

CANVA SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KOMPETENSI GURU DALAM MERANCANG MEDIA PEMBELAJARAN YANG MENARIK: SEBUAH PELATIHAN DI SMAN 8 KOTA BENGKULU

Ira Maisarah^{1)*}, Wisma Yunita²⁾, Siraj Nur Ihram³⁾, Yusri Fajri Annur⁴⁾,
Alya Afifah Izwandi⁵⁾

Universitas Bengkulu, Indonesia

*Corresponding author: iramaisarah@unib.ac.id

ABSTRAK

Pendidikan di Abad ke-21 telah mengalami transformasi signifikan, di mana peran guru tidak lagi terbatas pada penyampaian materi secara konvensional, tetapi juga mencakup pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Tujuan dari perubahan ini adalah untuk menghasilkan siswa yang lebih termotivasi dan memiliki kompetensi yang relevan dengan tantangan zaman. Untuk mencapai tujuan tersebut, seorang guru dituntut memiliki keterampilan dalam menggunakan berbagai media pembelajaran, seperti gambar, model, objek nyata, serta alat bantu pengajaran lainnya. Penggunaan media-media ini terbukti dapat meningkatkan daya ingat siswa, membangkitkan semangat belajar, serta menarik minat mereka terhadap materi yang disampaikan di kelas. Salah satu teknologi yang dapat mendukung proses pembelajaran adalah aplikasi Canva. Aplikasi ini menawarkan beragam fitur yang memungkinkan guru untuk merancang materi pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Dengan demikian, pemanfaatan teknologi seperti Canva tidak hanya meningkatkan efektivitas penyampaian materi, tetapi juga berperan dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan bagi siswa. Untuk meningkatkan kompetensi guru dalam pemanfaatan aplikasi Canva, sebuah kegiatan pelatihan diselenggarakan pada hari Kamis, 29 Agustus 2024, di SMA Negeri 8 Kota Bengkulu. Pelatihan ini menggunakan pendekatan partisipatif guna memastikan para guru tidak hanya memahami, tetapi juga mampu menguasai penggunaan Canva sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Pelatihan diikuti oleh 30 guru yang menunjukkan antusiasme tinggi sepanjang kegiatan. Mereka tertarik dengan beragam fitur dan kemudahan yang ditawarkan oleh Canva, yang dapat dimanfaatkan dalam pembuatan media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Diharapkan, pelatihan ini akan berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah secara signifikan.

Kata Kunci: canva, kompetensi, guru, media pembelajaran, pelatihan

PENDAHULUAN

Belajar merupakan proses transformasional yang melibatkan berbagai tahapan yang dijalani setiap individu dalam meningkatkan keterampilan dan kecerdasan (Pakpahan, 2022; Winda & Dafit, 2021). Belajar adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan perubahan yang relatif permanen dalam perilaku subjek terhadap situasi tertentu yang dihasilkan dari pengalaman berulang-ulang dalam situasi tersebut (Mas'ud, 2020; Schneider, 2024). Proses ini melibatkan serangkaian potensi individu melalui penerimaan pengetahuan awal yang kemudian dijadikan sebagai sebuah pengalaman. Keberhasilan siswa dalam menyelesaikan tugas belajar tanpa

bantuan eksternal menandakan tingkat kemandirian belajarnya. Sikap mandiri dalam belajar mendorong pembelajar untuk lebih efektif dalam melaksanakan semua aktivitas belajar dan mengevaluasi pembelajaran yang telah dilaksanakan. Kesuksesan belajar itu ditentukan oleh sikap pembelajar terhadap apa yang dipelajarinya (Aziz, 2019). Oleh karena itu, pendidikan dan pembelajaran menjadi sangat penting dalam rangka membentuk aspek kognitif, afektif dan psikomotorik peserta didik (Abadiyah & Hidayah, 2024; Ali & Asrori, 2019).

