

PENINGKATAN KOMPETENSI GURU MELALUI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KREATIF DALAM MENUNJANG IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA

Luh Indrayani¹, Ni Wayan Ayu Santi², Kadek Yudiana³

^{1,2}Jurusan Ekonomi dan Akuntansi FE Undiksha; ³Jurusan Pendidikan Dasar FIP Undiksha
Email: luhindrayani25@gmail.com

ABSTRACT

Education as a means of realizing quality human resources. The independent curriculum creates a pleasant learning atmosphere for teachers, students and parents and can expand the development of creative and innovative thinking. Teachers have the freedom to choose various open devices that are tailored to the learning needs and interests of students. The use of digital technology in learning is very important in building interactions between teachers and students and students with each other. This is also needed by elementary school teachers in Ambengan. Teachers need technological assistance in creating learning media that can attract students' interest in subjects with Canva. The purpose of this community service activity is to create creative learning media with the Canva application. The results through training and mentoring of teachers at Ambengan Elementary School, were able to create creative learning media with the Canva application in supporting the implementation of the Independent Curriculum. The output produced is in the form of articles published in national proceedings, HKI, Publication at LPPM Undiksha and YouTube.

Keywords: Learning Media, Canva Application, Independent Curriculum.

ABSTRAK

Pendidikan sebagai sarana dalam mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas. Kurikulum merdeka menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi guru, siswa dan orang tua dan dapat mengasah pengembangan berpikir kreatif dan inovatif. Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat siswa. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran sangat penting dalam membangun interaksi antara guru dan siswa serta siswa satu dengan siswa lainnya. Hal ini juga diperlukan oleh guru-guru SD Negeri di Ambengan. Guru perlu bantuan teknologi dalam membuat media pembelajaran yang mampu menarik minat siswa dalam mata pelajaran dengan Canva. Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini untuk membuat media pembelajaran kreatif dengan aplikasi canva. Hasilnya melalui pelatihan dan pendampingan guru-guru di Sekolah Dasar Ambengan, mampu membuat media pembelajaran kreatif dengan aplikasi Canva dalam menunjang implementasi Kurikulum Merdeka. Luaran yang dihasilkan berupa artikel yang diterbitkan pada prosiding nasional, HKI, Publikasi di LPPM Undiksha dan youtube.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Aplikasi Canva, Kurikulum Merdeka.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana penting dalam mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi

dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Sary, 2015). Pendidikan memiliki fungsi yang sangat penting bagi perkembangan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat. Oleh karena itu, pemerintah

berusaha menjamin setiap warganya untuk memperoleh pendidikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Thoharudin, Sore dan Suriyanti (2019) bahwa pendidikan mempunyai peranan yang penting dalam kehidupan suatu bangsa, maju tidaknya suatu bangsa dipengaruhi oleh kualitas pendidikan bangsa itu sendiri. Saat ini, merdeka belajar merupakan salah satu program inisiatif dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yang ingin menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi guru, siswa dan orang tua. Proses pembelajaran haruslah menyenangkan dan dapat mengasah pengembangan berpikir kreatif dan inovatif guru. Makna dari merdeka belajar adalah untuk menggali potensi terbesar para guru dan juga siswa untuk berinovasi dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara mandiri. Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat siswa sehingga menciptakan pembelajaran berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar siswa.

Guru sebagai salah satu komponen penting dalam pendidikan di sekolah, harus mengajar dengan menggunakan media pembelajaran sebagai bahan rujukan untuk menyampaikan materi pembelajaran (Sugiyarto et al., 2020). Selain itu, media pembelajaran sangat diperlukan untuk menunjang siswa dalam pendidikan (Pelangi, 2020). Pendapat yang sama juga diungkapkan oleh Mahardika dkk, (2021) bahwa media pembelajaran merupakan wadah dalam penyampaian dan penyaluran informasi kepada penerima, sehingga dapat menghasilkan aktivitas belajar mengajar yang terencana secara efektif serta efisien dalam rangka menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, yang mempermudah peserta didik memahami materi pelajaran dan meningkatkan minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut. Pemanfaatan media pembelajaran dapat membantu guru untuk menghemat waktu saat menjelaskan materi pelajaran, meningkatkan minat belajar siswa, memusatkan perhatian siswa, konsep yang dijelaskan guru semakin

