

Pagpapahusay ng Kasanayan sa Pagkatuto ng Panitikan Gamit ang Canva at Quizizz sa Mga Mag-aaral ng Bayanan National High School

Diane R. Yaco ¹

1 – Golden Gate Colleges: Bayanan National High School;
diane.yaco0923@gmail.com / 0009-0006-7148-8244

Publication Date: May 29, 2026

DOI: 10.5281/zenodo.20438939

Abstrak

Ang pag-aaral na ito ay nakatuon sa “Pagpapahusay ng Kasanayan sa Pagkatuto ng Panitikan gamit ang *Canva* at *Quizizz* para sa mga mag-aaral ng Baitang 10 ng Bayanan National High School.” Sinusuri nito ang antas ng kanilang kasanayan sa teknolohiya, pagdidisenyo ng aralin, at pagtatasa, pati na rin ang epekto ng *Canva*, *Quizizz*, at kanilang kombinasyon sa pagkatuto at interes ng mga mag-aaral. Tinutukoy rin ng pag-aaral ang mga hamon na kanilang nararanasan at nagmumungkahi ng angkop na supplementaryong kagamitan batay sa resulta.

Ang mga respondente sa pag-aaral ay binubuo ng limampung (50) mag-aaral sa Baitang 10 sa naturang paaralan na dumaan sa *random sampling*. Gayundin, ginamit ang talatanungan upang makakalap ng datos at ginamit naman ng kwantatibong paraan upang hanapin ang *average*, paggawa ng prediksyon, at paglalarawan ng mga resulta sa mas malawak na populasyon.

Napatunayan sa pag-aaral na may sapat na antas ng kasanayan ng mga mag-aaral sa pagkatuto ng panitikan gamit ang *Canva* at *Quizizz*, bagama’t kailangan pa ng karagdagang kaalaman at pagsasanay sa teknolohiya at malikhaing pagdidisenyo ng aralin. Ipinakita rin na may makabuluhang epekto ang mga digital na platapormang ito, pati ang kanilang pinagsamang paggamit, sa pagpapahusay ng kasanayan, interes, at motibasyon ng mga mag-aaral. Gayunpaman, may hamon sa kakulangan ng angkop na materyales para sa kontekstong pampanitikan. Bilang tugon, nakabuo ng supplementaryong kagamitan upang mapabuti ang pagtuturo at pagkatuto

Inirekomenda ng mananaliksik ang mga sumusunod: una, magkaroon ng balidasyon ang awtput ng mananaliksik sa tulong ng mga dalubhasang propesor sa pananaliksik; ikalawa, maaaring bigyang-pansin ng guro ang mga hamong kinakaharap ng mga mag-aaral sa pag-aaral ng panitikan upang hindi nila ito kabagutan kundi mas mapukaw ang kanilang interes at mas lalo pang mahal in ang asignaturang ito; ikatlo, maaaring patuloy na ipagamit ng guro sa mga mag-aaral o sa iba pang edukador ang nilikhang supplementaryong kagamitan bilang isang mabisang estratehiya sa pagtuturo at pagkatuto sa panitikan; at ikaapat, para sa mga susunod na mananaliksik, maaaring isagawa ang ganitong pag-aaral upang mapag-igting pa ang kakayahan, kasanayan, at aktibong pakikilahok ng mga mag-aaral na alinsunod sa ika-21 siglo ng makabagong paarang pagtuturo.

Mga susing-salita: *Kasanayan, Pagkatuto, Canva, Quizizz, Panitikan, Supplementaryong Kagamitan*

INTRODUKSYON

Ang panitikan ay mahalagang bahagi ng buhay ng mga Pilipino sapagkat sumasalamin ito sa kultura, kaisipan, at damdamin ng tao, at may malaking papel sa edukasyon. Upang maging mas epektibo ang pagtuturo nito, kinakailangan ang paggamit ng makabagong teknolohiya tulad ng *Canva at Quizizz* na nakatutulong sa pagpapataas ng interes, motibasyon, at partisipasyon ng mga mag-aaral.

Ipinapakita ng mga pag-aaral na ang *Canva* ay nagpapalawak ng pagkamalikhain at pag-unawa sa pamamagitan ng biswal na presentasyon, habang ang *Quizizz* ay nagiging epektibong kasangkapan sa interaktibong pagtataya at pagpapataas ng motibasyon. Pinatunayan din na mas epektibo ang kombinasyon ng tradisyunal at teknolohikal na pamamaraan sa pagtuturo.

Sinusuportahan ito ng mga patakaran ng DepEd na nagtataguyod ng paggamit ng ICT at makabagong estratehiya sa ilalim ng MATATAG Kurikulum. Batay sa obserbasyon ng mananaliksik, may mga hamon sa tradisyunal na pagtuturo tulad ng kakulangan sa atensyon at motibasyon ng mga mag-aaral. Kaya isinagawa ang pag-aaral upang suriin ang bisa ng *Canva at Quizizz* sa pagpapahusay ng pag-unawa, pagsusuri, at aktibong pakikilahok ng mga mag-aaral sa panitikan.

Gayundin, tinatalakay ang kaligirang panliteratura na sumusuporta sa paggamit ng *Canva at Quizizz* sa pagtuturo ng panitikan sa Baitang 10. Binibigyang-diin ng mga kaugnay na pag-aaral na ang panitikan ay mahalaga sa paghubog ng kritikal na pag-iisip, pagpapahalagang kultural, at pagkakakilanlang Pilipino, ngunit ito ay hamon ding ituro kaya kailangan ng makabago at interaktibong estratehiya.

Ipinapakita ng mga literatura na ang *Canva* ay epektibong biswal na kagamitan na nagpapalalim ng pag-unawa, nagpapataas ng pagkamalikhain, at nagpapadali ng pagsusuri sa mga akdang pampanitikan. Samantala, ang *Quizizz* ay isang *gamified assessment tool* na nagpapataas ng motibasyon, partisipasyon, at pagkatuto ng mga mag-aaral sa pamamagitan ng agarang pidbak at interaktibong pagsusulit.

Sinusuportahan din ng mga teorya at pag-aaral na ang integrasyon ng teknolohiya at tradisyunal na pagtuturo ay mas epektibo kaysa sa purong *lecture method*. Ayon sa mga polisiya ng DepEd, hinihikayat ang paggamit ng ICT upang mapahusay ang kalidad ng edukasyon at matugunan ang pangangailangan ng 21st-century learners.

