

Efektifitas Penggunaan Aplikasi Canva dalam Pembuatan Materi Ajar oleh Guru di Sekolah SMK Negeri 1 Tondano

Indra A. Imam^{a,1*}, Sulis Diange^{b,2}, Theodorus Pangalila^{c,3}

^{abc} Universitas Negeri Manado, Tondano, 95618, Indonesia

^{1*} indra_imam@gmail.com; ² diangesulis@gmail.com; ³ theopangalila@unima.ac.id

INFO ARTIKEL

Sejarah Artikel:

Diterima: 27 September 2023

Direvisi: 15 November 2023

Disetujui: 25 Desember 2023

Tersedia Daring: 1 Januari 2024

Kata Kunci:

Canva

Efektifitas

Modul Ajar

Metode Pembelajaran

Teknologi

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan materi ajar oleh guru di SMK Negeri 1 Tondano. Dengan menggunakan pendekatan deskriptif, penelitian ini melibatkan guru mata pelajaran dan siswa sebagai subjek penelitian. Tahapan penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan monitoring serta evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelatihan pembuatan modul ajar menggunakan Canva di SMK Negeri 1 Tondano berhasil melibatkan guru mata pelajaran dari berbagai bidang. Persiapan yang matang memungkinkan para peserta untuk dengan cepat memahami cara penggunaan Canva. Sesi praktik langsung membantu para guru dalam membuat modul ajar yang menarik, meskipun beberapa modul memerlukan revisi. Evaluasi pemahaman peserta melalui angket juga menunjukkan hasil yang positif terkait implementasi keterampilan yang dipelajari. Diharapkan, penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran inovatif berbasis teknologi di SMK Negeri 1 Tondano, serta memperkaya literatur mengenai penggunaan teknologi dalam pendidikan di Indonesia.

ABSTRACT

Keywords:

Canva

Effectiveness

Teaching Module

Learning Method

Technology

This research aims to evaluate the effectiveness of using the Canva application in creating teaching materials by the teacher at SMK Negeri 1 Tondano. Using a descriptive approach, this research involved PPKN teachers and students as research subjects. Research stages include planning, implementation, and monitoring and evaluation. The research results showed that the training in making teaching modules using Canva at SMK Negeri 1 Tondano was successful in involving teachers subject from various fields. Thorough preparation allows participants to quickly understand how to use Canva. Hands-on practice sessions help teachers create interesting teaching modules, although some modules require revision. Evaluation of participants' understanding through questionnaires also showed positive results regarding the implementation of the skills learned. It is hoped that this research can contribute to the development of innovative technology-based learning methods at SMK Negeri 1 Tondano, as well as enriching the literature regarding the use of technology in education in Indonesia.

©2024, Indra A. Imam, Sulis Diange, Theodorus Pangalila
This is an open access article under CC BY-SA license



1. Pendahuluan

Menurut Torang Siregar dkk. (2023), Perkembangan teknologi yang pesat telah membawa dampak signifikan terutama dalam dunia pendidikan (Siregar et al., 2023). Dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), Menurut Novita dkk. (2019), Media adalah salah satu bagian penting dari pembelajaran, namun banyak sekolah yang belum mengakui pentingnya penggunaan media dalam proses pembelajaran (Novita et al., 2019). Pendidik memiliki kesempatan untuk mengadopsi berbagai metode pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi peserta didik. Dalam era pembelajaran abad ke-21, penerapan TIK dalam proses pembelajaran menjadi semakin penting. Menurut Sari dkk. (2022), Desain pengajaran didasarkan pada kurikulum dengan tujuan mencapai standar kompetensi yang telah ditetapkan. Guru tidak hanya berperan sebagai pendidik, tetapi juga diharapkan mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif dan progresif. Mereka dituntut untuk menguasai teknologi dan mampu mengintegrasikannya dalam setiap aspek pembelajaran. Oleh karena itu, kemampuan untuk beradaptasi dan menguasai teknologi menjadi keterampilan kunci yang harus dimiliki oleh para pendidik agar mereka dapat mengoptimalkan proses pembelajaran di era digital ini (Sari et al., 2022).

