

PKM Bagi Guru Melalui Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva di SDIT Plus Qurthuba Makassar

Sitti Habiba¹, Irmawati², Ahlun Ansar³, Faridah Ohan⁴, Ahmad Restani Syukron⁵

Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar^{1,2,3,4,5}

Email: ahlun.ansar@unm.ac.id

Abstrak. Pengembangan media pembelajaran menggunakan Canva menjadi sangat penting di era teknologi yang berkembang pesat. Canva memungkinkan penciptaan materi pembelajaran yang fleksibel, mudah diakses, dan interaktif. Pendidik dapat merancang dan mengelola materi pembelajaran dengan lebih terstruktur dan efisien, memudahkan pelacakan kemajuan belajar siswa. Kegiatan ini dirancang untuk memberikan pelatihan dan pendampingan secara praktis bagi para guru di SDIT yang sebagian besar belum terampil dalam menciptakan media pembelajaran berbasis canva. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi dan kreativitas para guru dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran berbasis canva. Kegiatan pelatihan ini dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Berdasarkan respon peserta terhadap kebermanfaatan pelatihan setelah mengikuti pelatihan ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta menjawab sangat bermanfaat yaitu 84% (20 orang), disusul dengan jawaban bermanfaat sebanyak 16% (4 orang). Hasil pelatihan menunjukkan bahwa peserta mendapatkan manfaat dalam hal peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam membuat media pembelajaran dan menggunakan aplikasi Canva. .

Kata Kunci: *Media pembelajaran, Canva, Pelatihan Guru*

PENDAHULUAN

Penggunaan media online untuk pelaksanaan pembelajaran bukan hal yang tabu lagi, namun kemampuan guru untuk mengelola media pembelajaran cukup terbilang rendah, bahkan masih ada beberapa guru yang tidak menerapkan media pembelajaran. Guru hanya tau menggunakan namun pengelolaan yang maksimal tidak dilakukan oleh guru, hal ini penting untuk melihat keterlaksanaan pembelajaran dari setiap sisi sehingga perbaikan dapat dilakukan apabila dirasa ada kekurangan, sehingga tercapainya pembelajaran yang baik dapat dilaksanakan. Media pembelajaran dipandang penting karena akan mempermudah interaksi antara pengajar dengan peserta didik dan membantu proses belajar lebih optimal. Dengan memberikan pembelajaran yang dekat dengan kebiasaan anak-anak, yaitu bermain gawai yang dikaitkan dengan pembelajaran (Adawiyah, dkk, 2019).

Penyediaan media-media pembelajaran merupakan tanggung jawab guru. Kondisi ideal yang diharapkan dari guru adalah menyajikan bahan atau media ajar dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan peserta didik untuk mempelajarinya. Untuk itu, guru perlu mengelola dengan baik materi ajar yang telah dikembangkan ke dalam bahan ajar. Namun pada kenyataannya, guru lebih banyak mengandalkan buku paket/buku teks atau bahan ajar yang disusun oleh guru lain (Hakim, D., 2017). Guru kurang menyadari akan pentingnya menyusun bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan, manfaat bahan ajar dalam penyiapan perangkat pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran. Proses pembelajaran yang baik, diawali dengan perencanaan yang bijak (Rangkuti & Sukmawarti, 2022). Menurut Hidayat

dan Khayroiyyah (2018) untuk mengurangi munculnya hambatan belajar, maka guru perlu mempersiapkan perangkat pembelajaran yang tepat.

Oleh karena itu tenaga pendidik di tuntut harus mempersiapkan diri segala hal untuk mengoptimalkan hasil belajar yang diharapkan salah satunya dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Berbagai media pembelajaran berbasis online menjadi tawaran pelaksanaan pembelajaran pada masa sekarang. Selain itu berbagai software dan program yang disiapkan dan digunakan dalam pembelajaran, salah satunya adalah menggunakan media pembelajaran berbasis canva.

