggunakan media PowerPoint, namun setelah kurang lebih setengah jam pembelajaran menjadi bosan dan muak. Akibatnya kelas menjadi tidak kondusif lagi dalam pembelajaran, siswa kurang memperhatikan saat guru menjelaskan, dan guru harus mengulang pembelajaran karena tampilan media kurang menarik minat mereka.

Setelah melakukan wawancara dengan instruktur informatika, peneliti juga mewawancarai empat siswa kelas X pada Rabu, 10 November 2023. Keempat siswa tersebut yaitu Muhammad Rivaldo, Reyvando, Nurul Hidayah, Dan Lutfhi yakni dimana rata - rata siswa/i tersebut mengatakan bahwa pembelajaran yang berlangsung proses pembelajaran menjadi bosan disebabkan pembelajaran kurang kreatif sehingga siswa/i merasa jenuh dan bosan dengan pendekatan pembelajaran guru, karena masih menggunakan jumlah buku paket yang terbatas, dan media digital yaitu *Powerpoint* yang sederhana maka disini peneliti akan mengusulkan media menggunakan *Canva* dimana media tersebut memiliki banyak fitur-fitur didalam nya.

Peneliti mampu menarik kesimpulan berdasarkan wawancara kepada siswa bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran Informatika yang diajarkan oleh instruktur. Dan ada juga yang menyampaikan merasakan kebosanan kalau hanya bermodalkan menjelaskan tanpa ada praktek dan siswa berharap terobosan baru supaya metode lama supaya dipadukan dengan kemajuan media digital sekarang. Karena dalam merespon untuk menerima pembelajaran juga disetiap siswa itu memiliki kemampuan yang berbeda dalam menerimanya sehingga sebagian siswa hanya diam dan bosan serta tidak tahu apa yang mau dilakukan terlebih dahulu.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam eksplorasi ini adalah karya inovatif (Research and Development), yang dicirikan sebagai teknik penelitian yang digunakan untuk menghasilkan item tertentu dan menguji kelayakannya. Penelitian dan pengembangan merupakan metode yang tepat untuk menciptakan, meningkatkan, memproduksi, dan menguji kelayakan suatu produk dengan menggunakan metodologi yang efektif dan menarik. Dengan demikian, penelitian ini menyoroti R&D sebagai teknik sistematis yang bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk yang lebih baik, serta menguji efektivitasnya melalui prosedur yang unggul dan produktif.

Model penelitian ini berfokus pada perancangan media pembelajaran informatika menggunakan Canva dengan pendekatan model 4D, yang terdiri dari empat tahap: Define, Design, Develop, dan Disseminate. Tahap pertama, Define, merupakan langkah mendefinisikan kondisi yang diperlukan untuk pengembangan produk, dimulai dengan meninjau tujuan dan batasan materi. Selanjutnya, pada tahap Design,

perencanaan dilakukan dengan menentukan jenis produk yang akan dibuat dan metode pembuatannya. Pada tahap Develop, rancangan yang telah dibuat diimplementasikan untuk menjadi media pembelajaran, dilengkapi dengan evaluasi dari ahli untuk memastikan kesesuaiannya dengan spesifikasi yang direncanakan.

Setelah tahap pengembangan, tahap terakhir adalah Disseminate, di mana media pembelajaran yang dihasilkan akan dipromosikan atau disebarluaskan. Tujuan dari fase ini adalah untuk menentukan efektivitas media pembelajaran yang telah dibuat dan memastikan bahwa produk tersebut dapat digunakan dengan baik. Dengan demikian, seluruh proses penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang tidak hanya inovatif, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pengalaman belajar pengguna.

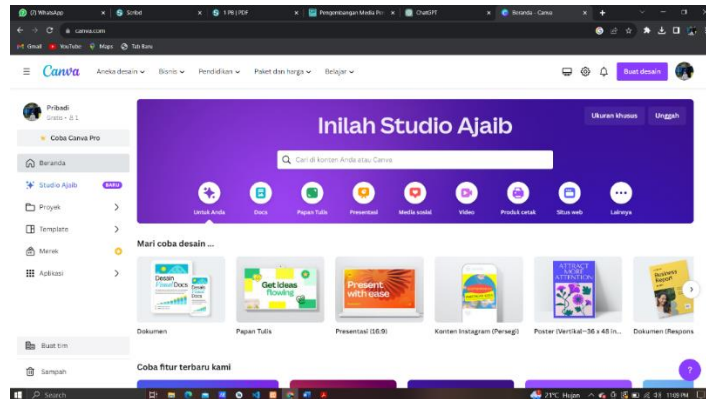
HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran adalah cara komunikasi untuk menyampaikan pesan dengan benar, sehingga peserta didik yang menerima pesan dapat memahami isi materi pembelajaran dengan benar. Tujuan media adalah untuk meningkatkan kinerja dan memungkinkan peserta didik menyelesaikan berbagai tugas dengan cepat, tepat, dan akurat.