Media pembelajaran yang interaktif di dalam kelas yang digunakan oleh guru dengan dilengkapi berbagai komponen

multimedia memiliki peranan yang sangat vital dalam meningkatkan potensi belajar siswa. Guru memiliki peran penting dalam menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang menarik dan relevan dengan mata pelajaran yang diajarkannya, dengan tujuan mencapai hasil belajar berkualitas tinggi, yakni pengembangan kompetensi siswa. Konsep kompetensi, sebagaimana yang dikemukakan oleh Mulyasa (2004), apa yang ada di dalam pikiran dan hati peserta didik akan tercermin dalam pola pikir dan perilaku individu. Inti dari konsep kompetensi adalah kemampuan praktis untuk menghasilkan kinerja terbaik, dimana pengetahuan, keterampilan, dan karakteristik merupakan kemampuan internal yang memungkinkan seseorang untuk menjalankan tugas dengan baik. Dengan kata lain, kompetensi menggambarkan kemampuan seseorang untuk menyelesaikan tugas dengan menggunakan informasi dan keterampilan yang dimilikinya. Pentingnya kompetensi ini terlihat dari cara individu tersebut dalam menghadapi setiap tantangan kehidupan yang dilaluinya.

Pembentukan kompetensi siswa menjadi prioritas utama bagi seorang guru. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan berbagai macam media sebagai pendukung pembelajaran, seperti gambar, model, benda nyata, dan alat bantu pengajaran lainnya dapat memperkaya pengalaman belajar siswa, membuat mereka lebih mudah mengingat informasi, meningkatkan semangat belajar, dan menarik minat mereka terhadap materi yang disampaikan di dalam kelas. Pentingnya variasi dalam media pembelajaran juga bertujuan untuk menghindari monoton dalam kegiatan pembelajaran, sehingga beragam media dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan audio dan visual siswa. Dalam konteks ini, terus berkembangnya teknologi informasi menjadi penting, dengan pemanfaatan berbagai media seperti film, video, multimedia, dan sumber daya lainnya, sehingga peserta didik dapat memahami pesan-pesan yang disampaikan melalui simbol-simbol komunikasi, baik verbal

maupun nonverbal.

Meskipun demikian, menurut Winda & Dafit (2021) masih terdapat sejumlah guru yang mengalami kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif. Tidak hanya itu, pendekatan pembelajaran juga masih cenderung terfokus pada aspek kognitif saja, tanpa memadukan aspek afektif dan psikomotorik. Bahkan, proses pembelajaran di dalam kelas masih seringkali berpusat pada guru (*teacher-centered*), seperti yang dikemukakan oleh (Azhar, 2010).

Perkembangan teknologi yang begitu pesat menuntut para guru untuk memperoleh keseimbangan antara kemampuan menggunakan teknologi dengan kebutuhan kompetensi yang dimiliki oleh peserta didik. Hal ini memperluas peran pengajaran guru dari sekadar mentransfer ilmu pengetahuan menjadi menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.

Salah satu aplikasi yang sangat bermanfaat bagi guru dalam konteks pembelajaran adalah Canva. Aplikasi ini menjadi solusi yang efektif karena mampu menyajikan materi pembelajaran dengan tampilan menarik dan interaktif. Sebagai perangkat lunak desain, Canva memberikan fleksibilitas bagi guru untuk membuat berbagai proyek yang memukau dalam konteks kelas. Seperti yang dikemukakan oleh Edwards (2022), Canva tidak hanya sekadar alat untuk menciptakan desain visual yang mengesankan, tetapi juga menjadi sarana untuk mengajarkan siswa dasar-dasar desain digital. Dengan demikian, penggunaan Canva sebagai media pembelajaran berbasis teknologi diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memperkaya pengalaman belajar siswa.