Menurut Nadeak dkk. (2023), Perkembangan teknologi informasi yang sangat cepat pada masa kini memberikan dampak yang signifikan terutama dalam bidang pembelajaran. Salah satu dampak positif yang terlihat jelas adalah berkembangnya modul pembelajaran yang tidak hanya menarik perhatian, tetapi juga kreatif dan inovatif (Nadeak et al., 2023). Tantangan global yang semakin kompleks mendorong dunia pendidikan untuk terus beradaptasi dengan perubahan teknologi guna meningkatkan mutu pendidikan. Oleh karena itu, keberadaan modul-modul pembelajaran yang responsif terhadap perkembangan teknologi menjadi semakin penting. Penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan interaktif, memungkinkan guru dan siswa untuk berinteraksi secara lebih efektif dan menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik. Hal ini menciptakan peluang baru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas dan mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan masa depan (Putra & Pratama, 2023).

Menurut Admelia dkk. (2022), Pembuatan modul pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva menjadi pilihan yang tepat karena kemudahan aksesnya melalui berbagai perangkat seperti ponsel dan laptop (Admelia et al., 2022). Menurut Puspita dkk (2021), Penggunaan e-modul berbasis Canva juga telah berhasil dilakukan sebelumnya yang menyatakan media tersebut layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran Canva juga terkenal karena kegunaannya yang dapat dimengerti oleh pengguna dari berbagai kalangan usia, tidak hanya generasi milenial (Puspita et al., 2021). Canva merupakan platform desain online yang menyediakan beragam fitur untuk keperluan pembelajaran, perkantoran, bisnis, dan lainnya, mulai dari resume, presentasi, hingga logo. Menambahkan bahwa Canva memiliki keunggulan dalam variasi desain grafis, template, animasi, dan nomor halaman yang menarik, yang dapat meningkatkan kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran. Kelebihan lainnya adalah resolusi gambar dan video yang baik, serta kemudahan akses melalui berbagai perangkat (Isnaini et al., 2021).

Menurut Maulinda dkk. (2024) Media pembelajaran interaktif merupakan alat yang sangat efektif dalam memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dengan memanfaatkan beragam elemen seperti gambar, audio, video, dan animasi (Maulinda et al., 2024). Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar, meningkatkan keterlibatan mereka, serta memperkuat pemahaman konsep-konsep yang kompleks. Sementara itu, modul pembelajaran memenuhi kebutuhan akan aksesibilitas dan fleksibilitas, memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran di mana pun dan

kanpun mereka membutuhkannya. Dengan modul, siswa dapat belajar secara mandiri, menyesuaikan tempo dan gaya pembelajaran mereka sendiri, serta mendapatkan bantuan tambahan saat diperlukan. Kombinasi media pembelajaran interaktif dan modul memberikan dukungan yang kuat dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyeluruh dan menyenangkan bagi siswa, memperluas jangkauan pembelajaran di luar kelas, dan meningkatkan efektivitas pendidikan di era digital ini (Maisura et al., 2023).

Menurut Wahyuni dkk. (2020), Salah satu media yang dapat digunakan dalam pengembangan bahan ajar adalah media PowerPoint. PowerPoint memberikan kesempatan kepada pengguna, termasuk para guru, untuk mengeksplorasi kreativitas yang mereka miliki. Dengan berbagai fitur yang disediakan, seperti kemampuan untuk membuat gambar atau animasi, merekam suara, menambahkan teks, dan bermain dengan warna, Power Point memungkinkan para guru untuk menciptakan materi ajar yang menarik dan interaktif. Namun, sayangnya, masih sedikit guru yang memanfaatkan komputer untuk tujuan peningkatan pembelajaran, apalagi menggunakan media pembelajaran berbasis PowerPoint dengan berbagai aplikasi tersebut (Wahyuni et al., 2020). Oleh karena itu, perlu adanya dorongan dan pelatihan bagi para guru untuk lebih aktif menggunakan teknologi, khususnya PowerPoint, dalam proses pembelajaran guna memperkaya pengalaman belajar siswa dan meningkatkan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan (Humairah, 2022).