Melalui aplikasi Canva berbasis online ini, tenaga pendidik dapat menyediakan desain menarik berupa template, fitur dan kategori yang diberikan di dalamnya. Dengan desain yang beragam dan menarik, membuat proses pembelajaran menjadi tidak membosankan. Selain itu, penggunaan aplikasi Canva, guru dapat mengajarkan ilmu pengetahuan, kreativitas, serta keterampilan yang akan didapatkan untuk peserta didik, sehingga media ini juga dapat dimanfaatkan dalam berbagai ranah kehidupan (Monoarfa, M., & Haling, A, 2021).

Beberapa hasil penelitian yang membahas bahwa penggunaan media berbasis Canva efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Rohayati, dkk, 2023). Penelitian lain Safitri, T.M., Dedy, A., & Destiniar (2023) juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Canva efektif dalam meningkatkan hasil belajar PKN siswa. Selain itu, penelitian Putri Pratiwi, W., Suprpto, E., & Moeawanah, S. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian tersebut menunjukan penggunaan dan pengembangan media pembelajaran Canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa di berbagai mata pelajaran.

Penerapan media pembelajaran berbasis Canva ini menawarkan berbagai kelebihan, namun tidak semua guru mampu menggunakan dan mengoperasikan aplikasi. Jangankan program tersebut, sebagian besar guru bahkan tidak dapat menggunakan komputer/laptop. Kenyamanan dalam media online ini bisa memberikan manfaat yang besar, tetapi tidak semua orang merasa nyaman dan berhasil dalam menggunakan media online canva. Kebritchi, Mansureh, Angie Lipschuetz, and Lilia Santiago (2017). Pengembangan dan penggunaan media ini, sangat mungkin digunakan karena kesiapan infrastruktur dan fasilitas di daerah mitra dan dukungan dari pemerintah untuk guru dan siswa berupa tunjangan fasilitas serta kelengkapan media elektroniknya, sehingga penggunaan media pembelajaran ini dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Oleh karena itu melalui pelatihan ini, guru dapat belajar menyusun bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, meningkatkan keterampilan dalam perencanaan pembelajaran, dan secara efektif mengelola berbagai fitur yang ditawarkan oleh aplikasi Canva. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran dapat efektif meningkatkan hasil belajar siswa di berbagai mata pelajaran. Oleh karena itu, pelatihan pembuatan media pembelajaran menjadi kunci untuk mencapai pembelajaran yang inovatif, menarik, dan efektif bagi peserta didik di SDIT Plus Qurthuba Makassar.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di lapangan, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dan dijadikan dasar pertimbangan dalam pelaksanaan Pembuatan media pembelajaran berbasis Canva di SDIT Plus Qurthuba. Dari uraian dan analisis situasi, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dan dijadikan dasar pertimbangan dalam pelaksanaan PKM manajemen media pembelajaran berbasis Canva. Dari uraian dan analisis situasi dapat diidentifikasi permasalahan mitra yang harus diatasi terdiri dari beberapa aspek yaitu:

1. Kurangnya keterampilan guru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis Canva.
2. Kurangnya pemahaman guru-guru mengenai pemanfaatan Canva dalam pembelajaran
3. Minimnya kemauan guru dalam mengikuti pelatihan di luar sekolah
4. Kurangnya pemahaman guru-guru mengenai aplikasi pembuatan media pembelajaran online.
5. Minimnya pengetahuan guru-guru dalam penggunaan media elektronik

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) dilakukan dengan memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva sebagai suatu solusi dari permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya. Pelatihan ini dirancang dengan menggunakan beberapa tahapan yaitu sebagai berikut:

