

PELATIHAN TEKNIS CANVA FOR EDUCATION UNTUK MENGEMBANGKAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SDN DI DESA KLATAKAN

Nur Hasanah^{1*}, Ida Fitriana Ambarsari², Siti Muhafizah³, Kholisatul Muawanah⁴, Ahmad Sufyan⁵

^{1,2,3,4,5} STKIP PGRI Situbondo, Indonesia

*email: aku.hasanah12@gmail.com

Info Artikel

Diajukan: 01-07-2024

Diterima: 03-07-2024

Diterbitkan: 22-07-2024

Keyword:

*Canva application;
Instructional Media;
Interactive Learning*

Kata Kunci:

*Aplikasi Canva; Media Pembelajaran;
Pembelajaran Interaktif*

Lisensi:

cc-by-sa

Abstract

The activity was carried out to provide training on the use of Canva as a learning medium to develop interactive learning media for SDN in Klatakan Village through the application of Canva for education. Through technical guidance to teachers and technology integration, it is hoped that this can increase student participation and improve learning outcomes. The use of information and communication technology is very important in delivering material, especially visualization. Presentation media like this can be used to explain the material. The training was carried out in the first stage, namely conducting a field survey, providing Canva training materials, practicing creating learning media using Canva, and providing a satisfaction questionnaire with the technical training using a questionnaire to evaluate. By asking questions via Google from ranging from levels of satisfaction, dissatisfaction, quite a satisfaction, and very satisfaction. Based on the statistics above, the percentage level of participant satisfaction approaches 65% very satisfied, 10% quite satisfied, and 35% satisfied from the total.

Abstrak

Kegiatan dilaksanakan untuk memberikan pelatihan pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran mengembangkan media pembelajaran interaktif SDN di Desa Klatakan melalui penerapan *Canva for education*. Melalui bimbingan teknis kepada guru dan integrasi teknologi, Hal ini diharapkan dapat meningkatkan partisipasi siswa dan meningkatkan hasil belajar. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sangat penting dalam penyampaian materi, khususnya visualisasi. Media presentasi seperti ini dapat digunakan untuk menjelaskan materi. Pelatihan dilaksanakan dengan tahapan pertama yaitu melakukan survey lapangan, memberikan materi pelatihan Canva, praktik pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan Canva dan memberikan angket kepuasan terhadap pelatihan teknis tersebut menggunakan kuisioner sebagai metode atau cara mengevaluasi. Dengan memberikan pertanyaan pertanyaan melalui google from mulai dari tingkatan puas, tidak puas, cukup puas, sangat puas. Berdasarkan statistik diatas tingkat persentase kepuasan peserta menghampiri 65 % sangat puas, 10 % cukup puas, 35 %puas dari jumlah keseluruhan.

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan dan teknologi semakin maju, dan upaya inovasi serta pemanfaatan capaian teknologi dalam proses pembelajaran semakin digalakkan. Dampak digitalisasi

perkembangan informasi telah memberikan dampak yang signifikan terhadap tatanan sistem sosial dan politik, termasuk sistem komunikasi yang merambah dan muncul di perkotaan dan pedesaan (Wiryany *et all.*, 2022). Saat ini globalisasi yang tak terbendung dimana semua individu dapat mengekspresikan pandangan politik, sosial, dan budayanya dengan sedikit batasan. Setidaknya guru memiliki akses terhadap alat yang murah dan efisien yang membuatnya lebih mudah untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Selain menggunakan sumber daya yang tersedia, guru juga harus mengembangkan kreatifitas dalam menciptakan media pembelajaran guna ketika media belum tersedia (Lailni *et all.*, 2023). Oleh karena itu, kemampuan menerima, mendefinisikan, memahami dan mengelola informasi sangatlah penting. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan diperlukan. Rohma *et all.*, (2021) mengatakan perkembangan media pembelajaran mempunyai histori yang begitu panjang, dan perubahannya dipengaruhi oleh perkembangan ekonomi, sosial, globalisasi, dan teknologi. Husein (2020) berpendapat dampak perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sangat mempengaruhi lingkungan belajar yang unik sehingga siswa semakin bersemangat untuk memahami materi yang disajikan sedemikian rupa dan memudahkan siswa memahami makna materi dan memahami materi pelajaran.