Pada tahun 2021, Canva dikembangkan sebagai salah satu perangkat lunak desain grafis. Melanie Perkins, pengusaha wanita dari Australia, menawarkan antarmuka drag-and-drop yang mudah digunakan oleh pengguna biasa maupun desainer (Gehred, 2020). Selain itu, Canva menyediakan berbagai fitur seperti font, grafik, vektor, tema, dan filter foto. Pada tahun 2019, Canva juga

memperluas layanannya dengan mengakuisisi situs web gambar stok gratis Pixabay dan Pexels, sehingga pengguna dapat mengakses berbagai pilihan gambar gratis langsung di dalam aplikasi. Dengan tambahan jutaan gambar, ikon, bentuk gratis, dan ratusan tipografi yang tersedia secara online, Canva menjadi alat yang komprehensif untuk kebutuhan desain grafis.

Canva menawarkan ribuan template yang dapat dipilih, seperti yang diungkapkan oleh Locker (2018). Template-template ini mencakup berbagai kategori, termasuk bisnis, media sosial, video, pemasaran, cetakan kustom, kartu dan undangan, serta pendidikan. Setelah desain selesai, pengguna dapat mengunduhnya dalam beberapa format, termasuk PDF, PNG, dan JPEG. Canva juga memiliki kerja sama dengan gambar dalam program itu sendiri dan dapat diakses di lebih dari 190 negara dan tersedia dalam lebih dari 100 bahasa. Selain itu, Canva menyediakan berbagai ikon gratis, jutaan foto, dan filter foto untuk memenuhi kebutuhan desain grafis penggunanya.

Dengan mempertimbangkan uraian sebelumnya, Tim PPM Penerapan IPTEKS Program Pascasarjana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu bermaksud untuk menyelenggarakan kegiatan pengabdian kepada guru-guru di SMA Negeri 8 Kota Bengkulu. Kegiatan ini berjudul "Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Guru di SMA Negeri 8 Kota Bengkulu." Melalui kegiatan ini, diharapkan para guru dapat memperoleh pemahaman yang mendalam tentang penggunaan Canva sebagai media pembelajaran yang efektif dan inovatif. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SMA Negeri 8 Kota Bengkulu melalui pemanfaatan teknologi dalam pembuatan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif menggunakan Canva.

METODE KEGIATAN

Kegiatan pelatihan dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 29 Agustus 2024 di SMA Negeri 8 Kota Bengkulu. Kegiatan ini diikuti sebanyak 30 orang guru SMA

Negeri 8 Kota Bengkulu. Metode kegiatan berupa pelatihan dengan konsep partisipasi aktif dari peserta selama pelatihan.

Berikut adalah tahapan pelaksanaan Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Guru di SMA Negeri 8 Kota Bengkulu dalam bentuk lokakarya (workshop) dan bimbingan terstruktur:

1. Persiapan Awal

- Menentukan tujuan dan ruang lingkup pelatihan.
- Menyusun materi dan agenda pelatihan.
- Menentukan waktu dan tempat pelaksanaan lokakarya.

2. Sesi Pengenalan

- Memperkenalkan peserta kepada konsep dan manfaat penggunaan Canva dalam pembelajaran.
- Menjelaskan fitur-fitur utama dan fungsi Canva.

3. Demonstrasi Penggunaan Canva

- Fasilitator mempraktikkan penggunaan Canva untuk membuat beberapa contoh materi pembelajaran.
- Peserta dapat mengikuti langkah-langkah dan bertanya langsung kepada fasilitator.

4. Pembagian Tugas dan Praktik

- Peserta diberi kesempatan untuk mencoba membuat materi pembelajaran menggunakan Canva.
- Fasilitator memberikan bimbingan dan dukungan saat peserta melakukan praktik langsung.

5. Diskusi dan Tanya Jawab

- Membahas pengalaman peserta selama praktik menggunakan Canva.
- Menjawab pertanyaan-pertanyaan yang muncul dan memberikan penjelasan tambahan.