1. Tahap persiapan: Pada tahap ini, Tim melakukan berbagai kegiatan seperti Orientasi pendahuluan, Penyusunan proposal usulan kegiatan pengabdian masyarakat dan Pengurusan izin pelaksanaan kegiatan serta Persiapan bahan/materi, pelaksanaan dan koordinasi dengan dinas pendidikan.
2. Tahap pelatihan: Pada tahap ini, kegiatan dirunut berdasarkan sistematika kegiatan yang telah dibuat yaitu Pembukaan, Penyajian materi melalui dengan menggunakan metode bervariasi dan dilengkapi dengan media pelatihan interaktif dan kalaboratif serta Diskusi kelompok/paripurna
3. Tahap evaluasi: Pada tahap inii dilakukan pengukuran tingkat pencapaian kegiatan pelatihan. Selain itu, dilakukan diskusi dan sesi tanya jawab dengan peserta

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PKM ini berjalan lancar, terutama karena kemahiran peserta dalam menggunakan komputer. Sebagian besar peserta memiliki pengalaman dasar dalam teknologi digital, meskipun beberapa mengakui bahwa mereka sudah lama tidak menggunakan aplikasi tersebut dan bahkan ada yang sekedar mengetahui namun belum bisa memaksimalkan dengan baik terhadap fitur-fitur yang ditawarkan oleh Canva. Pelatihan ini juga berhasil merevitalisasi pengetahuan yang sudah ada, memperkenalkan kembali aplikasi canva yang telah mereka lupakan, dan meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunkan platfrom tersebut. Selain menghidupkan kembali pengetahuan lama, PKM ini juga mengintegrasikan pengetahuan baru sesuai perkembangan teknologi yang cepat. Pelatihan tidak hanya fokus pada pemahaman teoretis, tetapi juga aplikasi praktis dari teknologi-teknologi baru tersebut. Hal ini memungkinkan para peserta untuk tidak hanya memahami teori, tetapi juga cara menerapkannya secara efektif dalam praktik pengajaran mereka.

Selain itu, Tingkat partisipasi yang tinggi dalam pelatihan ini merefleksikan komitmen yang kuat dari para guru. Partisipasi aktif mereka menunjukkan kesadaran akan pentingnya mengintgrasikan berbagai platform media pembelajara terutama yang berbasis Online. Kehadiran para peserta bukan hanya sebatas fisik, tetapi juga keterlibatan aktif dalam proses belajar, mencerminkan keinginan untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan, khususnya dalam penggunaan Canva yang menjadi alat penting dalam media pembelajaran modern.

Perbandingan pengetahuan dan keterampilan guru sebelum dan sesudah pelatihan menunjukkan peningkatan yang signifikan, terutama dalam pemahaman mereka tentang penggunaan Canva dalam membuat materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Selain itu, peningkatan pengetahuan di bidang desain grafis dan tools platform Canva menunjukkan keberhasilan pelatihan dalam menguasai teknik yang relevan dalam konteks pendidikan saat ini. Implementasi pembelajaran pasca-pelatihan oleh guru, seperti yang terlihat pada contoh desain pembelajaran yang mereka buat menggunakan Canva, menunjukkan aplikasi nyata dari materi yang telah dipelajari. Hal ini mencerminkan penyerapan materi pelatihan serta inisiatif dan kreativitas guru dalam mengintegrasikan teknologi desain grafis ke dalam pengajaran mereka, berkontribusi pada pengalaman belajar yang lebih efektif dan menarik bagi siswa.



Gambar 1 dan 2 Pengantar materi dan Penyampain Pembuatan media pembelajaran melalui fitur Template

Pemanfaatan Canva dalam pendidikan memberikan banyak keuntungan, termasuk meningkatkan reputasi sekolah, membuktikan komitmen dalam menerapkan teknologi dan inovasi digital, memperoleh akses prioritas dukungan dan pelatihan dari Canva, serta meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi desain grafis (Waliulu dkk, 2013). Dengan menggunakan Canva, pendidik dapat membuat materi pembelajaran yang berisi desain visual yang menarik, infografis, presentasi, dan fitur interaktif lainnya. Hal tersebut memungkinkan pembelajaran menjadi lebih hidup, memberikan kesempatan kepada siswa dari berbagai latar belakang untuk mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja (Saraswati, R., & Setiastuti, C. M. 2023). Integrasi Canva dalam media pembelajaran mencerminkan evolusi pendidikan di era digital, mendorong pendekatan pengajaran yang lebih kolaboratif dan adaptif.