Media pembelajaran adalah sarana komunikasi antara guru dan murid. Oleh karena itu, sebagai guru, harus mampu mengidentifikasi berbagai jenis media pembelajaran yang tersedia dan cocok untuk mendorong terealisasinya kegiatan belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa atau peserta didik. Media pembelajaran menjadi unsur yang sangat fundamental dalam mendukung suasana pembelajaran yang inovatif dan produktif di SDN 3 Klatakan dan sekolah dasar lainnya. Secara letak geografis SDN 3 Klatakan berada di daerah pedesaan sehingga dalam perkembangan teknologi sekolah-sekolah di daerah pinggiran kota menghadapi tantangan dalam akses pembelajaran dan kualitas pembelajaran. Perbedaan antara wilayah perkotaan dan pedesaan mempersulit upaya peningkatan mutu pendidikan. Namun penting untuk menciptakan solusi inovatif untuk meningkatkan pembelajaran di

SDN 3 Klatakan. Keterbatasan sumber daya teknologi dan tersedianya lingkungan belajar yang interaktif menjadi kendala terbesar di SDN 3 Klatakan. Guna meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital maka perlu dilakukan pemanfaatan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat merangsang dan memotivasi siswa untuk belajar, yang selanjutnya meningkatkan minat belajarnya (Isnaini et al., 2023).

Kata “media” secara etimologi berasal dari bahasa latin “media” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Media merupakan sarana informasi yang ingin disampaikan oleh sumber kepada sasaran atau penerima pesan. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa (Indriyani, 2019).

Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya. Pengembangan Kurikulum 2013 merupakan langkah lanjutan menuju Pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi yang dirintis pada tahun 2004 dan KTSP 2006, yang menekankan pada pencapaian kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu (Wahyuni & Napitupulu, 2022)

Belajar adalah suatu proses guna memperoleh pengetahuan, baik dilakukan secara individual, kelompok, ataupun dengan bimbingan guru sehingga memberikan dampak peningkatan terhadap prilaku atau karakter yang bagus. Perilaku adalah kebiasaan seseorang yang berupa gerak atau tindakan. Dan perilaku seseorang dapat berupa *behavioral performance* (penampakan yang dapat diamati) ataupun *behavioral tendency* (tidak tampak yang tidak teramati) (Laka et al., 2020). Guru harus mampu memberikan pemahaman dan juga pengajaran berbagai jenis media pembelajaran, sehingga siswa mampu beradaptasi dan berinovasi (Yanto, 2019).

Di sektor pendidikan, proses pembelajaran juga bisa diartian sebagai suatu proses transfer ilmu pengetahuan dan perkembangannya yang mana proses tersebut melibatkan dua pihak yaitu antara murid dan guru. Sedangkan media pembelajaran adalah sebagai sara atau penyampai komunikasi

dan informasi antara guru dan siswa. Pengembangan media pembelajaran ialah sebuah usaha untuk penyusunan program yang lebih baik dan mempermudah proses pembelajaran dari yang awalnya manual menjadi lebih efisien guna meningkatkan gaya belajar siswa dan disesuaikan dengan fakta lapangan. Salah satunya adalah media pembelajaran berbasis visual ialah media pembelajaran yang menjadikan indra penglihatan atau pandangan menjadi sarana utama dalam pembelajaran, yang mana lebih ke hal yang sifatnya gambar atau sketsa. Motivasi belajar dan prestasi belajar merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Lanataran hal tersebut harus berjalan seiring.

Motivasi belajar dan keberhasilan belajar siswa dapat ditingkatkan melalui kegiatan pembelajaran menarik yang mendukung siswa aktif dan didukung dengan penggunaan media pembelajaran menarik yang cocok untuk siswa (Eti, 2015). Dengan mengimplementasikan *Canva for education* sebagai alat pengembangan media pembelajaran interaktif, dapat menaikkan persentase kualitas pembelajaran dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik bagi siswa. Rasionalisasi kegiatan ini muncul dari kebutuhan mendesak untuk memperkenalkan teknologi pembelajaran interaktif di SDN 3 Klatakan. Dengan memanfaatkan bimbingan teknis *Canva for education*, pengabdian ini menawarkan solusi yang praktis dan efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat dasar. Kemudian lahir teknologi audio-visual yang menggabungkan penemuan mekanis dan elektronis untuk tujuan pembelajaran (Anam, 2015).