Setiap pengguna dapat memperoleh manfaat besar dari produk yang dirancang dengan baik, meskipun proses pembuatannya memakan waktu lama. Uji coba produk berulang kali juga diperlukan untuk mendapatkan hasil terbaik. Ujian ini menghasilkan materi tentang media pembelajaran informatika. Kelas X Memanfaatkan Canva di Sekolah Islam All Inclusive Madinatul Munawwarah Bukittinggi. Item media pembelajaran ini dimanfaatkan oleh instruktur, untuk memanfaatkan media pembelajaran intuitif ini hanya berupa Power point. Konsekuensi dari eksplorasi ini dikuatkan dengan survey yang dibuat dan disampaikan oleh pencipta untuk mendapatkan hasil uji legitimasi, kewajaran dan kelayakan.

Konsekuensi uji legitimasi dari para ahli menunjukkan bahwa media yang direncanakan dinyatakan sah dengan memperoleh skor akhir sebesar 0,89 yang mengacu pada persamaan Aiken's V. Apabila produk pembelajaran dikembangkan dengan teori atau validitas isi yang cukup maka dikatakan valid. Media pembelajaran interaktif yang dirancang memperoleh skor kepraktisan sebesar 0,88 pada uji praktikalitas yang menunjukkan bahwa momen kappa diperoleh pada akhir pengolahan. Hasil viabilitas Siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran yang direncanakan menunjukkan nilai 0,80. Konsekuensi dari survei kecukupan ditangani dengan menggunakan metode Richard R. Hake. Hasil yang diperoleh adalah media pembelajaran yang direncanakan adalah sah, sangat bagus, dan benar-benar dimanfaatkan dalam pengalaman pendidikan.

Tampilan langkah - langkah dalam menggunakan aplikasi canva.



Gambar 1.

Tampilan canva melalui web

Bagi pengguna baru yang pertama kali mengaksesnya, silahkan kunjungi situs web canva.com atau gunakan aplikasinya di ponsel. Langkah awal adalah mengunduh aplikasi dari Play Store, kemudian klik tombol pendaftaran dan silahkan mendaftar melalui Goggle, atau email. Setelah akun dibuat kita akan diarahkan sebagai pengguna baru dan penting untuk memilih bahasa indonesia dalam pengaturan agar penggunaan aplikasi canva lebih mudah.

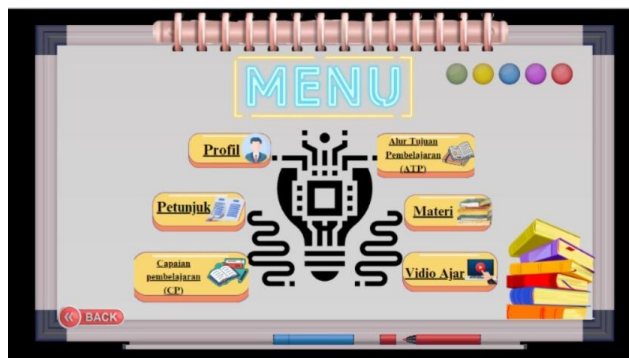
1. Design

Untuk menetapkan bentuk media pembelajaran yang dikembangkan, tahapan perencanaan (design) ini digunakan. Dengan menggunakan Canva, buat konten untuk media pembelajaran Ini mencakup.