6. Evaluasi dan Umpan Balik

- Melakukan evaluasi terhadap pelatihan dan mendapatkan umpan balik dari peserta.
- Mendorong peserta untuk mengimplementasikan keterampilan

yang mereka pelajari dalam kegiatan pembelajaran di kelas mereka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan teknologi di era digital menuntut adanya perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam hal penyampaian materi pembelajaran. Guru tidak lagi hanya bertugas sebagai pengajar yang mentransfer pengetahuan secara konvensional, tetapi juga dituntut untuk mampu memanfaatkan teknologi guna meningkatkan efektivitas dan interaktivitas proses belajar mengajar. Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan adalah Canva, sebuah platform desain yang menyediakan berbagai fitur yang dapat membantu guru menciptakan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami.



Gambar 1. Penyampaian Materi

Media, yang berasal dari bahasa Latin "medius" yang secara harfiah berarti "tengah" atau "perantara", merujuk pada alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan instruksional. Dalam konteks pembelajaran, media pembelajaran dapat dijelaskan sebagai alat yang mengandung informasi atau pesan instruksional yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan teknik atau mode ekspresi yang digunakan oleh seorang guru untuk menyampaikan pesan dari materi pelajaran kepada siswa. Pentingnya media pembelajaran terletak pada kemampuannya untuk diserap dengan baik oleh berbagai kalangan, sehingga materi atau konsep yang diperlukan oleh siswa dapat disampaikan dengan efektif. Oleh karena itu, media

pembelajaran haruslah menarik dan efektif, karena kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran dipengaruhi oleh akses mereka terhadap media pembelajaran tersebut. Media pembelajaran yang baik dapat membantu siswa menjadi lulusan yang multikompeten, multiliterasi, mampu berpikir kritis, kreatif, inovatif, serta memiliki kemampuan untuk bekerja sama dan berkolaborasi dalam era modern ini.



Gambar 2. Praktik Penggunaan Canva

Di era Abad 21, akses terhadap informasi telah menjadi lebih mudah, dimana informasi dapat diakses secara luas dan fleksibel dari berbagai tempat dan kapan saja. Otomatisasi juga semakin menggantikan pekerjaan rutin dengan bantuan sistem komputasi, sementara komunikasi juga semakin mudah diakses di mana-mana. Hal ini memiliki dampak yang signifikan pada proses pembelajaran. Menurut Sanjaya (2013), dengan kemajuan ini, siswa memiliki fleksibilitas untuk belajar tanpa harus terbatas oleh waktu dan tempat, bahkan tanpa kehadiran langsung guru di kelas. Dengan kondisi ini, jika instruktur mampu memilih, menentukan, dan menggunakan sumber belajar yang sesuai melalui berbagai media yang tersedia, proses pembelajaran dapat dilakukan secara efektif dan efisien.

Menurut Lisnawati (2021), media pembelajaran dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu tradisional dan modern. Media pembelajaran tradisional mencakup penggunaan alat seperti papan tulis, kapur tulis, *tape recorder*, dan alat pengajaran konvensional lainnya. Di sisi lain, media pembelajaran modern melibatkan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Kamelia (2019) menambahkan bahwa guru yang

menciptakan materi pengajaran dapat membantu siswa memahami materi yang diajarkan selama proses pembelajaran.

Dinamika kurikulum kontemporer yang terus berkembang mengharuskan pendidik untuk mengambil banyak peran, yang mencakup berbagai tugas, keterampilan, dan tanggung jawab, untuk menumbuhkan lingkungan belajar mengajar interaktif yang aktif, kreatif, sukses, dan menyenangkan. Di bidang pedagogi, pendidik diharapkan untuk meningkatkan kemungkinan belajar bagi siswanya sekaligus meningkatkan kualitas pengajarannya untuk memaksimalkan dampak pada pertumbuhan keterampilan siswa. Tujuannya adalah agar teknologi memfasilitasi eksplorasi keterampilan, terutama dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam memperoleh bahasa asing. Siswa akan menunjukkan kreativitas yang lebih besar dalam pemanfaatan media ketika TIK digunakan sebagai alat pembelajaran, karena TIK memfasilitasi peluang untuk analisis dan perolehan pengetahuan (Fauziyah et al., 2022).