Sa kabuuan, ang paggamit ng *Canva at Quizizz* ay nakatutulong sa pagpapabuti ng pagkatuto sa panitikan, pagtaas ng interes at partisipasyon ng mga mag-aaral, at paglinang ng mas mataas na antas ng kasanayan tulad ng kritikal na pag-iisip at malikhaing pagkatuto.

Ang pangunahing layunin ng pag-aaral na ito ay masuri ang bisa ng paggamit ng *Canva at Quizizz* sa pagpapahusay ng kasanayan sa pagkatuto ng panitikan sa mga mag-aaral sa Baitang 10 ng Bayanan National High School.

Ang pag-aaral na ito ay naglalayong sagutin ang sumusunod na mga tanong:

1. Ano ang antas ng kasanayan ng mga mag-aaral sa pagkatuto ng panitikan gamit ang *Canva* at *Quizizz* batay sa mga sumusunod:
 - 1.1 kaalaman sa teknolohiya;
 - 1.2 kasanayan sa pagdidisenyo ng aralin; at
 - 1.3 paggamit sa pagsusuri o pagtatasa sa pagkatuto ng panitikan?
2. Paano nakakaapekto sa pagpapahusay ng kasanayan sa pag-aaral ng panitikan ang paggamit ng mga sumusunod na digital na plataporma:
 - 2.1 *Canva*;
 - 2.2 *Quizizz*; at
 - 2.3 paggamit ng pinagsamang *Canva* at *Quizizz*?
3. Paano nakakaapekto sa interes ng mga mag-aaral ang mas interaktibong pagkatuto ng panitikan gamit ang *Canva* at *Quizizz*?
4. Anu-anong hamon ang kinakaharap ng mga mag-aaral sa paggamit ng *Canva* at *Quizizz* sa pagkatuto ng panitikan?
5. Batay sa analisis ng pag-aaral, anong supplementaryong kagamitan ang maaaring maimungkahi?

METODOLOHIYA

Disenyo ng Pananaliksik

Ang pag-aaral ay gumamit ng deskriptibong at kwantitatibong disenyo upang suriin ang epekto ng *Canva* at *Quizizz* sa pagkatuto ng panitikan ng mga mag-aaral sa Baitang 10. Nakatuon ito sa pangangalap at pagsusuri ng numerikal na datos upang mailarawan at maipaliwanag ang mga resulta.

Itinuturing na angkop ang pamamaraang ito dahil nagbibigay ito ng sistematiko at organisadong paraan sa pagsusuri ng kasalukuyang kalagayan ng pagtuturo at pagkatuto, at nagsisilbing batayan para sa mas malalim na pag-unawa at mga susunod na pag-aaral.

Mga Kalahok sa Pag-aaral

Ang mga kalahok ng pag-aaral ay binubuo ng limampung (50) mag-aaral mula sa Baitang 10 ng Bayanan National High School. Ang klase ay binubuo ng tatlumpu't limang (35) babae at labinlimang (15) lalaking mag-aaral. Sila ang napiling kalahok ng pag-aaral sapagkat ang mga mag-aaral ay direktang apektado ng mga suliranin sa isinasagawang pag-aaral.

Instrumento ng Pag-aaral

Ang instrumentong gagamitin sa pananaliksik ay ang talatanungan na naglalayong sukatin kung paano nakaapekto sa interes at pananaw ng mga mag-aaral ang paggamit ng *Canva*



at *Quizizz* bilang interaktibong kagamitan sa pagtuturo. Ito ay binubuo ng mga pahayag na nasusukat gamit ang *Likert Scale* upang higit na mapalalim ang datos na nakatuon sa pagtukoy ng mga aktuwal na karanasan, obserbasyon, at mga hamong kinaharap ng mga mag-aaral sa paggamit ng *Canva* at *Quizizz* bilang interbensyon. Ang instrumentong ito ay inaasahang magbibigay ng sapat, komprehensibo, at makabuluhang datos upang matugunan ang mga katanungan ng pananaliksik.

Pamamaraan ng Pangangalap ng Datos

Sa pagkalap ng datos na kailangan para sa pag-aaral, ang mananaliksik ay makikipag-ugnayan sa kanyang Gurong Tagapayo para sa pagsusuri ng talatanungan at mga aytem na nilalaman nito. Matapos ang *expert validation*, gagawa ang mananaliksik ng liham na papipirmahan sa Gurong tagapayo, sa Punongguro at sa Dekana ng Graduate School ng Golden Gate Colleges.

Ang mga datos na makakalap ng mananaliksik mula sa mga kalahok ng pag-aaral ay ituturing na kumpedensyal bilang etikal na konsiderasyon. Gayundin, ang makakalap na *inform consent* ay poprotektahan bilang tanda ng respeto sa *privacy* ng mga mag-aaral at magulang. Gagamitin lamang ng mananaliksik ang mga datos na makakalap para sa ikatatagumpay ng pananaliksik na ito.

Plano ng Pag-aanalisa ng mga Datos

Upang maisagawa nang maayos ang pagbibigay ng kahulugan sa mga nakalap na datos, ang mananaliksik ay gagamit ng istadistikang hinihingi upang magkaroon ng linaw at maging makabuluhan ito. Gagamit ng mga paraang pang-istadistika upang malaman ang mga sumusunod:

Frequency. Ginamit ito upang matukoy ang bilang ng mga respondente na pumili ng bawat tugon para sa bawat aytem.

Weighted Mean. Nagsasaad ito ng kabuuan ng mga baryabol na kalahok sa pag-aaral. Gagamitin ang istadistikang ito upang matukoy ang kabisaan ng *Canva* at *Quizizz* bilang interbensyon.

Ranggo. Ito ay ginagamit upang bigyang-pansin ang may pinakamataas hanggang sa pinakamababa na posisyon sa mga aytem sa bawat kategorya.

Composite Mean. Ginagamit ito upang makuha ang kabuuang *weighted mean* sa bawat kategorya upang mabigyan ng interpretasyon ang resulta batay sa *4-point Likert Scale*.

Etikal na Konsiderasyon

Bilang pagtalima sa *Republic Act 10173 o Data Privacy Act of 2012*, ang mga nakalap na datos ay pinanatiling kumpidensyal at ginamit lamang ng mananaliksik sa isinasagawang pag-

aaral. Ang mga impormasyon nakuha ay hindi ginamit sa kanyang personal o pansariling interes. Tiniyak na mapoprotektahan lalo na ang mga personal na impormasyon o pribadong datos at hindi hinayaan ng mananaliksik na malabag ang karapatan ng mga kalahok.