Meskipun demikian, penggunaan Canva memerlukan koneksi internet, dan tidak semua fitur dan template disediakan secara gratis. Namun, penggunaan Canva dalam pembuatan modul pembelajaran dapat menghemat waktu guru dan memberikan hasil desain yang menarik. Penggunaan Microsoft Word untuk mengisi teks dalam modul bertujuan untuk menyempurnakan tampilan dengan pengaturan font, margin, dan sebagainya. Dengan berbagai keunggulan yang dimilikinya, Canva menjadi pilihan yang ideal dalam pembuatan berbagai jenis media pembelajaran, termasuk modul, serta berbagai dokumen seperti surat undangan dan resume (Alfian et al., 2022).

Di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Tondano, menjadi salah satu sekolah yang penting dalam membentuk karakter dan identitas nasional siswa. Oleh karena itu, peningkatan kualitas materi ajar oleh guru menjadi hal yang sangat diperhatikan. Dalam upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran, penggunaan teknologi seperti aplikasi Canva dapat menjadi solusi yang relevan dan efektif.

Penelitian ini bertujuan untuk secara mendalam mengkaji efektivitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan materi ajar oleh guru di SMK Negeri 1 Tondano. Dengan melalui analisis yang teliti terhadap pengalaman pengguna Canva dan dampaknya terhadap pemahaman serta minat belajar siswa, penelitian ini diarahkan untuk memberikan kontribusi yang substansial dalam pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi. Melalui pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana Canva memengaruhi proses pembelajaran dan interaksi antara guru dan siswa, diharapkan penelitian ini dapat mengidentifikasi potensi dan kendala dalam penerapan teknologi dalam konteks pembelajaran. Temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga bagi praktisi pendidikan, guru-guru, dan pengambil kebijakan untuk merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital ini.

Melalui pendekatan kualitatif yang teliti, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi sejauh mana aplikasi Canva dapat memfasilitasi proses pembuatan materi ajar yang efektif di SMK Negeri 1 Tondano. Lebih dari itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memahami persepsi dan pengalaman pengguna dalam mengimplementasikan aplikasi ini dalam konteks pembelajaran. Dengan menggali berbagai sudut pandang dan pengalaman para pengguna Canva, baik dari segi kepraktisan, efektivitas, maupun tantangan yang dihadapi, penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan yang berharga bagi para pendidik, pembuat kebijakan

pendidikan, dan pihak terkait lainnya. Temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan bagi perbaikan dan pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan berorientasi pada teknologi di SMK. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya literatur mengenai penggunaan teknologi dalam pendidikan di Indonesia, menyumbangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang implementasi teknologi dalam konteks pendidikan di tingkat menengah.

2. Metode

Bagian Penelitian ini mengadopsi pendekatan deskriptif untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan materi ajar di SMK Negeri 1 Tondano. Subjek penelitian mencakup para guru mata pelajaran yang menggunakan Canva dalam pembuatan materi ajar serta siswa yang terlibat dalam pembelajaran menggunakan materi yang dibuat dengan Canva. Dengan melibatkan proses pengumpulan data melalui wawancara dengan guru dan survei kepada siswa, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana Canva dapat membantu dalam meningkatkan kualitas materi ajar dan pemahaman siswa terhadap materi. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga untuk meningkatkan praktik pembelajaran menggunakan teknologi seperti Canva di SMK Negeri 1 Tondano dan mungkin juga di sekolah-sekolah lainnya.