jelas, serta membantu siswa agar mudah dalam mengingat kembali materi yang diajarkan di kelas. Fungsi media pembelajaran yakni memberikan pengalaman konkret kepada peserta didik (Hafid, 2011; Kurniawan dkk., 2018). Media dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Arif, 2016), Pembelajaran dalam makna kompleks adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan (Trianto, 2009). Penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar.

Pengaplikasian media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran serta memperhatikan karakteristik siswa maupun sekolah agar terjadi interaksi yang baik antara pembelajaran dan materi pembelajaran (Fauziyah et al., 2022). Pembelajaran yang efektif serta menyenangkan menjadi faktor yang turut menentukan kualitas sekolah maupun sumber daya manusianya (Rahmatullah dkk, 2020). Pembelajaran pada jenjang sekolah dasar cenderung senang bermain, bergerak, melakukan pekerjaan dalam suatu kelompok, serta menyenangi kegiatan yang mengizinkan mereka secara langsung merasakan dan melakukan sesuatu, maka dari itu guru harus mampu mempersiapkan pembelajaran secara optimal, begitu pun dengan merancang media untuk kegiatan pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi oleh guru dalam pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa dan tuntutan kemajuan zaman (Purnasari & Sadewo, 2020). Saat ini guru tidak hanya dituntut untuk mahir dalam mengajar saja namun guru juga harus mahir dalam memanfaatkan teknologi. Apalagi di dunia yang serba digital (Burgess et al., 2012) guru dapat memanfaatkan internet sebagai sumber dalam mempersiapkan pengajaran (Fitria, 2022).

Walaupun pada awalnya banyak guru yang merasa bahwa pemanfaatan teknologi digital ini merupakan hambatan dalam pembelajaran, tetapi ternyata perannya sangat penting dalam membangun interaksi bukan hanya antara guru dan siswa, tetapi bisa juga antara siswa satu dengan siswa lainnya (Nurhidayat, 2021). Hal ini juga diperlukan oleh guru-guru di SD Negeri 1 Ambengan, SD Negeri 2 Ambengan dan SD Negeri 3 Ambengan. Seiring dengan perubahan ke kurikulum merdeka, guru perlu bantuan teknologi dengan beragam konten serta alat digital yang membuat siswa lebih termotivasi dalam pembelajaran (Martínez-Cerdá et al., 2015) serta proses pengajarannya menjadi lebih menarik. Informasi yang disampaikan dalam media pembelajaran harus mampu menarik minat siswa dalam mata pelajaran tertentu. Salah satu media pembelajaran yang dimaksud adalah canva, yang dapat membantu orang di seluruh dunia untuk mendesain rancangan apapun serta mempublikasikannya secara global (Pratama et al., 2023). Pendapat tersebut dipertajam oleh ungkapan Triningsih (2021) yang mengatakan bahwa Canva memudahkan proses pembelajaran guru dan siswa berdasarkan teknologi, keterampilan, kreativitas. Canva juga dengan mudah diakses menggunakan smartphone atau laptop sehingga kreativitas guru dan siswa menjadi lebih terasah dalam mendesain media pembelajaran. Selain itu aplikasi ini sangat menghemat waktu dalam mendesain media pembelajaran.