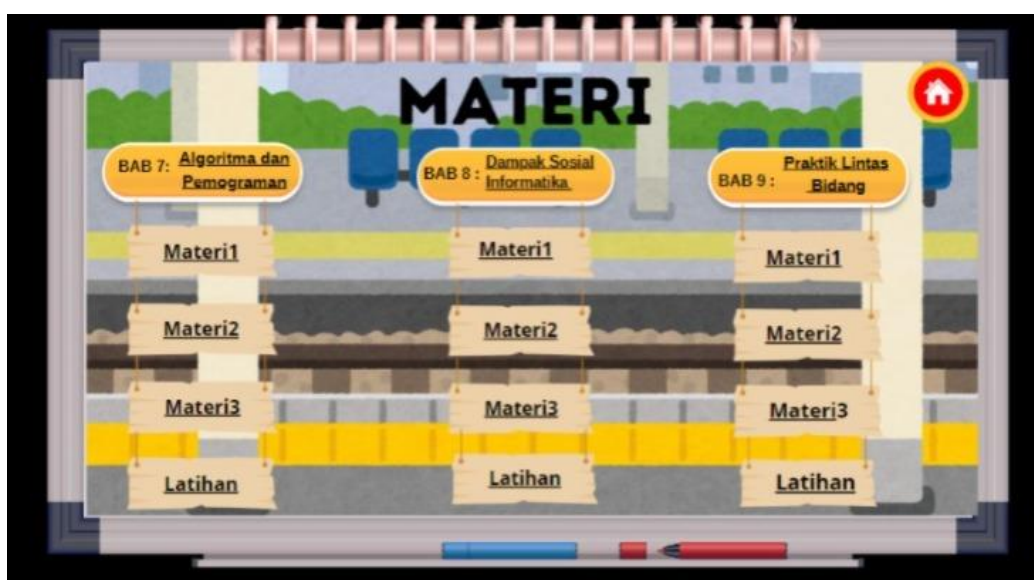


Gambar 2.

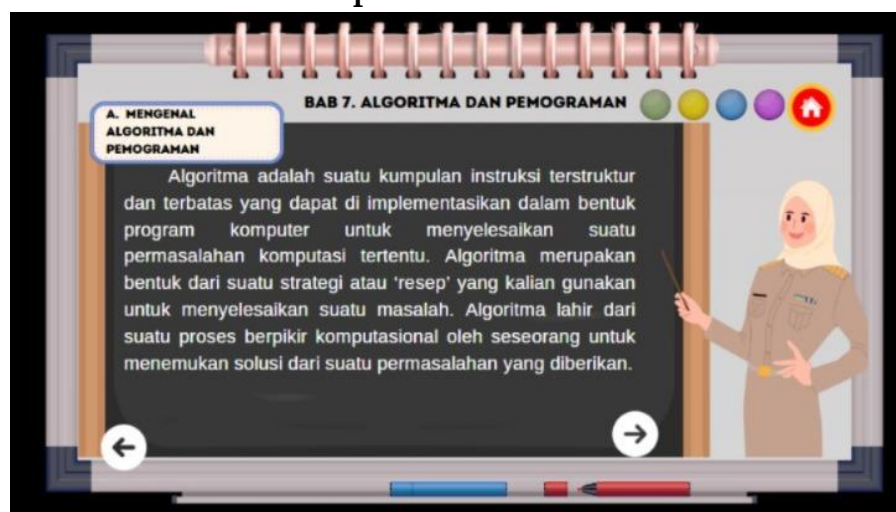
Tampilan dalam mendesain media pembelajaran.



Gambar 3.
Tampilan Menu Utama



Gambar 4.
Tampilan Menu Materi



Gambar 5.
Tampilan Materi 1



Gambar 6.
Tampilan Profil

KESIMPULAN

Perancangan media pembelajaran informatika untuk kelas X di Pondok Pesantren Madinatul Munawwarah Bukittinggi yang menggunakan Canva didasarkan pada hasil penelitian dan klarifikasi yang telah diberikan pada setiap bagian sebelumnya. Media ini direncanakan sebagai media pembelajaran PowerPoint yang dapat digunakan oleh instruktur untuk membantu siswa dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang direncanakan telah diuji legitimasi, penerapan dan kecukupannya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan oleh penulis dapat diandalkan. Uji praktikalitas, yang dilakukan oleh penulis pada dua guru informatika, Kurnia Irhamni, S.Pd. dan Afrizal, S.Pd., menerima nilai rata-rata 0,89 dan dikategorikan sebagai "sangat tinggi". Uji efektivitas, yang dilakukan oleh penulis pada 19 siswa, menerima nilai rata-rata 0,80 dan dikategorikan sebagai "sangat efektif".