RESULTA

1. Antas ng kasanayan ng mga mag-aaral sa pagkatuto ng panitikan gamit ang *Canva* at *Quizizz*

1.1 Kaalaman Sa Teknolohiya

Nakatuon ang bahaging ito sa kung gaano kalawak ang pamilyaridad at kagalingan ng mga mag-aaral sa paggamit ng mga digital na plataporma tulad ng *Canva* at *Quizizz*. Batay sa resulta, ang kasanayan ng mga mag-aaral sa paggamit ng *Canva* at *Quizizz* ay may *composite mean* na 3.21 (sumasang-ayon), na nagpapakitang may sapat silang kaalaman ngunit kailangan pang paunlarin. Sinusuportahan ito ng pag-aaral ni Astaño (2024) na nagsasabing epektibo ang *Canva* ngunit nangangailangan ng tamang pagsasanay.

Talahanayan 1 Antas ng Kasanayan ng mga mag-aaral sa Pagkatuto ng Panitikan gamit ang *Canva* at *Quizizz*

1.1 Kaalaman sa Teknolohiya	Weighted Mean	Berbal na Interpretasyon	Ranggo
<i>Marunong akong...</i>			
1. gumawa ng presentasyon gamit ang <i>Canva</i> at <i>Quizizz</i> .	3.24	Sumasang-ayon	5.5
2. sa pangunahing gamit ng <i>Canva</i> at <i>Quizizz</i> sa paggawa ng materyales sa pagtuturo.	3.10	Sumasang-ayon	8
3. mag- <i>navigate</i> ng mga <i>features</i> sa <i>Canva</i> at <i>Quizizz</i> .	3.06	Sumasang-ayon	9
4. maglagay ng larawan, teksto, at video para sa aralin sa <i>Canva</i> at <i>Quizizz</i> .	3.30	Sumasang-ayon	3
5. mag-ayos ng mga disenyo sa <i>Canva</i> at <i>Quizizz</i> .	3.28	Sumasang-ayon	4
6. gumawa ng mga simpleng infographics gamit ang <i>Canva</i> at <i>Quizizz</i> .	3.24	Sumasang-ayon	5.5
7. mag- <i>download</i> at ibahagi ang aking gawa sa <i>Canva</i> at <i>Quizizz</i> .	3.40	Sumasang-ayon	2
8. gumamit ng iba't ibang <i>templates</i> ng <i>Canva</i> at <i>Quizizz</i> para sa pagtuturo ng panitikan.	2.92	Sumasang-ayon	10
9. mag- <i>integrate</i> ng <i>Canva</i> at <i>Quizizz</i> sa iba pang teknolohiyang pang-edukasyon (hal. <i>Google</i>	3.12	Sumasang-ayon	7

Classroom, PowerPoint, Quizizz).

10. tumingin sa kahalagahan ng *Canva at Quizizz* bilang digital na kasangkapan sa pagtuturo. 3.44 Sumasang-ayon 1

Composite Mean 3.21 **Sumasang-ayon**

1.2 Kasanayan sa Pagdidisenyo ng Aralin

Tinatalakay sa Talahanayan 2 ang kasanayan ng mga mag-aaral sa pagdidisenyo ng aralin gamit ang *Canva at Quizizz*. Sa *composite mean* na 3.16 na may berbal na interpretasyong “sumasang-ayon”, ipinakikita na may sapat silang kakayahan sa paglikha ng makabuluhan at interaktibong aralin. Gayunpaman, kinakailangan pa ang patuloy na paglinang ng kanilang kaalaman upang higit pang mapaunlad ang kanilang pagiging malikhain at inobatibo sa pagtuturo.

Talahanayan 2 Antas ng Kasanayan ng mga mag-aaral sa Pagkatuto ng Panitikan gamit ang *Canva at Quizizz*

1.2 Kasanayan sa pagdidisenyo ng aralin	Weighted Mean	Berbal na Interpretasyon	Ranggo
<i>Kayang kong...</i>			
1. gawing simple at malinaw ang presentasyon sa <i>Canva at Quizizz</i> .	3.18	Sumasang-ayon	4.5
2. gumawa ng mga presentasyon na akma sa layunin ng pagtuturo sa Panitikan gamit ang <i>Canva at Quizizz</i> .	3.12	Sumasang-ayon	7
3. maipahayag ng mas malinaw ang mga konsepto ng panitikan sa <i>Canva at Quizizz</i> .	3.26	Sumasang-ayon	2
4. bumuo ng interaktibong aralin gamit ang <i>Canva at Quizizz</i> .	3.02	Sumasang-ayon	9
5. gawing mas sistematiko at organisado ang aralin kapag ginagamit ko ang <i>Canva at Quizizz</i> .	3.06	Sumasang-ayon	8
6. iangkop ang mga disenyo sa nilalaman ng aralin sa panitikan sa <i>Canva at Quizizz</i> .	3.00	Sumasang-ayon	10
7. mabatid kung alin ang disenyong mas angkop sa aralin sa antas ng kaalaman ng mga mag-aaral gamit ang <i>Canva at Quizizz</i> .	3.18	Sumasang-ayon	4.5
8. pumili ng angkop na <i>layout at font</i> para sa aralin gamit ang <i>Canva at Quizizz</i> .	3.24	Sumasang-ayon	3
9. gumamit ng mga larawan, teksto, at simbolo	3.42	Sumasang-ayon	1

upang gawing mas kawili-wili ang aralin gamit ang *Canva at Quizizz*.

10. gumawa ng presentasyon na nakapokus sa pangunahing paksa ng aralin gamit ang <i>Canva at Quizizz</i> .	3.16	Sumasang-ayon	6
--	------	---------------	---

Composite Mean	3.16	Sumasang-ayon	
-----------------------	------	----------------------	--

1.3 Paggamit sa Pagsusuri at Pagtatasa

Batay sa kinalabasan ng pag-aaral, ang Talahanayan 3 ay may *composite mean* na 3.16 na may berbal na interpretasyong sumasang-ayon, kung saan ang paggamit ng *Canva at Quizizz* ay epektibo sa pagsusuri at pagtatasa ng mga aralin sa panitikan. Sa madaling salita, hindi lamang nila nagagamit sa pagdidisenyo ng grapikong kagamitan, *worksheets*, at *visual outputs* na nakatutulong sa pagsukat ng kaalaman sa akda kundi pati na rin sa mga pagsusuri at pamantayan sa pagtataya.