2.1 Perencanaan

Tahap awal penelitian melibatkan proses komunikasi yang intensif dengan pihak sekolah untuk mengidentifikasi kebutuhan yang spesifik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran mata pelajaran. Melalui dialog yang terbuka dan berkesinambungan, kesepakatan bersama pun tercapai untuk mengadakan pelatihan pengembangan pembuatan materi ajar dengan menggunakan aplikasi Canva. Kerjasama erat terjalin antara penyelenggara penelitian dan SMK Negeri 1 Tondano sebagai sekolah mitra, yang memungkinkan berbagai perspektif dan kebutuhan yang dihadapi oleh guru-guru mata pelajaran dapat dipahami secara lebih mendalam. Langkah ini merupakan langkah kunci untuk memastikan bahwa pelatihan yang akan dilaksanakan nantinya sesuai dengan kebutuhan dan konteks sekolah yang bersangkutan. Dengan demikian, upaya bersama ini diharapkan dapat memberikan dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SMK Negeri 1 Tondano, serta dapat menjadi contoh bagi sekolah-sekolah lain dalam mengadopsi teknologi dan inovasi dalam proses pembelajaran.

2.2 Pelaksanaan:

Setelah mencapai kesepakatan bersama dengan SMK Negeri 1 Tondano, tahapan selanjutnya dalam persiapan pengembangan materi ajar dengan Canva melibatkan penetapan jadwal yang sesuai untuk semua pihak terlibat, penyusunan materi ajar yang relevan, diskusi intensif mengenai konten yang akan disampaikan, serta persiapan teknis lainnya seperti penyiapan ruang dan perangkat lunak yang diperlukan. Dengan kolaborasi yang baik antara penyelenggara penelitian dan sekolah mitra, diharapkan proses ini dapat berlangsung dengan lancar dan efektif, berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penggunaan teknologi Canva.

Selanjutnya, dilakukan workshop khusus tentang pembuatan materi ajar dengan aplikasi Canva. Materi workshop mencakup pengenalan fitur-fitur kunci dalam Canva, teknik efektif dalam pembuatan materi ajar yang menarik, dan cara memanfaatkan fitur-fitur Canva secara optimal dalam konteks pembelajaran. Workshop akan dipimpin oleh narasumber yang ahli dalam penggunaan aplikasi Canva, memastikan para guru mata pelajaran dapat memperoleh

pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan untuk menghasilkan materi ajar yang berkualitas menggunakan platform tersebut.

2.3 Monitoring dan Evaluasi

Monitoring dilakukan untuk memantau perkembangan guru dalam menggunakan aplikasi Canva selama pelatihan berlangsung. Evaluasi dilakukan setelah pelatihan untuk mengidentifikasi kesulitan atau kekurangan yang dialami peserta selama menggunakan Canva dalam pembuatan materi ajar. Evaluasi ini bertujuan untuk memberikan solusi dan rekomendasi yang dapat meningkatkan efektivitas penggunaan Canva di masa mendatang. Dengan mengikuti prosedur tersebut, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang mendalam tentang efektivitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan materi ajar di SMK Negeri 1 Tondano.

3. Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan PPL dalam pembuatan materi ajar menggunakan aplikasi Canva di SMK Negeri 1 Tondano berlangsung pada tanggal 18 Januari 2024, dimulai pukul 08.00 hingga 12.00 WIB. Kegiatan pendampingan pembuatan materi ajar dengan Canva dilakukan sebagai upaya responsif terhadap tantangan dalam menghadapi era teknologi saat ini, di mana integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi semakin penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan demikian, pelatihan ini dirancang untuk memberikan para guru pengetahuan dan keterampilan praktis dalam menggunakan aplikasi Canva untuk menciptakan materi ajar yang inovatif dan menarik bagi siswa.

3.1 Persiapan

Menyiapkan materi ajar mereka sendiri dan membawa laptop sebagai alat bantu dalam proses pembuatan modul. Masing-masing diberi kebebasan untuk memilih materi sesuai dengan kompetensinya dan kebutuhan kelas mereka. Sebelum memulai pembuatan modul, peserta didorong untuk membuat akun Canva dan diberikan pengenalan mengenai fitur-fitur yang ada dalam aplikasi tersebut. Penyelenggara memberikan penjelasan singkat mengenai manfaat fitur-fitur Canva dalam konteks pembelajaran, serta memberikan panduan tentang cara penyusunan modul untuk memberikan pemahaman yang baik kepada para peserta.