Canva adalah sistem manajemen pembelajaran kontemporer yang serbaguna, andal, mudah digunakan, dan dimaksudkan untuk membantu siswa meminimalkan waktu yang mereka habiskan di ruang kelas (Utami & Djamdjuri, 2021). Canva adalah platform desain visual yang memfasilitasi pembuatan visual. Canva adalah platform desain grafis yang menyediakan akses ke lebih dari satu juta gambar, grafik, dan font menggunakan antarmuka *drag-and-drop* yang mudah digunakan (Yundayani et al., 2019). Canva adalah aplikasi desain komprehensif yang memfasilitasi pembuatan dan perubahan grafis yang estetis.

Canva tidak hanya berfungsi sebagai sarana pengembangan keterampilan Informasi dan Teknologi, tetapi dapat membantu guru dalam meningkatkan kreativitas untuk mengajar. Selain itu, Canva juga dapat dijadikan sebagai salah satu solusi dalam mengembangkan ide-ide inovasi yang ada di dalam pikiran guru. Menurut Candra et

al. (2022), Canva dapat meningkatkan proses pendidikan dan membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan mereka secara kolaboratif.

Yeti et al. (2023) menegaskan bahwa aplikasi Canva memiliki desain yang menarik dan menawarkan fitur-fitur yang mudah diakses di smartphone dan laptop sehingga meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam menciptakan media pendidikan. Selain itu, aplikasi ini secara signifikan mengurangi waktu yang dibutuhkan untuk merancang media tersebut.



Gambar 3. Penyerahan Plakat & Sertifikat untuk SMAN 8 Kota Bengkulu

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa ada banyak keuntungan menggunakan aplikasi Canva, yaitu: (1) beragam desain menarik; (2) kemampuan meningkatkan kreativitas pendidik dan peserta didik dalam menyusun media pendidikan mengingat banyaknya unsur yang disediakan; (3) investasi waktu minimal yang diperlukan dalam proses desain; dan (4) kemampuan mendesain menggunakan perangkat seluler dibandingkan PC. Dengan demikian diharapkan penggunaan Canva dalam pendidikan dapat memfasilitasi

pengalaman kelas yang menarik selama proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi siswa agar lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran.

PENUTUP

Selama pelatihan, para guru menunjukkan antusiasme tinggi dalam mempelajari dan mempraktikkan penggunaan Canva. Guru juga mengapresiasi kemudahan penggunaan aplikasi ini serta berbagai fitur yang dapat diterapkan dalam pembuatan materi pembelajaran. Selain itu, guru kini lebih memahami cara memanfaatkan teknologi dalam pembuatan media pembelajaran. Dengan fitur-fitur kreatif yang ditawarkan oleh Canva, guru mampu menciptakan desain pembelajaran yang lebih menarik dan memotivasi siswa.

Pelatihan ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru di SMA Negeri 8 Kota Bengkulu dalam memanfaatkan teknologi berbasis desain seperti Canva. Dengan pelatihan ini, diharapkan para guru dapat lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah.

Untuk keberlanjutan program ini, disarankan agar pelatihan serupa dilakukan secara berkala serta melibatkan lebih banyak sekolah dan guru. Selain itu, pengembangan modul atau panduan spesifik terkait penggunaan Canva dalam berbagai mata pelajaran juga diperlukan guna memperluas dampak positif dari program pelatihan ini.

Terima kasih kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu yang telah mendanai kegiatan PPM IPTEKS Pascasarjana.

