

MENINGKATKAN DAYA TARIK PEMBELAJARAN INFORMATIKA MELALUI DESAIN VISUAL DENGAN CANVA DI SMA NEGERI 1 BRINGIN KABUPATEN SEMARANG

Theresia Dwiati Wismarini^[1], Hari Muri^[2], Endang Lestariningsih^[3], Rara Sriartati Redjeki^[4], Budi Hartono^[5], Sariyun Naja Anwar^[6], Veronica Lusiana^[7], Eka Ardhiyanto^[8]

^{[1],[3],[5],[6],[7]}Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi dan Industri, Universitas Stikubank

^{[2],[4]}Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi dan Industri, Universitas Stikubank

^[8]Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Teknologi Informasi dan Industri, Universitas Stikubank

^[1]thwismarini@edu.unisbank.ac.id*, ^[2]harimurti@edu.unisbank.ac.id,

^[3]endang_lestariningsih@edu.unisbank.ac.id, ^[4]rara_artati@edu.unisbank.ac.id,

^[5]budihartono@edu.unisbank.ac.id, ^[6]sariyunna@edu.unisbank.ac.id, ^[7]vero@edu.unisbank.ac.id,

^[8]ekaardhiyanto@edu.unisbank.ac.id

*Corresponding Author

Informasi Artikel:

Submitted :

13/Mei/2025

Revised :

23/Juli/2025

Accepted :

30/Juli/2025

Published :

10/Agustus/2025

Abstract

The rapid development of information technology requires teachers to present learning materials in a creative and visual manner. Informatics teachers at SMA Bringin face challenges in creating visually engaging teaching materials due to limited graphic design knowledge, which results in low student engagement and less effective delivery of content. To address this issue, a community service activity in the form of Canva training for informatics teachers at SMA Bringin was conducted. This activity followed a participatory and hands-on approach (learning by doing). The training took place over two days in the school's computer lab and was attended by 15 informatics teachers as well as several other subject teachers. Evaluation results showed 35% improvement in participants' understanding of Canva, based on a comparison of pre-test and post-test scores. Participants also displayed high creativity and enhanced visual skills in their final tasks, which involved creating educational materials using Canva. The satisfaction survey revealed that 93% of participants found the training highly beneficial and expressed their intention to adopt Canva in regular teaching. Overall, this training successfully improved the digital literacy of teachers, particularly in designing visual teaching media using Canva. Participants provided feedback suggest the organization of follow-up training focusing on animation or interactive video-based learning.

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi yang pesat menuntut guru mampu menyajikan materi pembelajaran secara kreatif dan visual. Guru informatika di SMA Bringin menghadapi kendala dalam menghasilkan bahan ajar yang menarik secara visual karena keterbatasan pengetahuan desain grafis, yang berakibat pada rendahnya minat belajar siswa dan penyampaian materi yang kurang optimal. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dilakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan penggunaan aplikasi Canva bagi guru informatika di SMA Bringin. Metode pelaksanaan kegiatan ini mengacu pada pendekatan partisipatif dan berbasis praktik langsung (learning by doing). Pelatihan dilaksanakan selama dua hari di laboratorium komputer sekolah dan diikuti oleh 15 guru informatika serta beberapa guru

lintas mata pelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan pemahaman peserta terhadap penggunaan Canva sebesar 35% berdasarkan perbandingan nilai pre-test dan post-test. Peserta juga menunjukkan kreativitas tinggi dan kemampuan visual yang meningkat dalam tugas akhir pembuatan produk bahan ajar menggunakan Canva. Kuesioner kepuasan menunjukkan bahwa 93% peserta menyatakan pelatihan sangat bermanfaat dan ingin mengadopsi Canva dalam pembelajaran reguler. Secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil meningkatkan literasi digital guru, khususnya dalam mendesain media ajar visual berbasis Canva. Peserta memberikan masukan agar diselenggarakan pelatihan lanjutan dengan fokus pada animasi pembelajaran atau video interaktif.

Kata Kunci: Canva, Bahan Ajar, Desain Visual, Guru Informatika.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat telah memengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Di era digital ini, guru dituntut tidak hanya menguasai konten pembelajaran, tetapi juga mampu menyajikan materi secara kreatif, visual, dan interaktif agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Salah satu indikator penting dalam proses pembelajaran yang berkualitas adalah ketersediaan bahan ajar yang mampu merangsang daya pikir dan minat belajar siswa. Tantangan ini semakin kompleks bagi guru informatika, yang harus menjelaskan materi yang bersifat abstrak dan teknis kepada siswa yang memiliki gaya belajar beragam.