Tujuan utama pengabdian masyarakat ini adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif di SDN 3 Klatakan melalui penerapan *Canva for education* melalui bimbingan teknis kepada guru dan integrasi teknologi. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan partisipasi siswa dan meningkatkan hasil belajar. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sangat penting dalam penyampaian materi, khususnya visualisasi. Media presentasi seperti ini dapat digunakan untuk menjelaskan materi (Monoarfa & Haling, 2021). Hubungan sosial ialah hubungan antroposentris yang mana saling keterkaitan antara manusia yang satu dengan manusia yang lain. Dengan semakin dewasanya usia kebutuhan

manusia menjadi semakin kompleks dan tingkat hubungan sosial semakin berkembang. Pada tingkat perkembangan remaja, remaja tidak hanya membutuhkan orang lain untuk memenuhi kebutuhan personal, tetapi juga pada tingkat perkembangan interpersonal (Fauziah, 2013).

METODE PELAKSANAAN

Bimbingan teknis ini diadakan oleh tim PBPMD STKIP PGRI Situbondo yang melibatkan mahasiswa dosen dan guru pengajar SDN di desa Klatakan. Bimbingan teknis tersebut dilaksanakan selama 3 hari dengan di ikuti oleh 13 peserta yang berprofesi sebagai tenaga pengajar yang dilaksanakan SDN di desa Klatakan. Adapun metode pelaksanaan yang diterapkan pada kegiatan tersebut adalah dimulai dari observasi lapangan penetapan tujuan, persiapan materi, penjadwalan. Pengabdian ini mengembangkan sebuah media pembelajaran audio visual yang didesain melalui aplikasi Canva.

Bimbingan teknis ini juga menerapkan beberapa sesi yaitu sesi pengenalan *canva for education*, desain media pembelajaran, membuat media pembelajaran interaktif, praktek langsung, presentasi hasil peserta, evaluasi dan umpan balik, penugasan peserta, tindak lanjut.

1. Penetapan Tujuan: setelah observasi lapangan maka selanjutnya adalah penetapan tujuan yang mana SDN 3 Klatakan dijadikan tempat kegiatan pengabdian dikarenakan di SDN 3 Klatakan dapat menyediakan tempat sebagai kegiatan pengabdian dan mudah dijangkau oleh SD lainnya. Selain hal tersebut juga di SDN 3 Klatakan dominan guru yang kurang memahami penggunaan canvas.
2. Persiapan Materi: Materi yang di siapkan pada kegiatan tersebut terdapat berbagai materi. Diantaranya pengenalan canva, materi media pembelajaran berbantuan TIK, membuat desain menggunakan canva, membuat media pembelajaran interaktif dengan canva.
3. Penjadwalan: Kegiatan tersebut dilaksanakan selama 32 jam dari tanggal 12 Februari, 13 Februari dan 15 Februari 2024. yang mana kegiatan tersebut dilakukan melalui beberapa sesi.

Sesi 1: Pengenalan *Canva for education*. Canva adalah aplikasi dengan program desain *online* yang menawarkan berbagai alat untuk presentasi, resume, poster, brosur, *booklet*, grafik, dan lain-lain yang ditawarkan di aplikasi Canva. Jenis presentasi yang tersedia di Canva meliputi presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan banyak lagi. Sehingga hal tersebut dapat mempermudah pengguna dalam melakukan desain meskipun tidak mempunyai *skill* dalam mendesain lantaran sudah tersedia *template* yang bermacam-macam, dari yang gratis sampai yang berbayar. Canva juga bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dikarenakan desainnya yang unik dan juga beranekaragam dan tidak monoton (Utari et al., 2014). Selain banyaknya desain presentasi di Canva mulai dari desain tentang pendidikan, bisnis, iklan dan banyak lagi, Canva juga memiliki akses yang mudah dan desain yang sederhana sehingga memudahkan pengguna dalam mengoprasikannya (Tanjung & Faiza, 2019).