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianti, S., & Musril, H. A. (2021). Perancangan media pembelajaran TIK menggunakan aplikasi Autoplay Media Studio 8 di SMA Muhammadiyah Padang Panjang. *J. Inform. Upgris*, 6(2), 2–7. <https://doi.org/10.26877/jiu.v6i2.6471>
- Amalia, N. R. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia pada mata kuliah konstruksi bangunan I. *J. Pensiol.*, 9(2), 104–110.
- Dewara, N., & Azhar, M. (2019). Validitas dan praktikalitas modul larutan penyangga berbasis guided discovery dengan menggunakan tiga level representasi kimia untuk kelas XI SMA. *Edukimia*, 1(1), 16–22. <https://doi.org/10.24036/ekj.v1i1.a10>
- Fameska, E., Efriyanti, L., & Refnita, E. (2023). Perancangan media pembelajaran menggunakan Canva pada mata pelajaran TIK kelas X di SMAN 1 IV Koto. *Komputa J. Ilm. Komput. dan Inform.*, 12(1), 65–72. <https://doi.org/10.34010/komputa.v12i1.8793>

- Fameska, E., Okra, R., Supriadi, S., & Musril, H. A. (2023). Perancangan media pembelajaran berbasis game edukasi menggunakan MIT App Inventor pada pelajaran PAI. *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.)*, 7(1), 657-664. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i1.6179>
- Fitriana, S., Darmawati, G., Ruddin, K., & Annas, F. (2024). Rancang bangun media pembelajaran interaktif informatika berbasis game edukasi menggunakan Scratch di SMP 7 Bukittinggi. *Technol. J. Ilm.*, 15(1), 153. <https://doi.org/10.31602/tji.v15i1.13705>
- Hayati, T. U. F. (2020). Analisis media video pembelajaran menggunakan aplikasi Canva dalam pembelajaran bangun datar di sekolah dasar. *Pros. Semin. Nas. MIPA UNIBA*, 8-15.
- Jama Hendra, R., Yuspita, Y. E., Darmawati, G., & Annas, F. (2024). Perancangan media pembelajaran teknologi jaringan kabel dan nirkabel berbasis animasi menggunakan Kinemaster. *J. Inov. Pendidik. dan Teknol. Inf.*, 5(1), 126-134. <https://doi.org/10.52060/jipti.v5i1.1917>
- Jaser, S. N., et al. (2023). Perancangan media pembelajaran informatika berupa game edukasi menggunakan APK Scratch di SMAN 4 Pariaman. *J. Ilm. Komput. dan Inform.* 7(3), 1757-1763.
- Jumaida, J., Supriadi, S., Musri, H. A., & Okra, R. (2022). Perancangan media pembelajaran menggunakan APP Inventor pada mata pelajaran pemrograman dasar kelas X SMKN 4 Payakumbuh. *Intellect Indonesia J. Learn. Technol. Innov.*, 1(2), 187-204. <https://doi.org/10.57255/intellect.v1i2.170>
- Marzura, W., Darmawati, G., Okra, R., & Annas, F. (2023). Perancangan media pembelajaran PKN berbasis game edukasi menggunakan MIT App Inventor di SMPN 1 Simpang Alahan Mati. *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.)*, 7(2), 1328-1333. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i2.7263>
- Restu Kurnia, I., & Sunaryati, T. (2023). Media pembelajaran video berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan minat belajar siswa. *J. Educ. FKIP UNMA*, 9(3), 1357-1363. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5579>
- Sari, W. P., & Okra, R. (2020). Perancangan aplikasi mobile penyeteroran ayat untuk mahasiswa komprehensif di IAIN Bukittinggi berbasis Android. *J. Ilm. Inform.*, 5(2), 157-167. <https://doi.org/10.35316/jimi.v5i2.957>
- Syahputra, Y., & Musril, H. A. (2023). Perancangan aplikasi bursa kerja khusus di SMKN 1 Bukittinggi. *Edu Komputika J.*, 9(1), 53-59. <https://doi.org/10.15294/edukomputika.v9i1.47292>
- Wijaksono, S. A., & Prima, F. K. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva pada mata kuliah praktek kerja kayu. *Educ. J. Pendidik.*, 1(2), 621-629. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.81>
- Zakir, M., & Musril, H. A. (2022). Perancangan media pembelajaran produk kreatif dan

kewirausahaan berbasis Android di SMK Elektronika Indonesia Bukittinggi. *J. Edukasi Elektro*, 4(2), 153-157. <https://doi.org/10.21831/jee.v4i2.35371>