Guru di SMA Bringin, Kabupaten Semarang, khususnya pada mata pelajaran informatika, masih menghadapi kendala dalam menghasilkan bahan ajar yang menarik secara visual. Berdasarkan hasil observasi awal, banyak guru yang masih menggunakan bahan ajar berupa teks dan slide presentasi standar yang tidak banyak melibatkan unsur visual atau interaktif. Padahal, siswa pada era digital-native saat ini lebih tertarik pada konten pembelajaran yang memiliki elemen visual kuat, singkat, dan interaktif (Rosyidah & Wulandari, 2021). Akibatnya, minat belajar siswa terhadap mata pelajaran informatika menjadi rendah, dan penyampaian materi menjadi kurang optimal, terutama ketika menjelaskan konsep algoritma, pemrograman, atau logika digital.

Di sisi lain, guru juga menghadapi tantangan dalam mengembangkan media ajar karena keterbatasan pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan perangkat lunak desain. Mereka membutuhkan media yang sederhana, mudah diakses, dan tidak memerlukan keahlian teknis tinggi. Dalam konteks ini, Canva, sebuah aplikasi desain grafis berbasis web, menjadi solusi yang potensial. Canva memungkinkan pengguna membuat berbagai jenis materi visual seperti infografis, presentasi, poster, hingga video dengan cepat dan intuitif, tanpa memerlukan keahlian desain profesional (Cahyono, 2022).

Canva dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membuat media ajar yang lebih menarik, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan pemahaman dan hasil belajar siswa (Kusuma & Puspitasari, 2021). Penggunaan Canva dalam pembelajaran juga dapat memperkaya variasi metode pengajaran, meningkatkan keterlibatan siswa, dan memperkuat pemahaman konsep melalui visualisasi (Widiyanti & Herlina, 2022).

Selain sebagai media untuk menciptakan bahan ajar visual, Canva juga mendukung pendekatan pembelajaran berbasis proyek (project-based learning). Dengan fitur-fitur kolaboratif yang dimilikinya, guru dapat merancang tugas kelompok di mana siswa ikut serta dalam membuat presentasi atau infografis secara langsung menggunakan Canva (Suartama, 2021). Ini akan mendorong kreativitas siswa sekaligus melatih keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif.

Permasalahan rendahnya kemampuan guru dalam menggunakan teknologi untuk pengembangan bahan ajar bukan hanya terjadi di SMA Bringin, tetapi juga di berbagai daerah lain. Huda (2020) menyoroti bahwa salah satu kendala utama dalam transformasi digital pendidikan adalah kurangnya pelatihan teknologi yang aplikatif dan sesuai kebutuhan guru. Pelatihan yang diberikan selama ini sering kali terlalu teknis atau tidak langsung berkaitan dengan konteks pembelajaran di kelas.

Media pembelajaran visual yang sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini sangat penting karena tidak hanya meningkatkan daya tarik, tetapi juga mampu mempercepat

pemahaman, memperjelas konsep, dan mempermudah retensi informasi (Sari & Wahyuni, 2020). Canva sebagai media desain visual sangat cocok untuk memenuhi kebutuhan tersebut karena menyediakan ribuan template yang relevan dengan konteks pembelajaran.

Penggunaan aplikasi digital berbasis visual secara signifikan juga terbukti meningkatkan kepuasan belajar siswa dan hasil pembelajaran (Alqahtani & Mohammad, 2015). Selama masa pandemi, Canva menjadi salah satu alat bantu ajar paling efektif yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran jarak jauh dan tetap relevan hingga saat ini karena fleksibilitasnya dalam berbagai mode pengajaran (Rahmawati & Sari, 2022).

Masalah lain yang juga mencuat adalah kurangnya kreativitas guru dalam mengembangkan media ajar yang sesuai dengan kurikulum Merdeka Belajar, di mana guru didorong untuk lebih mandiri dan inovatif dalam merancang pembelajaran. Canva, sebagai platform terbuka dan fleksibel, memungkinkan guru untuk mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, termasuk dalam konteks pembelajaran berdiferensiasi (Yuliana & Pertiwi, 2021).