Aplikasi Canva menawarkan berbagai kelebihan seperti; (1) memiliki beragam desain yang menarik; (2) Mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan; (3) Menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis; (4) Penggunaan dapat melalui Handphone (Tanjung & Faiza, 2019). Hal tersebut juga telah dibuktikan oleh beberapa hasil studi seperti Hapsari & Zulherman (2021) yang melakukan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis Canva dengan desain Infografis. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa media yang mereka kembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian yang serupa juga pernah dilakukan oleh Darung et al (2020), yang menunjukkan bahwa media

pembelajaran berupa infografis juga layak digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran geografi.

Fitur desain yang kaya menjadi daya tarik lainnya dari Canva. Aplikasi ini menyediakan berbagai template, elemen grafis, dan font yang dapat disesuaikan, memungkinkan pengguna untuk menciptakan desain yang sesuai dengan tujuan pembelajaran mereka. Dengan adanya pilihan ini, media pembelajaran dapat diadaptasi untuk berbagai mata pelajaran, tingkat pendidikan, dan gaya pembelajaran (Rahmawati dkk, 2024). Namun, perlu diingat bahwa meskipun Canva menawarkan berbagai fitur-fitur yang menarik dan unggul akan tetapi keberhasilan terhadap capaian pembelajaran juga ditentukan oleh desain pembelajaran yang terstruktur dan solid. Canva hanyalah sebagai alat bantu dalam meningkatkan kualitas visual yang memungkinkan kesan media lebih menarik, bukan pengganti perencanaan dan strategi pembelajaran.

Oleh karena itu, kegiatan praktik bersama menjadi langkah yang penting untuk memastikan bahwa peserta tidak hanya terampil dalam aspek visual, tetapi juga memperhatikan aspek kognitif dan komunikatif dalam proses pembelajaran. Melalui sesi pendampingan praktik bersama, peserta diajak untuk merancang materi pembelajaran yang tidak hanya menarik tetapi juga memperhitungkan kebutuhan kognitif peserta didik. Proses ini mendorong kesan interaktif dan pemahaman bersama, mengubah paradigma pembelajaran yang konvensional menjadi lebih dinamis dan kolaboratif. Dengan demikian, Canva menjadi lebih dari sekadar alat desain grafis, tetapi sebuah perangkat yang mengubah cara kita memandang dan mengimplementasikan pembelajaran, khususnya di era digital ini.

Pembahasan juga mengarah pada hasil akhir kegiatan, di mana peserta mampu menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas. Keberhasilan ini tidak hanya tercermin dalam aspek visual semata, tetapi juga dalam kemampuan peserta untuk menyampaikan informasi secara jelas dan efektif. Pemahaman konsep desain visual dan penggunaan Canva sebagai alat bantu menjadi komponen utama dalam meningkatkan kualitas materi pembelajaran yang dihasilkan. Dengan demikian, kegiatan ini bukan hanya menjadi langkah praktis dalam menerapkan teknologi dalam pembelajaran, tetapi juga merupakan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan. Peningkatan keterampilan peserta dalam mengelola aplikasi Canva diharapkan dapat merangsang perubahan positif dalam pendekatan pembelajaran, memberikan dampak jangka panjang dalam peningkatan daya serap dan pemahaman peserta didik di berbagai tingkatan Pendidikan.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa Canva merupakan platform yang fleksibel, mudah digunakan yang memungkinkan guru membuat materi pembelajaran interaktif untuk mendukung pendidikan daring jika diimplementasikan dengan benar dengan pelatihan dan dukungan yang memadai. Adaptasi teknologi pembelajaran sangat penting untuk mengakomodasi kebiasaan siswa yang sudah terbiasa dengan aktivitas online, meningkatkan engagement dan motivasi belajar mereka. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran online menjadi penting untuk menunjang proses belajar mengajar yang efektif menghadapi kecenderungan siswa yang sudah terbiasa dengan dunia online.