3.2 Pembuatan Modul

Peserta pendampingan diajak untuk terlibat langsung dalam praktik pembuatan modul menggunakan aplikasi Canva, baik melalui laptop maupun handphone. Mereka didorong untuk melakukan registrasi akun Canva dan diberikan panduan yang komprehensif dalam menyesuaikan modul dengan materi yang akan diajarkan di kelas serta rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun sebelumnya. Tim pengabdian memberikan bantuan dan arahan kepada peserta dengan tujuan agar mereka dapat menghasilkan desain modul yang menarik dan sesuai dengan materi yang telah dipersiapkan sebelumnya. Melalui pendekatan ini, peserta diberi kesempatan untuk langsung merasakan proses pembuatan modul dengan Canva dan mendapatkan dukungan yang diperlukan untuk mengatasi kendala serta memastikan hasil akhirnya memenuhi standar kualitas yang diinginkan. Langkah ini merupakan bagian integral dari upaya meningkatkan keterampilan teknologi dan desain instruksional para pendidik, sehingga mereka dapat secara efektif mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran dan meningkatkan pengalaman belajar siswa.

3.3 Monitoring dan Evaluasi

Tahap monitoring yang cermat dilakukan untuk memantau perkembangan dan kemajuan guru dalam pembuatan modul menggunakan Canva. Tim pendamping secara berkala meninjau hasil rancangan modul yang disusun oleh para guru, dan modul-modul tersebut dievaluasi untuk menentukan kelayakan dan kesesuaian dengan standar pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Beberapa modul dapat langsung dimanfaatkan dalam pembelajaran di kelas, menggambarkan keberhasilan implementasi dari pelatihan tersebut. Namun, dalam proses evaluasi, juga terungkap bahwa ada beberapa modul yang memerlukan revisi untuk disesuaikan dengan materi pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya. Setelah pelatihan selesai, angket disebar kepada peserta untuk mengevaluasi pemahaman mereka terhadap penggunaan Canva dalam pembuatan modul. Evaluasi ini dirancang untuk menilai sejauh mana tujuan pelatihan telah tercapai serta memahami sejauh mana peserta dapat menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang mereka peroleh dalam praktik pembelajaran sehari-hari. Dengan demikian, tahap monitoring dan evaluasi ini menjadi integral dalam memastikan kesuksesan pelatihan serta memperbaiki strategi yang dapat diterapkan di masa depan untuk meningkatkan efektivitas penggunaan Canva dalam pembelajaran.

Menurut Janah dkk. (2023), Penggunaan Canva tidak hanya terbatas pada guru, tetapi juga dapat digunakan oleh siswa yang ingin menyampaikan materi melalui presentasi. Selain itu, guru dapat menggunakan Canva untuk membuat sertifikat untuk siswa saat ada acara atau perlombaan, dengan banyak pilihan desain yang tersedia. Selain presentasi dan sertifikat, Canva juga menyediakan template untuk video, yang memungkinkan guru untuk membuat video dengan latar belakang yang menarik dan font yang kreatif. Poster, infografis, resume, dan selebaran juga dapat dibuat dengan Canva, baik oleh guru maupun siswa. Guru dapat mengajarkan siswa untuk menggunakan Canva untuk membuat berbagai desain, seperti video, presentasi, poster, dan lainnya, sehingga siswa dapat mengembangkan kreativitas mereka dalam menyampaikan materi pelajaran. Ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan mereka dalam berkreasi dan berinovasi (Jannah et al., 2023).