Sesi 2: Desain Media Pembelajaran. Dalam mendesain media pembelajaran menggunakan canva bisa berupa PPT dan juga ilustrasi yang digunakan untuk mempermudah media pembelajaran, tidak hanya itu dengan canva kita juga dapat mengkonversikan persentasi tersebut berupah video, gambar, pdf dan lain-lain

Sesi 3: Membuat Media Pembelajaran Interaktif. Dalam kegiatan tersebut para peserta juga diajarkan bagaimana cara menambah elemen media pembelajaran seperti tombol *hyperlink*, video, dan elemen elemen lainnya Salah satunya adalah persentasi intraktif.

Sesi 4: Praktik. Dalam kegiatan tesebut peserta juga diberikan waktu selama 10 jam dalam mendengarkan pemaparan beberapa materi yang telah disediakan. Setelah itu peserta langsung mempraktekkan materi yang sudah didapatkan selamah 22 jam dan selama itu juga ditemani oleh instruktur

guna membimbing atau mendampingi peserta dalam pembuatan media pembelajaran dan juga desain dengan canva tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan bimbingan teknis canva di SDN 3 Klatakan yang di terapkan pada guru dan pegawai memiliki fungsi yang sangat signifikan untuk perkembangan pembelajaran murid di sekolah, dengan adanya bimbingan ini guru dapat dengan mudah membuat media pembelajaran. Kegiatan pelaksanaannya melibatkan praktik penggunaan aplikasi Canva yang mencakup langkah-langkah seperti mengakses aplikasi, membuat akun, menciptakan serta memodifikasi desain, dan terakhir mengunduh hasil desain yang telah dibuat.

Namun dalam pelaksanaan ini pastinya tidak lupa dari yang mananya *problem*/kendala yang mana apklikasi Canva tersebut pengaksesannya membutuhkan internet, sehingga dalam kegiatan tersebut kedala yang dialami ialah susahnya akses jaringan sehingga mengakibatkan pengoprasian canva tidak maksimal. Dari pemaparan materi dalam materi membuat desain menggunakan Canva menjelaskan tentang fungsi canva, manfaat canva, kelebihan dan kekurangan yang ada dalam aplikasi tersebut. Bimbingan teknis tersebut dihadiri sekita 83 % persen dari jumlah keseluruhan tenaga pengajar dan staff yang ada di SDN 3 Klatakan, dengan demikian dari kegiatan tersebut sebagai usaha untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SDN 3 Klatakan.

Menurut survei lapangan bahwanya dekadensi atau problem yang dialami oleh siswa di SDN 3 klatakan ialah kurangnya gaya atau *style* pembelajaran sehingga cenderung membosankan dan menegangkan terhadap peserta didik. Dalam pelatihan tersebut hasil yang diperoleh ialah perkembangan media pembelajaran di SDN 3 Klatakan semakin dinamis dan progres dengan media belajar yang kreatif menggunakan Canva. yang mana dari yag sebelumnya meggunakan media pembelajaran atau gaya belajar yang mash dikatakan serba tertulis dan tidak menerapkan sistem diaen yang singkat dan sederhana. Selama ini media canva hanya digunakan sebatas desain semisal poster sertifikat dan lain lain, akan tetapi pada

pengabdian ini canva dijadikan sebagai media pembelajaran yang tidak kaku dan membuat peserta didik lebih kompleks dalam menangkap materi.

Canva sebagai pembuatan media pembelajaran seperti pembuatan kuis yang menarik pembuatan ppt dengan desain yang dilengkapi dengan berbagai fitur sehingga tidak membuat bosan terhadap peserta didik di SDN 3 Klatakan. Tidak hanya itu Canva juga bisa dijadikan sebagai media desain lainnya yang menawarkan akses yang mudah dan sederhana namun hasil yang cukup memuaskan meskipun tidak mempunyai skill desain yang mumpuni. Faktor sarana dan prasarana seperti mengoptimalkan penggunaan variasi media juga sangat penting.



Gambar 1. Kegiatan observasi

Sebelum mengadakan kegiatan bimbingan teknis Canva di SDN 3 Klatakan, terlebih dahulu melakukan observasi lapangan agar lebih memudahkan untuk mengetahui apa saja yang di butuhkan oleh pihak sekolah.