Faktor Pendukung

Dukungan penuh dari pihak sekolah menjadi hal penting dalam keberhasilan program ini. Sekolah dengan semangat dan antusias yang tinggi berhasil menyediakan segala yang dibutuhkan, mulai dari tempat yang nyaman hingga konsumsi yang memadai. Fasilitas pendukung seperti akses internet yang stabil juga sangat krusial, hal ini juga turut mendukung

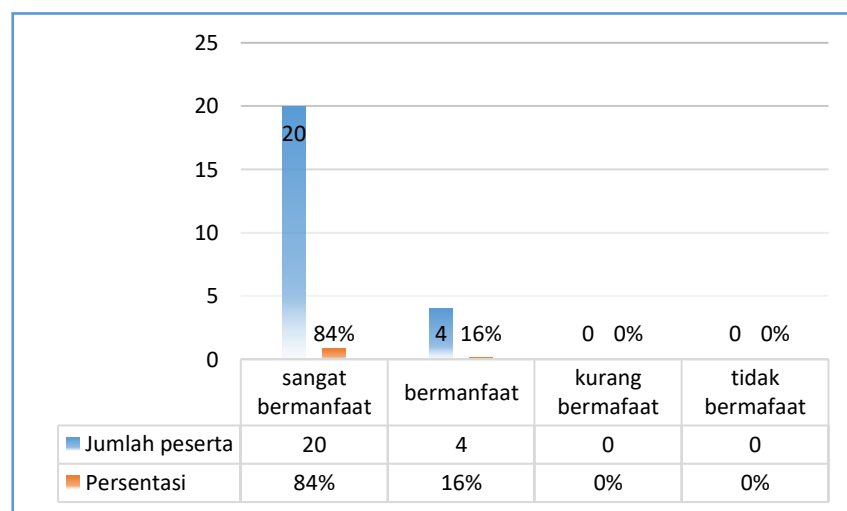
peserta dalam mengakses materi dan sumber daya online dengan mudah. Dukungan transportasi yang memadai memudahkan peserta untuk hadir tanpa harus memikirkan logistik perjalanan. Sekolah benar-benar memberikan dukungan maksimal, memastikan semuanya berjalan lancar dan efektif.

Faktor Penghambat

Salah satu hambatan utama dalam pelaksanaan program ini adalah terbatasnya kemampuan teknis dari peserta dalam menggunakan alat digital tertentu. adanya peserta yang belum terbiasa menggunakan aplikasi seperti Canva, meskipun beberapa diantara mereka memiliki pengetahuan dasar tentang teknologi digital. Namun beberapa diantaranya, merasa kesulitan dalam mengikuti sesi pelatihan yang membutuhkan penggunaan perangkat lunak ini. Kurangnya pengalaman ini membuat beberapa peserta memerlukan waktu tambahan untuk memahami dan menguasai fitur-fitur Canva. Hambatan ini memperlambat proses pelatihan karena fasilitator harus memberikan perhatian ekstra dan penjelasan lebih mendetail untuk membantu peserta mengejar ketertinggalan.

Respon Peserta

Pasca pelaksanaan pelatihan, peserta diberikan survei untuk mengetahui respon peserta mengenai pelaksanaan pelatihan yang diberikan:



Gambar 3. Respon Peserta Pelatihan

Berdasarkan chart diatas, dapat disimpulkan bahwa sebanyak 24 peserta mengikuti pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva yang diadakan oleh guru SDIT Qurthuba Makassar. Mayoritas peserta menjawab sangat bermanfaat yaitu 83.33% (20 orang), disusul dengan jawaban bermanfaat sebanyak 16.67% (4 orang). Tidak ada peserta yang menyatakan pelatihan ini kurang bermanfaat atau tidak bermanfaat. Jadi dari pelatihan tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil dari pelatihan memberikan manfaat signifikan terhadap peningkatan keterampilan dan pengetahuan dalam pembuatan media pembelajaran.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan PKM yang telah dilakukan menunjukan hasil yang positif, adanya peningkatan motivasi dan terjadinya perubahan perilaku guru dari hasil pembuatan konten pembelajaran yang siap digunakan menjadi salah satu bukti akan keberhasilan dari PKM ini. pengintegrasian platform media online menjadi penting untuk mendorong kemajuan dalam proses pembelajaran. Media Canva adalah salah satu platform yang menawarkan berbagai fitur dan template yang menarik serta mudah untuk digunakan yang memungkinkan guru-guru dapat beradaptasi dan mengontruksi media pembelajaran lebih menarik. dengan penggunaan Canva juga dapat meningkatkan daya tarik dari para siswa untuk belajar dan mengkonsumsi konten tanpa harus melalui interaksi secara langsung dengan guru-guru. walaupun demikian perlunya untuk membekali guru berupa dukungan kompetensi teknis dan pedagogis dalam mengimplementasikan Platform Canva melalui pendampingan dan pelatihan. selain itu, dukungan kebijakan dan fasilitas dari pihak sekolah juga diperlukan agar Platform media canva dapat digunakan sebaik mungkin. adapun kekurangan dalam pelaksanaan PKM ini akan ditinjau melalui sejumlah riset tentang model pelatihan dan rancangan platform media canva PKM yang baik agar pengelolaan media canva dapat secara nyata dimanfaatkan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, A., Hasanah, A., & Munsir, M. F. (2019). "Literasi visual melalui teknologi canva: Stimulasi kemampuan kreativitas berbahasa indonesia mahasiswa". *Proceeding Universitas Suryakencana; Education Transformation in Facing Industrial Revolution 4.0*, 6(1), 183-187.
- Hakim, Dori Lukman. (2017). "Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Matematika Media Prezi (Teaching Math Training Materials Making Media Prezi)". *UNES Journal of Community Service Volume 2, Issue 2, December 2017* P-ISSN: 25285572, E-ISSN: 2528-6846. Open Access at: <http://journal.univekasakti-pdg.ac.id>.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384-2394.
- Hidayat dan S. Khayroiyah. (2018). "Pengembangan Desain Didaktis Pada Pembelajaran Geometri". *Jurnal Math Education Nusantara Vol.1(1)*, 2018,1519.2
- Hidayatullah, A., Artharina, F. P., Sumarno, S., & Rumiarc, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9 (2), 943 – 947.
- Kebritchi, Mansureh, Angie Lipschuetz, and Lilia Santiago. (2017): "Issues and challenges for teaching successful online courses in higher education: A literature review." *Journal of Educational Technology Systems* 46.1 4-29.
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). "Pengembangan media pembelajaran canva dalam meningkatkan kompetensi guru". In *Seminar Nasional Hasil Pengabdian* (Vol. 10851092).
- Putri Pratiwi, W., Suprpto, E., & Moeawanah, S. (2023). "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Pada Siswa Kelas Vi Sdn 2 Glinggangan". *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Rahmawati, L., Suharni, S., Ambulani, N., Febrian, W. D., Widyatiningtyas, R., & Rita, R. S. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis

- Teknologi. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 129-136
- Rohayati, Y., Yana, N., & Wijaya, A.K. (2023). "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMPN 2 Susukanlebak". *SOCIAL PEDAGOGY: Journal of Social Science Education*.
- Safitri, T.M., Dedy, A., & Destiniar (2023). "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas 3 Sd Negeri 2 Kayu Agung". *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*.
- Saraswati, R., & Setiastuti, C. M. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Teks Biografi Kelas X SMA N 5 Surakarta. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia* (Vol. 1, No. 1).
- 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), 79-85.
- Waliulu, Y. S., Sos, S., Kom, M. I., Wahid, S. E., Arif, H. M., Deyidi Mokoginta, S. T., ... & Iswahyudi, M. S. (2023). *Pendidikan Dalam Transformasi Digital*. Cendikia Mulia Mandiri.