Talahanayan 3 Antas ng Kasanayan ng mga mag-aaral sa Pagkatuto ng Panitikan gamit ang *Canva at Quizizz*

1.3 Paggamit sa pagsusuri o pagtatasa	Weighted Mean	Berbal na Interpretasyon	Ranggo
1. Nakatutulong ang <i>Canva at Quizizz</i> sa pagsukat ng aking pag-unawa sa mga aralin sa panitikan.	3.12	Sumasang-ayon	9
2. Nakapagdidisenyo ako ng <i>graphic organizers</i> sa <i>Canva at Quizizz</i> para sa pagsusuri ng teksto.	3.16	Sumasang-ayon	5.5
3. Nagagamit ko ang <i>Canva at Quizizz</i> upang ipakita ang pagsusuri ng tauhan, banghay, at tema sa panitikan.	3.16	Sumasang-ayon	5.5
4. Nagagamit ko ang <i>Canva at Quizizz</i> sa pagsasagawa ng pagsusuri sa aralin.	3.26	Sumasang-ayon	1.5
5. Natutukoy ko nang madali ang aking kalakasan at kahinaan sa panitikan sa pamamagitan ng <i>Canva at Quizizz</i> .	3.20	Sumasang-ayon	4
6. Nakatutulong ang <i>Canva at Quizizz</i> upang mas mapadali ang pagtatasa ng pagkatuto ng mga mag-aaral.	3.22	Sumasang-ayon	3
7. Nakabubuo ako ng rubriks o pamantayan sa <i>Canva at Quizizz</i> upang tasahin ang gawain ng mga mag-aaral.	3.26	Sumasang-ayon	1.5
8. Nakagagawa ako ng <i>worksheets</i> gamit ang	3.14	Sumasang-ayon	8

Canva at Quizizz para sa pagsusuri ng panitikan.

9. Nakagagawa ako ng poster o *visual output* sa *Canva at Quizizz* na sumusukat sa pag-unawa ng mga mag-aaral. 3.10 Sumasang-ayon 10

10. Nagagamit ko ang *Canva at Quizizz* sa paggawa ng mga pagsusulit tungkol sa panitikan. 3.16 Sumasang-ayon 5.5

Composite Mean 3.16 **Sumasang-ayon**

2. Epekto ng Paggamit ng mga Digital na Plataporma sa Pagpapahusay ng Kasanayan sa Pag-aaral ng Panitikan

2.1 Canva

Batay sa resulta ng pag-aaral, ang Talahanayan 4 ay may *composite mean* na 3.26 na may interpretasyong “Nakakaapekto,” na nagpapakitang may malaking impluwensya ang Canva sa pagkatuto ng mga mag-aaral. Nakatutulong ito sa paglinang ng malikhaing output, mas malalim na pag-unawa sa panitikan, at mas aktibong partisipasyon sa klase bilang isang epektibong kasangkapan sa makabagong pagtuturo.

Talahanayan 4
Epekto ng Paggamit ng mga Digital na Plataporma sa Pagpapahusay
ng Kasanayan sa Pag-aaral ng Panitikan

2.1 Canva	Weighted Mean	Berbal na Interpretasyon	Ranggo
1. Nakatutulong ang Canva upang mas malinaw kong maunawaan ang mga aralin sa panitikan.	3.34	Nakakaapekto	1
2. Nagiging mas kawili-wili ang pag-aaral ng panitikan dahil sa biswal na presentasyon mula sa Canva.	3.28	Nakakaapekto	3.5
3. Napauunlad ng Canva ang aking kakayahan sa malikhaing pagbuo ng aralin o gawain sa panitikan.	3.28	Nakakaapekto	3.5
4. Nagiging organisado at sistematiko ang pag-aaral ko ng panitikan gamit ang Canva.	3.20	Nakakaapekto	9
5. Nakukuha ang aking atensyon sa mas interaktibo at kaakit-akit na pagtuturo at pagkatuto ng panitikan gamit ang Canva.	3.30	Nakakaapekto	2
6. Nakadaragdag ng aking interes sa pag-aaral ng panitikan ang mga infographics at visual aids na ginawa sa Canva.	3.28	Nakakaapekto	3.5
7. Naipapaliwanag ko nang madali ang masalimuot na konsepto sa panitikan gamit ang Canva.	3.22	Nakakaapekto	8
8. Nagpapataas ng aking kumpiyansa sa pag-aaral	3.18	Nakakaapekto	10

ng panitikan ang paggamit ng Canva.

9. Nakatutulong sa akin ang mas mabilis na pag-alala ng mga aralin sa panitikan ang paggamit ng Canva. 3.24 Nakakaapekto 6.5

10. Nakatutulong ang Canva sa paglinang ng aking kakayahan sa pagsusuri ng akdang pampanitikan. 3.24 Nakakaapekto 6.5

Composite Mean 3.26 **Nakakaapekto**

2.2 Quizizz

Makikita sa bahaging ito ng pag-aaral ang positibong epekto ng paggamit ng *Quizizz* sa pagpapahusay ng kasanayan sa pag-aaral ng panitikan. Batay sa resulta ng pag-aaral, ang Talahanayan 5 ay nagpapakita rin ng positibong epekto sa pagpapahusay ng kasanayan ng mga mag-aral, at may *composite mean* na 3.22 na nangangahulugang may berbal na interpretasyong nakakaapekto. Ipinapahiwatig nito na may makabuluhang kontribusyon sa pagkatuto ng mga mag-aaral ang paggamit ng *Quizizz* sa pagkatuto at pagtataya.

Talahanayan 5 Epekto ng Paggamit ng mga Digital na Plataporma sa Pagpapahusay ng Kasanayan sa Pag-aaral ng Panitikan

2.2 Quizizz	<i>Weighted Mean</i>	Bermal na Interpretasyon	Ranggo
1. Nakatutulong ang <i>Quizizz</i> upang masuri ko ang aking sariling kaalaman sa panitikan.	3.26	Nakakaapekto	2.5
2. Nagiging mas interaktibo ang pag-aaral ng panitikan sa pamamagitan ng <i>Quizizz</i> .	3.18	Nakakaapekto	7.5
3. Nagiging mas aktibo akong makilahok sa klase sa pag-aaral ng panitikan gamit ang <i>Quizizz</i> .	3.30	Nakakaapekto	1
4. Nakatutulong ang <i>Quizizz</i> na mas madaling matandaan ang mga konsepto at teorya sa panitikan.	3.18	Nakakaapekto	7.5
5. Nagbibigay sa akin ng pagkakataong matuto kahit sa kompetitibong paraan ang paggamit ng <i>Quizizz</i> .	3.18	Nakakaapekto	7.5
6. Napatitibay ng <i>Quizizz</i> ang aking kasanayan sa pagbabalik-tanaw sa mahahalagang aralin sa panitikan.	3.10	Nakakaapekto	10
7. Naisasabuhay ko ang mga natutunan ko sa panitikan sa pamamagitan ng mga sitwasyong inilalahad sa <i>Quizizz</i> .	3.24	Nakakaapekto	5.5