Gambar 2. Tahap Pengunduhan Aplikasi Canva

Dalam mempersiapkan kegiatan tersebut yaitu mengunduh Canva di 17 perangkat *cromebook* yang tersedia di SDN 3 Klatakan. Dalam tahap ini ada beberapa kendala yakni lemahnya akses internet/wifi yang tersedia disana, sehingga menghambat proses pengunduhan tersebut memakan waktu yang cukup panjang. Dan juga faktor lainnya ialah sulitnya akses untuk *download* Canva di *cromebook* tersebut lantaran harus membutuhkan akses dari pengelola atau pusat.



Gambar 3. Aplikasi Canva

Dalam hal ini kita menggunakan aplikasi Canva untuk mendisain dan sebelum itu kita memperkenalkan Canva mulai dari fitur dan fungsi aplikasi.



Gambar 4. Tahap Perkenalan Fungsi Fitur

Dalam tahap ini pemateri memaparkan atau mempresenasikan dengan detail bagaimana fungsi Canva dan apa saja fitur fitur yang terdapat didalam canva serta bagaimana cara mendesain baik berupa PPT maupun desain yang lain.



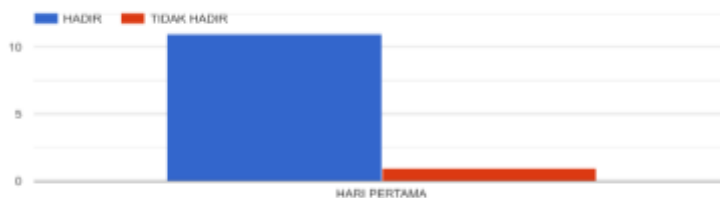
Gambar 5. Tahap Pemaparan Materi dan Pendesainan PPT Menggunakan Aplikasi Canva

Dalam pembuatan ppt di aplikasi Canva membutuhkan koneksi internet/wifi banyak fitur yang menarik yang sudah tersedia, di *platform* ini ada dua pilihan yakni fitur yang berbayar dan yang tidak berbayar.



Gambar 6. Tahap Presentasi Hasil Desain Peserta Menggunakan Canva

Setelah pemaparan materi dan praktek desain peserta mempresentasikan hasil dari pembuatan desain tersebut.



Gambar 7. Grafik Kehadiran Peserta

Persentase kehadiran peserta mencapai 76% yang hadir, 24% peserta yang tidak hadir, 13 peserta dari 17 peserta secara keseluruhan.



Gambar 8. Statistik Tingkat Kepuasan Peserta.

Bimbingan teknis tersebut menggunakan kuisioner sebagai metode atau cara mengevaluasi. Dengan memberikan pertanyaan pertanyaan melalui *google form* mulai dari tingkatan puas, tidak puas, cukup puas, sangat puas. Berdasarkan statistik diatas tingkat persentase kepuasan peserta menghampiri 65 % sangat puas, 10 % cukup puas, 35 %puas dari jumlah keseluruhan.

KESIMPULAN

Layanan ini memberikan gambaran positif terhadap penggunaan *Canva for education* di lingkungan pendidikan. Integrasi *platform* grafis serbaguna ini telah terbukti meningkatkan motivasi siswa pemahaman konsep akademik, dan keterlibatan dalam pembelajaran tatap muka yang mudah digunakan dan perpustakaan template yang luas menjadikan *Canva for education* alat yang mudah dan tidak membosankan bagi siswa dan guru.

Dari perspektif pembelajaran visual, *Canva for education* menyediakan alat canggih untuk meningkatkan keterampilan komunikasi visual siswa Anda. Siswa membuat presentasi, infografis, dan materi interaktif yang menarik untuk mengekspresikan ide-ide mereka secara kreatif, meningkatkan daya ingat, dan memperdalam pemahaman.

Beragam hal yang dapat dilakukan untuk tidak mempersulit belajar , antara lain:

1. Bimbingan teknis dan dukungan untuk guru: Memberikan panduan teknis yang tepat kepada guru untuk membantu

mereka memanfaatkan fitur *Canva for education* secara maksimal. Selain itu, dukungan berkelanjutan diperlukan agar guru dapat terus mengintegrasikan platform ini ke dalam praktik pengajaran mereka.