Aplikasi Canva memiliki fitur yang lengkap, desain yang menarik untuk visualisasi data maupun pemasaran (Gehred, 2020). Aplikasi ini sangat tergantung pada koneksi jaringan internet. Hal ini tidak menjadi halangan bagi guru di sekolah dasar di Ambengan, karena sudah ada jaringan internet yang lancar di sekolah. Canva tergolong mudah digunakan baik untuk pemula maupun profesional, sehingga tetap menjadi salah satu alat digital yang akan memengaruhi keberhasilan siswa dalam menerima pelajaran karena Canva mampu menampilkan pengajaran

yang atraktif (Erwin & Pedroso, 2023). Hal ini juga diungkapkan oleh Supradaka (2022) menjelaskan bahwa aplikasi Canva ini program desain online yang menyediakan berbagai alat edit untuk membuat berbagai desain grafis seperti poster, infografik, presentasi. Melalui media presentasi dari aplikasi Canva, guru diharapkan mampu untuk mengajar dengan lebih menyenangkan sehingga siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran dapat membantu siswa untuk lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas (Erwin & Pedroso, 2023; Friatin & Irianti, 2023). Siswa juga lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran apabila guru menggunakan aplikasi Canva dalam pengajaran di kelas (Dwiyanti, 2022). Dalam mewujudkan harapan tersebut perlu adanya pengetahuan dan informasi tambahan untuk membuat media pembelajaran kreatif melalui aplikasi canva bagi guru di SD Negeri 1 Ambengan, SD Negeri 2 Ambengan dan SD Negeri 3 Ambengan. Guru-guru perlu membuat media pembelajaran kreatif, karena sebelumnya mereka menggunakan media yang sederhana, sehingga dengan adanya perubahan kurikulum, guru juga perlu mengembangkan kemampuan diri untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Salah satu cara yang diperlukan melalui pembuatan media pembelajaran kreatif yang berbasis teknologi, dengan tujuan membangkitkan motivasi dan antusiasme siswa di dalam pembelajaran.

Berdasarkan analisis situasi, permasalahan yang dihadapi oleh guru-guru sekolah dasar adalah (1) kurangnya media pembelajaran kreatif dan aplikasi penggunaannya dalam pembelajaran dalam kurikulum merdeka dan (2) kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, kegiatan pelatihan dan pendampingan sangat diperlukan untuk membantu guru-guru dalam memanfaatkan teknologi. Tujuan kegiatan pelatihan dan pendampingan yaitu melatih dan mendampingi

guru dalam membuat media pembelajaran kreatif melalui aplikasi canva, yang digunakan dalam pembelajaran. Kegiatan ini akan menghasilkan luaran berupa media canva yang dibuat para guru untuk digunakan dalam kegiatan presentasi materi dan diskusi di kelas. Kegiatan pelatihan dan pendampingan ini dapat memberikan manfaat bagi para guru SD dalam memvariasikan kegiatan pembelajaran yang sebelumnya lebih banyak menggunakan buku atau media presentasi konvensional menjadi menggunakan aplikasi yang lebih menarik.

METODE

Metode kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dalam bentuk pelatihan dan pendampingan dalam membuat media pembelajaran kreatif melalui aplikasi canva untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menunjang implementasi kurikulum merdeka bagi guru-guru di SD N 1 Ambengan, di SD N 2 Ambengan, di SD N 3 Ambengan. Adapun tahapan kegiatan yang dilaksanakan adalah tahap persiapan, tahap implementasi dan tahap monitoring. Rancangan evaluasi yang dilakukan terdiri dari:

- a. Evaluasi dilakukan untuk pemahaman membuat media pembelajaran kreatif melalui aplikasi canva yang diukur dengan kriteria peningkatan pemahaman dengan skor penilaian dihitung berdasarkan perbandingan skor perolehan dengan skor maksimal dikalikan 100%. Apabila skor penilaian yang dicapai lebih dari 80 dapat diartikan bahwa guru-guru di SD N 1 Ambengan, di SD N 2 Ambengan, di SD N 3 Ambengan dapat memahami media pembelajaran kreatif melalui aplikasi canva dengan baik. Rubrik penilaian tersebut dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Rubrik Penilaian Kemampuan dalam membuat media pembelajaran kreatif melalui aplikasi canva