8. Nag-uudyok sa akin ang kinalabasan ng <i>Quizizz</i> na mas maging masigasig pa sa pagbabasa ng mga akdang pampanitikan.	3.26	Nakakaapekto	2.5
9. Nagiging mas malinaw sa akin kung gaano kalalim ang aking pag-unawa sa isang akdang panitikan gamit ang <i>Quizizz</i> .	3.26	Nakakaapekto	2.5
10. Nakatutulong sa akin upang matukoy agad kung anong bahagi ng panitikan ang hindi ko pa lubos na nauunawaan.	3.24	Nakakaapekto	5.5
Composite Mean	3.22	Nakakaapekto	

2.3 Paggamit ng pinagsamang *Canva* at *Quizizz*

Makikita sa Talahanayan 6 ang resulta at pagtalakay hinggil sa epekto ng pinagsamang paggamit ng *Canva* at *Quizizz* sa pagpapahusay ng kasanayan ng mga mag-aaral sa pag-aaral ng panitikan, ayon sa kinalabasan, nakakuha ito ng *composite mean* na 3.26 at may berbal na interpretasyong “Nakakaapekto”. Malinaw na isinasaad ng mga datos na nakalap na may makabuluhang epekto sa pagpapahusay ng kasanayan at kalidad ng pagkatuto ang integrasyon ng dalawang plataporma tulad ng *Canva* at *Quizizz* sa pagkatuto, motibasyon at aktibong pakikilahok ng mga mag-aaral sa asignaturang panitikan.

Talahanayan 6 Epekto ng Paggamit ng mga Digital na Plataporma sa Pagpapahusay ng Kasanayan sa Pag-aaral ng Panitikan

2.3 Pinagsamang paggamit ng <i>Canva</i> at <i>Quizizz</i>	<i>Weighted Mean</i>	Berbal na Interpretasyon	Ranggo
1. Nakapagpapadali ng aking pagkatuto ang pinagsamang paggamit ng <i>Canva</i> at <i>Quizizz</i> sa panitikan.	3.30	Nakakaapekto	1.5
2. Nakapagpapataas ng antas ng aking kasanayan sa panitikan kapag sabay na ginagamit ang <i>Canva</i> at <i>Quizizz</i> .	3.20	Nakakaapekto	9.5
3. Nakapagbibigay ng mas makabuluhang karanasan sa pag-aaral ng panitikan ang kombinasyon ng <i>Canva</i> at <i>Quizizz</i> .	3.20	Nakakaapekto	9.5
4. Nagiging mas epektibo ang pag-unawa ko sa mga aralin sa panitikan sa pamamagitan ng parehong paggamit ng <i>Canva</i> at <i>Quizizz</i> .	3.24	Nakakaapekto	8
5. Nakatutulong sa pagpapahusay ng aking kasanayan sa malikhaing pag-iisip at pagsusuri ng panitikan ang pinagsamang <i>Canva</i> at <i>Quizizz</i> .	3.30	Nakakaapekto	1.5

6. Nakapagpapalakas ng ng aking kolaborasyon at partisipasyon sa klase ang kombinasyon ng <i>Canva</i> at <i>Quizizz</i> .	3.26	Nakakaapekto	6.5
7. Nagiging mas kawili-wili ang aking pag-aaral ng panitikan gamit ang <i>Canva</i> at <i>Quizizz</i> .	3.26	Nakakaapekto	6.5
8. Nagiging mas organisado at interesado ang proseso ng pag-aaral ng panitikan gamit ang <i>Canva</i> at <i>Quizizz</i> .	3.30	Nakakaapekto	1.5
9. Nagbibigay sa akin ng balanseng karanasan sa pagkatutong biswal at pagtataya ang pinagsamang <i>Canva</i> at <i>Quizizz</i> .	3.30	Nakakaapekto	1.5
10. Naitataas ng <i>Canva</i> at <i>Quizizz</i> ang kalidad ng aking pagkatuto sa panitikan.	3.28	Nakakaapekto	5
Composite Mean	3.26	Nakakaapekto	

3. Interes ng mga Mag-aaral sa Interaktibong Pagkatuto ng Panitikan

Ang Talahanayan 7 ay nagpapakita ng epekto ng interaktibong pagkatuto ng panitikan sa interes ng mga mag-aaral paggamit ng pinagsamang *Canva* at *Quizizz* na may composite mean na 3.28 at may berbal na interpretasyong nakakaapekto, at malinaw na ipinapakita ng mga resulta na ang paggamit ng dalawang platapormang ito ay may positibong impluwensiya sa motibasyon, interes, at pangkalahatang karanasan ng mga mag-aaral sa pag-aaral ng panitikan.

Talahanayan 7 Epekto ng Interaktibong Pagkatuto ng Panitikan sa Interes ng mga Mag-aaral gamit ang *Canva* at *Quizizz*

Indikasyon	Weighted Mean	Berbal na Interpretasyon	Ranggo
1. Nakapagbibigay ng mas makabagong karanasan ang paggamit ng <i>Canva</i> at <i>Quizizz</i> sa aking pag-aaral ng panitikan.	3.30	Nakakaapekto	4.5
2. Nakatutulong ang <i>Canva</i> at <i>Quizizz</i> upang mas tumagal ang aking atensyon sa mga aralin sa panitikan.	3.22	Nakakaapekto	9
3. Nakapagpapaunlad ng aking pagkagiliw na mas matuto pa ang paggamit ng <i>Canva</i> at <i>Quizizz</i> sa mga paksa ng panitikan.	3.30	Nakakaapekto	4.5
4. Nakapagpapataas ng aking motibasyon ng kombinasyon ang biswal (<i>Canva</i>) at interaktibong pagsusulit (<i>Quizizz</i>) sa pag-aaral ng panitikan.	3.24	Nakakaapekto	8
5. Nagiging mas aktibo ang aking pakikilahok sa klase o grupo dahil sa mga gawaing gamit ang <i>Canva</i> at	3.16	Nakakaapekto	10

Quizizz.