DAFTAR PUSTAKA

Abadiyah, S., & Hidayah, U. (2024). Efektivitas Materi Aqidah Akhlak dalam Meningkatkan Kecerdasan Spiritual dan Emosional Siswa. *AL-MUADDIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 6 (2), 373–384. <https://jurnal.staim-probolingo.ac.id/Muaddib/article/view/1031>

- Ali, M., & Asrori, M. (2019). *Psikologi Remaja: Perkembangan Peserta Didik*. Bumi Aksara.
- Azhar, A. (2010). *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Aziz, A. M. (2019). Upaya Meningkatkan Creative Intelligence (Kecerdasan Kreatif) dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 1 (3), 29–39. <https://www.ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/75>
- Candra, R. M. A., Chandra, N. E., & Hidayat, F. (2022). The Use of Canva Application in Creative Writing Course: Students' Perception. *Proceedings The 1st International Conference on Language and Language Teaching (InCoLLT 2022)*, 1(1), 187–203. <https://incollt.unipasby.ac.id/proceedings/index.php/incollt/article/view/22>
- Edwards, L. (2022). *What Is Canva And How Does It Work? Tips & Tricks*. Tech and Learning: Tools and Ideas to Transform Education. <https://www.techlearning.com/how-to/what-is-canva-and-how-does-it-work-for-education>
- 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. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)*, 5(1), 6368–6377. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.33258/birci.v5i1.4359>
- Gehred, A. P. (2020). Canva: Resource Review. *Journal of the Medical Library Association*, 108(2), 338–340. <https://doi.org/DOI:dx.doi.org/10.5195/jmla.2020.940>
- Kamelia. (2019). Using Video as Media of Teaching in English Language Classroom: Expressing Congratulation

- and Hopes. *Journal of Ultimate Research and Trends in Education*, 1(1), 34–38. <https://journal.unilak.ac.id/index.php/UTAMAX/article/view/2742>
- Lisnawati, I. (2021). Speaking learning based on multimedia. *Journal of Language and Linguistic Studies*, 17(4), 2046–2056. <https://www.jlls.org/index.php/jlls/article/view/3598>
- Locker, M. (2018). *Graphic design startup Canva just turned into a unicorn*. <https://www.fastcompany.com/40514362/graphic-design-startup-canva-just-turned-into-a-unicorn>
- Mas'ud, B. (2020). Understanding the Aspect of Learning and and Learners: A Conceptual Analysis. *Edu Global: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 36–43. <https://jurnal.stain-madina.ac.id/index.php/eduglobal/article/view/349/290>
- Mulyasa. (2004). *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Pakpahan, N. F. D. B. (2022). The Effectiveness of Achieve Student Competency between Learning Using Video-Based Media And Power Points in Environmental Science Courses. *International Online Journal of Education and Teaching (IOJET)*, 9(1), 604-611. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1327920>
- Sanjaya, W. (2013). *Perencanaan Sistem Pembelajaran*. Kencana Prenada Media Group.
- Schneider, K. (2024). What Is Learning? *Psychology*, 15(5), 779–799. <https://doi.org/10.4236/psych.2024.155047>
- Utami, Y., & Djamdjuri, D. S. (2021). Students' Motivation in Writing Class Using of Canva: Students' Perception. *English Journal*, 15(2), 83–92. <https://doi.org/https://doi.org/10.32832/english.v15i2.5536>
- Winda, R., & Dafit, F. (2021). Analisis Kesulitan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 211–221. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/article/view/38941>
- Yetti, V. D., Sari, S. M., & Akmaluddin. (2023). Media, Effectiveness of Using CANVA Application as a Learning for Creative Products and Entrepreneurship. *Proceedings of the 1st International Conference on Education, Science Technology And Health (ICONESTH)*, 1(1), 184–193. <https://eproceeding.bbg.ac.id/iconesth/article/download/94/87/>
- Yundayani, A., Susilawati, S., & Chairunnisa, C. (2019). Investigating the effect of Canva on students' writing skills. *Journal of English Education*, 7(2), 169–176. <https://doi.org/https://doi.org/10.25134/erjee.v7i2.1800>