No.	Deskripsi	Skor Maksimal	Skor Perolehan
1.	Mampu membuat media yang menarik bagi siswa		
2	Mampu membuat media yang mudah dipahami siswa		
3	Mampu membuat media yang sesuai dengan perkembangan intelektual siswa		
4	Mampu membuat media yang sesuai dengan perkembangan emosional siswa		
5	Mampu membuat media yang dapat meningkatkan kreativitas siswa		
Jumlah Skor			

$$\text{Skor Penilaian} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

- b. Evaluasi dilakukan untuk kelayakan penggunaan media pembelajaran kreatif melalui aplikasi canva bagi guru-guru di SD N 1 Ambengan, di SD N 2 Ambengan, di SD N 3 Ambengan yang diukur dengan kriteria keberhasilan kelayakan penggunaan media pembelajaran kreatif melalui aplikasi canva.

Skor penilaian dihitung berdasarkan perbandingan skor perolehan dengan skor maksimal dikalikan 100%. Apabila skor penilaian yang dicapai lebih dari 80 dapat diartikan bahwa media pembelajaran kreatif melalui aplikasi canva layak digunakan dalam pembelajaran. Rubrik penilaian tersebut dapat dilihat di Tabel 2.

Tabel 2. Rubrik penilaian kelayakan penggunaan teknologi dalam pembelajaran

No.	Deskripsi	Skor Maksimal	Skor Perolehan
1.	Gambar dan teks dalam media disajikan secara runtut		
2	Gambar dan teks dalam media dapat mempermudah siswa memahami materi		
3	Gambar dan teks dalam media menyajikan materi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari		
4	Gambar dan teks dalam media dapat menambah ketertarikan siswa untuk belajar		

5 Gambar dan teks dalam media dapat mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran

Jumlah Skor

$$\text{Skor Penilaian} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan yang telah dilakukan oleh tim pelaksana dan mahasiswa berlangsung di bulan Agustus 2024. Kegiatan ini diawali dengan acara pembukaan oleh ketua panitia Dr. Luh Indrayani, S.Pd., M.Pd yang menyampaikan maksud dan tujuan diadakan pelatihan bagi guru-guru SD di Ambengan serta ucapan terima kasih telah diberikan izin untuk mengadakan pelatihan. Kegiatan ini juga disambut baik oleh Kepala SD Negeri 1 Ambengan, Kepala SD Negeri 2 Ambengan, dan Kepala SD Negeri 3 Ambengan terkait pelatihan sampai peserta mampu membuat media kreatif yang digunakan pada saat proses belajar mengajar di kelas. Materi disampaikan oleh narasumber Ni Wayan Ayu Santi, S.Pd., M.Pd. dengan pemaparan materi dan praktek secara langsung membuat media pembelajaran. Guru-guru bisa langsung bertanya dan mempraktekkan membuat media, mulai dari pendaftaran akun di canva sampai menghasilkan media yang layak digunakan untuk mengajar. Kegiatan pendampingan bulan Agustus 2024. Dalam hal ini guru-guru diberikan kesempatan membuat media pembelajaran sesuai materi yang akan digunakan dalam pembelajaran, guru yang mengalami kesulitan dibimbing secara langsung sehingga permasalahan terkait penggunaan canva bisa teratasi. Kegiatan ini