6. Naging mas nakaaaliw at hindi nakababagot ang aralin sa panitikan dahil sa mga interaktibong plataporma na <i>Canva</i> at <i>Quizizz</i> .	3.32	Nakakaapekto	2.5
7. Nahihikayat ako na mas mag-aral at magbasa pa ng akdang pampanitikan dahil sa paggamit ng <i>Canva</i> at <i>Quizizz</i> .	3.30	Nakakaapekto	4.5
8. Nakapagpabago sa aking pananaw na mahirap pag-aralan ang panitikan dahil sa paggamit ng <i>Canva</i> at <i>Quizizz</i> .	3.26	Nakakaapekto	7
9. Nag-udyok sa akin na maglaan ng mas maraming oras sa pag-aaral ng panitikan dahil sa paggamit ng <i>Canva</i> at <i>Quizizz</i> .	3.32	Nakakaapekto	2.5
10. Nakatulong sa akin ang <i>Canva</i> at <i>Quizizz</i> upang hindi ko maramdaman ang sobrang hirap o bigat ng pag-aaral ng panitikan.	3.34	Nakakaapekto	1

Composite Mean

3.28

Nakakaapekto**4. Hamong Kinakaharap sa Pagkatuto ng Panitikan**

Ang may pinakamataas na weighted mean na 3.52, na may berbal na interpretasyong *lubos na nararanasan*, ay mula sa ikalimang aytem na *Nagiging sagabal para sa akin ang gumawa ng malikhaing output sa Canva at Quizizz kung limitado ang aking kasanayan sa pagdidisenyo.* Ipinahihiwatig nito na ang kakulangan ng sapat na kasanayan sa pagdidisenyo ay isa sa pinakamalaking hamon para sa mga mag-aaral. Bagama't nakatutulong ang *Canva* at *Quizizz* sa pagpapahusay ng pagkatuto, hindi lahat ng mag-aaral ay may parehong antas ng digital literacy o malikhaing kakayahan. Ayon kina Chou at Feng (2019), ang kakulangan sa teknikal na kasanayan ay maaaring magdulot ng *anxiety* o pag-iwas sa paggamit ng *digital tools*, lalo na kung ang mga ito ay nangangailangan ng malikhaing awput.

Talahanayan 8
**Mga Hamong Kinakaharap ng mga Mag-aaral sa Pagkatuto
 ng Panitikan gamit ng Canva at Quizizz**

Indikasyon	Weighted Mean	Berbal na Interpretasyon	Ranggo
1. Nahihirapan ako sa paggamit ng <i>Canva</i> at <i>Quizizz</i> dahil sa mabagal o limitadong koneksyon sa internet.	3.18	Nararanasan	9
2. Nagiging hamon para sa akin ang kakulangan ng sapat na kaalaman sa paggamit ng <i>Canva</i> at <i>Quizizz</i> .	3.24	Nararanasan	6.5
3. Nagiging balakid para sa akin ang paggamit ng <i>Canva</i> at <i>Quizizz</i> kung wala akong sapat na gamit o device.	3.16	Nararanasan	10



4. Naaapektuhan ang aking pagkatuto sa panitikan kapag biglang nawawala ang access sa <i>Canva</i> at <i>Quizziz</i> .	3.20	Nararanasan	8
5. Nagiging sagabal para sa akin ang gumawa ng malikhaing output sa <i>Canva</i> at <i>Quizziz</i> kung limitado ang aking kasanayan sa pagdidisenyo.	3.52	Lubos na Nararanasan	1
6. Nahihirapan akong maglaan ng oras sa paggawa o pagsagot ng gawain gamit ang <i>Canva</i> at <i>Quizziz</i> .	3.24	Nararanasan	6.5
7. Nagkakaroon ako ng teknikal na aberya (<i>login, error, glitches</i>) habang gumagamit ng <i>Canva</i> at <i>Quizziz</i> .	3.26	Nararanasan	5
8. Nahihirapan akong panatilihin ang aking interes kapag masyadong teknikal ang paggamit ng <i>Canva</i> at <i>Quizziz</i> .	3.34	Nararanasan	2
9. Nahihirapan akong magkaroon ng tuloy-tuloy na pagkatuto dahil sa mga teknikal na isyu habang gumagamit ng <i>Canva</i> at <i>Quizziz</i> .	3.30	Nararanasan	3
10. Nagiging hamon para sa akin ang kakulangan ng mga templates sa pagbuo ng presentasyon sa asignaturang Filipino partikular na sa panitikan sa <i>Canva</i> at <i>Quizziz</i> .	3.28	Nararanasan	4
Composite Mean	3.27	Nararanasan	

DISKUSYON

Ipinapakita ng resulta ng pag-aaral na ang mga mag-aaral ay may sapat na antas ng kasanayan sa pagkatuto ng panitikan gamit ang *Canva* at *Quizizz*, lalo na sa aspeto ng kaalaman sa teknolohiya, pagdidisenyo ng aralin, at paggamit ng pagtatasa. Batay sa mga composite mean na nasa antas na “sumasang-ayon,” malinaw na nagagamit ng mga mag-aaral ang mga digital na platapormang ito sa paglikha ng makabuluhan, organisado, at interaktibong mga gawain sa panitikan.

Sa epekto naman ng paggamit ng *Canva*, napatunayang nakatutulong ito sa pagpapahusay ng malikhaing pag-iisip at kakayahan ng mga mag-aaral sa pagpapahayag ng ideya sa biswal na paraan. Nagiging mas malinaw at kaakit-akit ang presentasyon ng aralin, na nagreresulta sa mas malalim na pag-unawa sa mga paksang pampanitikan. Samantala, ang *Quizizz* ay epektibo sa pagtatasa ng pagkatuto dahil nagbibigay ito ng agarang feedback, na tumutulong sa mga mag-aaral na matukoy ang kanilang lakas at kahinaan.

Higit na naging makabuluhan ang pagkatuto nang pinagsama ang paggamit ng *Canva* at *Quizizz*. Lumalabas na ang kombinasyon ng malikhaing presentasyon at interaktibong pagsusulat ay nagdudulot ng mas mataas na antas ng interes, motibasyon, at aktibong partisipasyon ng mga

mag-aaral. Dahil dito, nagiging mas dinamiko at makabago ang proseso ng pagtuturo at pagkatuto ng panitikan.

Gayunpaman, may ilang hamon pa ring kinakaharap ang mga mag-aaral, tulad ng limitadong kasanayan sa paggamit ng teknolohiya at kakulangan sa karagdagang pagsasanay. Ipinapahiwatig nito ang pangangailangan ng patuloy na gabay at suporta mula sa guro upang higit pang mapahusay ang kanilang kakayahan sa paggamit ng mga digital na kasangkapan at mapakinabangan ito nang lubos sa pagkatuto ng panitikan.