Dengan demikian, melalui kegiatan pelatihan ini, diharapkan guru-guru SMK Negeri 1 Tondano dapat mengembangkan kemampuan mereka dalam pembuatan modul ajar menggunakan aplikasi Canva. Dengan peningkatan kemampuan ini, diharapkan para guru dapat menciptakan materi ajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif bagi siswa. Materi ajar yang dibuat dengan menggunakan Canva diharapkan mampu memperkaya pengalaman belajar siswa, meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran, serta memudahkan pemahaman terhadap konsep-konsep yang diajarkan. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan keterampilan teknis guru dalam menggunakan Canva, tetapi juga untuk memberikan dampak positif yang langsung terasa dalam kualitas pembelajaran di SMK Negeri 1 Tondano.

4. Kesimpulan

Dengan demikian, pelatihan pembuatan modul ajar menggunakan aplikasi Canva di SMK Negeri 1 Tondano telah berhasil dilaksanakan dengan melibatkan orang guru mata pelajaran dari berbagai bidang. Persiapan yang matang sebelum pelaksanaan pelatihan, termasuk pengenalan fitur-fitur Canva, memungkinkan para peserta untuk dengan cepat memahami cara penggunaan aplikasi tersebut. Selama sesi praktik, para guru didorong untuk secara langsung membuat modul ajar menggunakan Canva, dengan bantuan dari tim pengabdian. Hasil monitoring dan evaluasi menunjukkan bahwa sebagian modul dapat langsung digunakan dalam pembelajaran di kelas, sementara yang lain memerlukan revisi untuk disesuaikan

dengan rencana pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Evaluasi pemahaman peserta melalui angket juga memberikan gambaran yang jelas tentang sejauh mana para guru dapat mengimplementasikan keterampilan yang mereka pelajari dalam praktik pembelajaran. Diharapkan, pelatihan ini dapat menjadi langkah awal yang penting dalam memanfaatkan teknologi dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran di SMK Negeri 1 Tondano.

5. Daftar Pustaka

- Admelia, M., Farhana, N., Agustiana, S. S., Fitri, A. I., & Nurmalia, L. (2022). Efektifitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif Hypercontent di Sekolah Dasar Al Ikhwan. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(2), 177.
- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75–84.
- Humairah, E. (2022). Media pembelajaran berbasis power point guna mendukung pembelajaran IPA SD. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 249–256.
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan desain menggunakan aplikasi canva. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291–295.
- Jannah, F. N. M., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1).
- Maisura, M., Ulandary, Y., Murnaka, N. P., Azhari, D. S., Erliana, L., & Ahyani, E. (2023). Strategi Manajemen Pendidikan dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PAI di Era Digital. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(3), 2733–2747.
- Maulinda, T. N., Megawati, E., & Rafidah, F. (2024). Efektivitas Pengembangan E-Modul Interaktif Bahasa Indonesia Materi Teks Prosedur Berbasis Canva. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 8(3), 486–493.
- Nadeak, E., Elfaladonna, F., & Malahayati, M. (2023). Pelatihan Pembuatan Modul Ajar Interaktif Bagi Guru dengan Menggunakan Canva (Studi Kasus: SDN 204 Palembang). *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 2(3), 201–206.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72.
- Puspita, K., Nazar, M., Hanum, L., & Reza, M. (2021). Pengembangan E-modul praktikum kimia dasar menggunakan aplikasi canva design. *JUPI (Jurnal IPA & Pembelajaran IPA)*, 5(2), 151–161.
- Putra, L. D., & Pratama, S. Z. A. (2023). Pemanfaatan media dan teknologi digital dalam mengatasi masalah pembelajaran. *Journal Transformation of Mandalika*, 4(8), 323–329.
- Sari, N. K. L. M., Widiratini, N. K., & Anggendari, M. D. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Embroidery Berbasis Merdeka Belajar Kampus Merdeka. *Jurnal BOSAPARIS: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 13(1), 28–36.
- Siregar, T., Amir, A., & Adinda, A. (2023). EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA PADA MATERI PECAHAN DI SD N 327 SINUNUKAN. *Dedikasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 16(2), 96–107.
- Wahyuni, S., Rahmadhani, E., & Mandasari, L. (2020). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Powerpoint. *Jurnal Abdidas*, 1(6), 597–602.