sangat membantu guru dan memberikan informasi tambahan dalam membuat media pembelajaran. Hal ini terbukti dari hasil kerja masing-masing guru yang sangat variatif, sehingga melalui kegiatan ini guru mampu menghasilkan media pembelajaran yang kreatif. Mereka sesama guru juga bisa berbagi media pembelajaran yang sudah dibuat untuk digunakan di sekolah masing-masing. Evaluasi pemahaman membuat media pembelajaran kreatif melalui aplikasi canva guru-guru di SD N 1 Ambengan, di SD N 2 Ambengan, di SD N 3 Ambengan dapat diketahui bahwa peserta mampu dengan baik dalam membuat media pembelajaran kreatif melalui aplikasi canva. Hal ini terlihat dari skor yang diperoleh yaitu skor 90,4. Evaluasi kelayakan penggunaan media pembelajaran kreatif melalui aplikasi canva bagi guru-guru di SD N 1 Ambengan, di SD N 2 Ambengan, di SD N 3 Ambengan dapat diketahui bahwa peserta mampu dengan baik dalam kelayakan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dari skor yang diperoleh yaitu skor 92,2. Berikut foto kegiatan pelatihan dan pendampingan dalam pembuatan media pembelajaran kreatif.



Gambar 1. Pelatihan dan pendampingan dalam pembuatan media pembelajaran kreatif.

Media pembelajaran kreatif yang dibuat oleh guru melalui aplikasi canva sangat tepat untuk membantu proses pembelajaran di kelas. Siswa mengikuti pembelajaran dengan lebih variatif dengan tampilan PPT yang mampu membangkitkan motivasi dalam belajar. Pelatihan dan pendampingan yang dilaksanakan bagi guru-guru SD dapat memberikan pemahaman dalam membuat media kreatif dengan aplikasi canva yang digunakan untuk mengajar, sehingga diharapkan siswa menjadi lebih antusias belajar

dan meningkatkan motivasi dalam proses pembelajaran.

Pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran melalui aplikasi canva bagi guru-guru di SD Negeri 1 Ambengan, SD Negeri 2 Ambengan, dan SD Negeri 3 Ambengan memberikan hasil yang positif. Hal ini dapat dilihat dari media pembelajaran berupa PPT yang dibuat oleh guru-guru sangat variatif. Materi yang dibuat dilengkapi dengan gambar menarik dengan warna-warna yang cerah, siswa menjadi lebih mudah memahami topik yang disajikan sesuai dengan perkembangan intelektual dan perkembangan emosional. Guru mampu mengemas materi tersebut secara runtut yang berkaitan dengan kehidupan nyata. Siswa sangat tertarik untuk belajar, karena materi yang dibuat memberikan kesempatan untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kreativitas siswa.

SIMPULAN

Pelatihan dan pendampingan terkait pembuatan media pembelajaran melalui aplikasi canva bagi guru-guru di SD Negeri 1 Ambengan, SD Negeri 2 Ambengan, dan SD Negeri 3 Ambengan memberikan hasil yang positif. Hal ini dapat dilihat dari media pembelajaran berupa PPT yang dibuat oleh guru-guru sangat variatif. Media yang dihasilkan menarik bagi siswa, sehingga mudah dipahami siswa sesuai dengan perkembangan intelektual dan perkembangan emosional. Materi disajikan dalam media secara runtut sehingga mempermudah siswa memahami materi yang berkaitan dengan kehidupan nyata. Hal ini dapat menambah ketertarikan siswa untuk belajar, karena setiap siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kreativitas siswa.

Bukti keberhasilan kegiatan dilihat dari indikator keberhasilan peserta yang mampu dengan baik dalam membuat media pembelajaran kreatif melalui aplikasi canva

dengan skor yang diperoleh yaitu 90,4. Peserta juga mampu dengan baik dalam kelayakan penggunaan teknologi dalam pembelajaran dengan perolehan skor 92,2.