SUPPLEMENTARYONG KAGAMITAN

Ang pangunahing layunin ng guro ay magdisenyo ng mga supplementaryong kagamitang pampagtuturo na makatutulong sa pagpapalawak ng kaalaman at pagpapahusay ng kasanayan ng mga mag-aaral sa pagkatuto ng panitikan gamit ang mga “*ready-made presentations*” mula sa *Canva* at pagsusulit gamit ang *Quizizz*. Ang bawat kagamitan ay kinakailangang maging makabuluhan, interaktibo at nakapupukaw ng interes ng mga mag-aaral na magbubunga ng positibong resulta sa kanilang pagkatuto. Gayundin, ang bawat kagamitan na ito ay dapat magtaguyod ng patuloy na pag-unlad ng mga mag-aaral sa pamamagitan ng mga progresibong gawain upang makaiwas sa pagkabagot at kawalan ng motibasyon sa pag-aaral.

Narito ang ilan sa mga nabuong supplementaryong kagamitan na hango sa DepEd Modyul ng Baitang 10 na maaaring gamitin:

1. TEMAGraph: Ang Diwa ng Akda sa Infographic
2. BALITAmazing: Ang Boses ng Katotohanan
3. SONASpeaks: Talumpating May Mensahe at Timbre
4. KwentoSphere: Pagsasalaysay Bilang Malikhaing Pagpapahayag
5. ActiScene: Sining at Galaw sa Entablado
6. Sulyap Panitikan: Isang Interaktibong Galeriyang ng mga Akda
7. PanitikPlay-Warm Up Challenge
8. *Emotions Unveiled: A Character Mood Board*
9. TekstoLogia: Ang Sining ng Pagsusuri sa Makabagong Panahon
10. KulturaLink: Pag-uugnay ng Tradisyon at Pamumuhay

KONKLUSYON

Batay sa naging resulta ng pag-aaral nabuo ang mga sumusunod na konklusyon:

1. Ang antas ng kasanayan sa pagkatuto ng panitikan gamit ang *Canva* at *Quizizz* ng mga mag-aaral ay nakakuha ng berbal na interpretasyong sumasang-ayon.
2. Napatunayan na may makabuluhang epekto sa pagpapahusay ng kasanayan sa pagkatuto ng panitikan ang iba’t ibang digital na plataporma.
3. Natuklasan na nakaapekto ang interaktibong pagkatuto sa pagpapataas ng interes, motibasyon at kasiyahan ng mga mag-aaral sa pag-aaral ng panitikan paggamit ng *Canva* at *Quizizz*.



4. Lumabas sa pag-aaral na ang pangunahing hamong nararanasan ng mga mag-aaral sa kanasayan sa pagkatuto ng panitikan ay ang limitadong pagkakaroon ng mga *template* o materyal na angkop sa panitikan, na nagiging hadlang sa pagbuo ng mga presentasyong tumutugma sa kontekstong kultural at tematikong pang-Filipino.
5. Nakabuo ng supplementaryong kagamitan.

REKOMENDASYON

Batay sa pag-aaral at naging konklusyon, narito ang ilang mga rekomendasyon:

1. Magkaroon ng balidasyon ang awtput ng mananaliksik sa tulong ng mga dalubhasang propesor sa pananaliksik.
2. Maaaring bigyang-pansin ng guro ang mga hamong kinakaharap ng mga mag-aaral sa pag-aaral ng panitikan upang hindi nila ito kabagutan kundi mas mapukaw ang interes at mas lalo pang mahalín ang asignaturang ito.
3. Para sa mga susunod na mananaliksik, maaaring isagawa ang ganitong pag-aaral upang mapag-igting pa ang kakayahan, kasanayan, at aktibong pakikilahok ng mga mag-aaral na alinsunod sa ika-21 siglo ng makabagong paraan ng pagtuturo.
4. Maaaring patuloy na ipagamit ng guro sa mga mag-aaral o sa iba pang edukador ang nilikhang supplementaryong kagamitan bilang isang mabisang estratehiya sa pagtuturo at pagkatuto sa panitikan.

TALASANGGUNIAN

A. Mga Aklat

Arguelles, M. V. (2021). *Asinkrono: Isang nobela*. De La Salle University Publishing House.

Bandura, A. (2020). *Self-efficacy: The exercise of control*. W.H. Freeman.

Bernardo, Allan B. I. & Calleja, Ma. Teresa V. (2020). *Doing Research in Education and the Social Sciences: A Guide for Filipino Students and Teachers*. Ateneo de Manila University Press.

Bonwell, C., & Eison, J. (2022). *Active learning: Creating excitement in the classroom*. ASHE ERIC Higher Education Report.

Clark, R., & Lyons, C. (2023). *Graphics for learning: Proven guidelines for planning, designing, and evaluating visuals in training materials*. John Wiley & Sons.

Creswell, John W. & Creswell, J. David. 2021. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (5th ed.). SAGE Publications.

Cruz, I. (2020). *Panitikan at Pedagogiya: Mga Makabagong Dulong Pedagogikal*

David, Ma. Rovilla Z. (2019). *Practical Research 2*. Rex Book Store.

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2020). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. Guilford Press.

Ichiano, E. (2021). *Introduksyon sa Pananaliksik sa Filipino: Isang Batayan*. Intramuros, Maynila: Mindshappers Co., Inc.

Lumbera, B. (2018). *Panitikan: Kasaysayan at Pag-unlad*. Quezon City: U.P. Press Marquez, S. T., Jr., & Garcia, F. D. (2020). *Panlipunang panitikan: Isang pagtanaw*. Books Atbp. Publishing Corp.

Mertler, Craig A. (2019). *Introduction to Educational Research* (2nd Edition). SAGE Publications.

Robinson, K. (2021). *Out of our minds: The power of being creative*. Capstone Publishing.

San Juan, E., Jr. (2020). *Faustino Aguilar: Kapangyarihan, kamalayan, kasaysayan*. University of Santo Tomas Publishing House.

- Santos, R. F. (2021). *Bawat kilometro, tibok ng puso: Mga piling akda*. Pintados Publishing.
- Tiamzon, Mario I. (2019). *Methods of Research in Education, Arts and Sciences*. Wiseman's Books Trading.
- Villafuerte, P. V. (2019). *Perspektibong historikal ng panitikan ng Pilipinas*. Mutya Publishing House.
- Zhao, Y. (2020). *Digital learning in the postmodern classroom*. Routledge.