2. Mengembangkan materi kreatif: Mendorong guru untuk mengembangkan materi yang kreatif dan menarik menggunakan *Canva for education*. Memberikan petunjuk dan contoh untuk membuat bahan ajar yang efektif dan merangsang secara visual dapat membantu guru menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis.
3. Evaluasi dan penelitian berkelanjutan: Melakukan evaluasi berkelanjutan terhadap dampak *Canva for education* terhadap keterlibatan, kolaborasi, dan retensi siswa. Studi lanjutan dapat memberikan gambaran komprehensif mengenai efektivitas jangka panjang platform ini dalam meningkatkan hasil pembelajaran.
4. Pembaruan dan peningkatan besar: Mengundang pengguna (baik siswa maupun guru) untuk berpartisipasi dalam pengembangan *platform* dengan meminta pendapat dan saran mereka. Pembaruan rutin dan fitur-fitur baru membuat *Canva for education* tetap kuat dan relevan seiring berkembangnya pendidikan dan teknologi.

Selain hal tersebut terdapat tindak lanjut dari tim pengabdian kamu berupa kegiatan-kegiatan selanjutnya yang mengarah kepada lomba-lomba desain pembelajaran menggunakan canva dan penilaian-penilaian lainnya yang dilakukan antar kepada sekolah pada tingkat Sekolah Dasar.

DAFTAR RUJUKAN

- Anam, K. (2015). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMP Bani Muqiman Bangkalan. *Junal Pendidikan Islam*, 4(2), 1–17. [http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=641778&val=11050&title=Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SMP Bani Muqiman Bangkalan](http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=641778&val=11050&title=Pengaruh%20Media%20Pembelajaran%20Terhadap%20Minat%20Belajar%20Siswa%20Pada%20Mata%20Pelajaran%20PAI%20Di%20SMP%20Bani%20Muqiman%20Bangkalan)
- Eti, S. (2015). Nonequivalent Pretest Posttest Control Group Design . *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 8, 54–67.

- Fauziah, R. S. P. (2013). *PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK SECARA SOSIAL STUDENTS ' DEVELOPMENT ON SOCIAL ASPECT HASIL DAN PEMBAHASAN Pengertian Perkembangan Sosial*. 4(2), 101–107.
- Husein, H. (2020). Media Pembelajaran Efektif - Google Books. In *Fatawa Publishing*. https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran_Efektif/pBgJEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=video+pembelajaran&pg=PA166&printsec=frontcover
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2(1), 19.
- Isnaini, S. N., Firman, F., & Desyandri, D. (2023). Penggunaan Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Di Sekolah Dasar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 42–51. <https://doi.org/10.24929/alpen.v7i1.183>
- Lailni Roma, N., & Thahir, I. (2023). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sebagai Media Pembelajaran Ipa. *Journal of Education and Counselling*, 1(2), 181–182.
- Laka, B. M., Burdam, J., & Kafiar, E. (2020). Role of Parents in Improving Geography Learning Motivation in Immanuel Agung Samofa High School. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(2), 69–74. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i2.51>
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 1–7.
- Rohma, A., & Sholihah, U. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 9(3), 292–306. <https://doi.org/10.23960/mtk/v9i3.pp292-306>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Utari, Y. P., Kurniawan, E. S., & Fatmaryanti, S. D. (2014).

- Pengembangan media pembelajaran fisika online prezi dalam pokok bahasan alat optik pada siswa kelas x ipa SMA Negeri 3 Purworejo tahun pelajaran 2013/2014. *Radiasi: Jurnal Berkala Pendidikan Fisika*, 5(2), 45–49. <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/radiasi/article/view/357>
- Wahyuni, R., & Napitupulu, S. (2022). EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 01(4), 333–349. <https://www.jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/1545#>
- Wiriany, D., Natasha, S., & Kurniawan, R. (2022). Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi terhadap Perubahan Sistem Komunikasi Indonesia. *Jurnal Nomosleca*, 8(2), 242–252. <https://doi.org/10.26905/nomosleca.v8i2.8821>
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>