DAFTAR RUJUKAN

- Arief S, Sadiman, (dkk). 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Burgess, M. L., Price, D. P., & Caverly, D. C. (2012). Digital literacies in multiuser virtual environments among college-level developmental readers. *Journal of College Reading and Learning*. 43(1), 13–30.
<https://doi.org/10.1080/10790195.2012.10850360>
- Dwiyanti, D. F. (2022). Pengaruh penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa kelas X OTKP SMK Bina Bangsa Bandung [Repository.upi.edu]. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Erwin, J., & Pedroso, P. (2023). Canva tool students' views on using canva as an all-in-one tool for creativity and collaboration. *Journal of Digital Learning and Distance Education*. 2(2), 444–460.
<https://doi.org/10.56778/jdlde.v2i1.117>
- Fauziyah, N. L., Widodo, J. P., & Yappi, S. N. (2022). The use of “Canva for Education” and the students' perceptions of its effectiveness in the writing procedure text. *BIRCI Journal*. 5(1), 6368–6377.
<https://doi.org/10.33258/birci.v5i1.4359>
- Fitria, T. N. (2022). Using canva as media for English Language Teaching (ELT) in developing creativity for informatics students. *ELT Echo: The Journal of English Language Teaching in Foreign Language Context*. 7(1), 58–68.
<https://doi.org/10.24235/eltecho.v7i1.10789>
- Gehred, A. P. (2020). Resource review canva. *Journal of the Medical Library Association*. 108(2), 338–340.
<https://doi.org/10.5195/jmla.2020.940>
- Hafid, H. A. (2011). Sumber dan Media Pembelajaran. *Jurnal Sulesana*. 6(2). 69–78. journal.uin-alauddin.ac.id
- Kurniawan, D. candra, Kuswandi, D., & Husna, A. (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA Tentang Sifat dan Perubahan Wujud Benda Kelas IV SDN Merjosari 5 Malang. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*. 4 119–125.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/um031v4i22018p119>
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*. 4(3), 275–281.
<https://jurnalkip.unram.ac.id/index.php/JPPM/article/view/2817/1853>
- Martínez-Cerdá, J.-F., Caprino, M. P., & Torrent-Sellens, J. (2015). Teachers and students: Working 21st century skills through media education. *Proceedings of EDULEARN15 Conference*. 7729–7738.
- Nurhidayat, E. (2021). Utilizing canva as digital tools to teach grammar in remote learning period. *Journal of English Language Learning (JELL)*. 5(2), 95–99.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*. 8(2), 79–96.
- Pratama, R., Alamsyah, M., Siburian, M. F., Marhento, G., & Jupriadi, J. (2023). Pemanfaatan canva sebagai media pembelajaran IPA di Madrasah Aliyah. *EduBiologia: Biological Science and Education Journal*. 3(1), 40.
<https://doi.org/10.30998/edubiologia.v3i1.16070>

- Purnasari, P. D., & Sadewo, Y. D. (2020). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sebagai upaya peningkatan kompetensi pedagogik. *Publikasi Pendidikan*. 10(3), 189. <https://doi.org/10.26858/publikan.v10i3.15275>
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undhiksa*. 12(2).
- Sary, Yessy Nur Endah. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Parama Publishing.
- Sugiyarto, U. S., Wulandari, Y., & Casworo, A. (2020). Interactive powerpoint learning media in basic school of learning media pembelajaran powerpoint interactive dalam pembelajaran daring di sekolah dasar. *Jurnal Cerdas Proklamator*. 8(2), 118–123.
- Supradaka. (2022). Pemanfaatan canva sebagai media perancangan grafis. *Jurnal Ikraith-Teknologi*. 6 (74), 62–68.
- Thoharudin, Sore dan Suriyanti. 2019. *Sosialisasi Pentingnya Pendidikan Lebih Tinggi Di Desa Sungai Mali Kecamatan Ketungau Hilir*. Jurnal Pengabdian Masyarakat Khatulistiwa. <http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/JPMK/article/download/423/569>.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Triningsih, D.E. 2021. Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Cendikia*. Vol. 15. No. 1. <https://doi.org/10.30957/cendikia.v15i1.667>
- De Vaus, D. A. (2014). *Surveys in social research*. Sydney, Australia: Allen & Unwin
- Roussev, B. (2003). Teaching introduction to programming as part of the IS component of the business curriculum. *Proceedings of the InSITE 2003 Conference*, 1353-1360. <https://doi.org/10.28945/2714>