B. Di-Nalathalang Materyales

- Gomez, E. P. (2023). *The effect of Quizizz on student motivation, engagement, and performance in online learning*. Central Philippine University. <https://repository.cpu.edu.ph>
- Guinanao, G. O. (2023). *CLASSROOM GAME-ON: A gamified intervention for improving learning outcomes*. West Visayas State University.
- Hidayatullah, F. R. (2025). *Teacher's perspectives on the roles of the Quizizz application in English reading* [Unpublished undergraduate thesis]. Universitas Muhammadiyah Malang. <https://eprints.umm.ac.id/id/eprint/21980>
- Maglasang, Y. E. (2022). *Gamifying formative assessment through Quizizz and its effects on mathematics performance in modular distance learning*. West Visayas State University.
- Naorbe, D. F. E. (2024). *Gamifying formative assessment through Quizizz and Mathematics performance in modular distance learning*. West Visayas State University. <https://repository.wvsu.edu.ph>
- Rindiani, N. (2023). *The Effectiveness of Using Quizizz in Teaching English*. IAIN Surakarta.

C. Dyornal/Magasin/Peryodikal

- Astaño, K. R. (2024). *Improving teacher competency in using advanced Canva features for instructional design*. *Asian Research Journal in Education*, 12(1), 21–33.
- Bautista, K. (2021). *Gamified learning and student engagement in literature*. *International Journal of Digital Pedagogy*, 6(3), 44–55.
- Bahta, T., & Yigzaw, A. (2021). Student Perceptions of E-Learning Technologies in Literature Instruction. *Journal of Educational Technology Research*.
- Cabardo, J. (2023). Interactive learning through gamified assessments: Effects of Quizizz on student motivation. *Journal of Educational Technology Studies*, 15(2), 45–58.

- Cabansag, M. G. (2020). Digital learning tools and student engagement in literature classes. *Journal of Educational Innovations*, 15(2), 45–58.
- Cabual, R. A. (2021). Utilizing Canva for Innovative Teaching in Literature. *Journal of Education and E-Learning Research*
- Capuno, J. G. C. (2023). *Quizizz: A Game-based Formative Assessment Tool for Enhancing Students' Self-Regulated Learning*.
- De Guzman, R. P. (2020). Scaffolding Techniques sa Pagtuturo ng Wika at Panitikan. *Taliba ng Wika at Panitikan*
- Dela Cruz, J. R. (2019). *Effectiveness of ICT Tools in Enhancing Literary Competence*. *Asia Pacific Journal of Education, Arts and Sciences*
- Delos Santos, J. (2021). *Gamification in literature teaching using Quizizz and Canva*. *Asian Journal of Education and E-Learning*, 9(3), 112–120.
- Domingo, P., & Rosales, J. (2022). *Gamification and visual aids in literature comprehension*. *Philippine Journal of Educational Media*, 7(4), 22–36.
- Garcia, L. V. (2022). *Gamification in Teaching: The Case of Quizizz in Philippine Classrooms*. *Asian Journal of Educational Technology*
- Gonzales, M. L. (2023). ICT integration and digital adaptation in Philippine education. *Philippine Journal of Educational Technology*, 15(2), 56–68.
- Lazo, M., & dela Cruz, J. (2021). Effectiveness of Interactive Tools in Literature Teaching among Pre-Service Teachers. *Journal of Educational Research*
- Limos, F. M. (2020). *Developing Critical Thinking through Literary Analysis*. *Journal of Humanities and Education*
- Lising, A. M., & Dizon, J. P. (2019). Blended Learning Approaches in Teaching Literature: A Comparative Study. *Asian Journal of Education and Technology*
- Lorenzo, P. D. (2020). Design thinking in developing instructional and visual presentation materials. *International Journal of Innovative Education Research*, 6(4), 45–53.
- Mercado, J. (2020). Technological integration and meaningful learning in digital classrooms. *Asian Journal of Pedagogical Research*, 8(1), 33–47.
- Putri, A. M., & Nurfadhilah, R. (2024). Utilizing Canva as an assessment tool in digital

classrooms: Promoting authentic assessment and learner autonomy. *Journal of Educational*

Technology and Innovation, 8(2), 98–107. <https://doi.org/10.31219/osf.io>

Rahmawati, S., Lestari, R., & Widodo, T. (2023). Canva-based digital learning to enhance students' comprehension and creativity. *International Journal of Education and Technology*, 15(3), 120–128. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7654321>

Reyes, A., & Santos, L. (2021). Gamification and Blended Learning: Enhancing Teaching Competencies through Quizizz. *Philippine Journal of Education*

Reyes, J. L. (2022). *Pagsusuri sa Kabisaan ng Quizizz bilang Online Assessment Tool sa Panitikan*. *Philippine Journal of Online Learning*

Reyes, M. C. (2020). Gamification in the Classroom: Effectiveness of Quizizz in Enhancing Students' Engagement. *Philippine Journal of Educational Measurement*

Rulismi, D. (2024). *Effectiveness of the Use of Quizizz Media on Students' Interest/Learning Outcomes (Vocational HS)*.

Santos, A. G. (2021). *Using Canva in Literature Classrooms: A Pedagogical Intervention*. *International Journal of Educational Research*.

Sitompul, H. (2023). *Exploring Students' Perception of Quizizz as a Learning Media in Higher Education*.

Schmid, M., Petko, D., et al. (2020). Revisiting TPACK in the Context of Emerging Technologies: A Meta-Analytical Review.

Torres, F. (2021). Balancing fun and learning through digital gamification. *Journal of Educational Psychology in Practice*, 9(2), 30–41.

Villanueva, L., & Morales, R. (2022). Enhancing literary appreciation through Canva-based instruction. *Philippine Journal of Digital Education*, 10(1), 77–89.

Villanueva, R., & Cruz, L. (2022). Paggamit ng Canva bilang kagamitang panturo sa Asignaturang Filipino. *Journal of Educational Innovations in the Philippines*, 8(2), 45–56.

D. Legal na Dokumento

Department of Education. (2025, February 10). *DepEd Memorandum No. 055, s. 2025: Availability and Use of Canva for Education in the Department of Education*.



Department of Education. (2024, July 23). *DepEd Order No. 010, s. 2024: Policy Guidelines on the Implementation of the MATATAG Curriculum*.

Department of Education. (2020, July 20). *DepEd Order No. 018, s. 2020: Policy Guidelines for the Provision of Learning Resources in the Implementation of the Basic Education Learning Continuity Plan*.

E. Hanguang Elektroniko

Basuki, Y., & Hidayati, Y. N. (2022). *Kahoot! or Quizizz: The students' perspectives* [Conference paper]. *Proceedings of the 3rd English Language and Literature International Conference (ELLiC)*, Semarang, Indonesia. <https://doi.org/10.4108/eai.27-4-2019.2285331>

Sugiani, N. (2023). *Students' Perceptions Toward Using Canva in Learning English*. pdfs.semantic scholar.org