Berangkat dari berbagai permasalahan tersebut, maka dilakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk pelatihan penggunaan Canva bagi guru informatika di SMA Bringin. Tujuan dari pelatihan ini adalah untuk: 1) Meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan Canva sebagai alat bantu dalam menyusun bahan ajar berbasis visual dan interaktif. 2) Mendorong peningkatan kualitas bahan ajar, sehingga lebih menarik dan kontekstual, serta sesuai dengan kurikulum yang berlaku. 3) Meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, melalui bahan ajar yang tidak monoton dan mampu menggugah rasa ingin tahu. 4) Membangun budaya pembelajaran digital, yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan pembelajaran masa kini.

Dengan memberikan pelatihan praktis dan langsung aplikatif, diharapkan para guru dapat secara mandiri mengembangkan bahan ajar yang lebih menarik dan efektif. Hal ini tidak hanya bermanfaat bagi guru itu sendiri, tetapi juga berdampak positif pada proses dan hasil belajar siswa di kelas.

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan penggunaan aplikasi Canva untuk guru informatika di SMA Bringin, Kabupaten Semarang. Metode pelaksanaan kegiatan mengacu pada pendekatan partisipatif dan berbasis praktik langsung (*learning by doing*), yang dirancang untuk membekali guru dengan keterampilan praktis dalam menciptakan bahan ajar visual dan interaktif berbasis Canva. Metode ini dipilih karena terbukti efektif dalam peningkatan keterampilan teknologi pendidikan pada kalangan pendidik (Suartama, 2021).

Pelaksanaan kegiatan ini terdiri dari beberapa tahapan utama, yaitu: a. Persiapan dan Analisis Kebutuhan, b. Perencanaan Materi Pelatihan, c. Pelaksanaan Pelatihan, dan d. Evaluasi dan Tindak Lanjut.

Pada Persiapan Tahap awal melibatkan survei dan observasi singkat kepada guru informatika di SMA Bringin guna mengetahui tingkat literasi teknologi, kebutuhan dalam pembuatan bahan ajar, serta sejauh mana mereka sudah mengenal Canva. Hasil survei menunjukkan sebagian besar guru belum pernah menggunakan Canva secara intensif, meskipun memiliki keinginan kuat untuk mengembangkan media ajar yang lebih menarik.

Materi pelatihan disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Topik yang disiapkan mencakup: pengenalan Canva, fitur-fitur dasar dan lanjutan, penggunaan template untuk bahan ajar, membuat infografis, presentasi interaktif, serta strategi penerapan Canva dalam konteks pembelajaran informatika. Desain pelatihan dibuat dalam format modular dan aplikatif agar mudah dipahami oleh peserta dengan latar belakang teknis yang beragam (Kusuma & Puspitasari, 2021).

Pelatihan dilaksanakan secara luring di ruang laboratorium komputer sekolah, dengan durasi dua hari. Hari pertama difokuskan pada pengenalan Canva dan latihan pembuatan media ajar sederhana. Hari kedua berisi praktik lanjutan, seperti membuat presentasi visual interaktif, video pembelajaran, serta diskusi dan umpan balik antar peserta. Pelatihan difasilitasi oleh tim dosen dan mahasiswa dari program studi teknologi pendidikan serta didukung dengan modul pelatihan berbasis studi kasus.

Setelah pelatihan, dilakukan evaluasi berupa pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta. Selain itu, peserta diminta membuat satu produk bahan ajar berbasis Canva sebagai proyek akhir. Evaluasi juga mencakup survei kepuasan peserta dan

efektivitas metode pelatihan. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam keterampilan desain media ajar visual, serta tumbuhnya minat peserta untuk mengintegrasikan Canva dalam pengajaran sehari-hari (Cahyono, 2022).

Kegiatan ini dilaksanakan dengan pendekatan kolaboratif antara tim pengabdian, pihak sekolah, dan guru peserta pelatihan. Guru dilibatkan secara aktif dalam sesi diskusi, studi kasus, dan berbagi praktik terbaik dalam penggunaan Canva di kelas. Pendekatan kolaboratif ini dinilai penting untuk membangun rasa kepemilikan, memperkuat motivasi, serta menciptakan dampak yang berkelanjutan dalam perubahan praktik pembelajaran (Suartama, 2021).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 ANALISIS KEBUTUHAN

Tahap awal pelaksanaan kegiatan diawali dengan analisis kebutuhan melalui wawancara singkat dan penyebaran angket kepada guru informatika di SMA Bringin, Kabupaten Semarang seperti pada tabel 1.

TABEL 1. ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN KEGIATAN PELATIHAN.

No.	Bagian	Pertanyaan
1	Pengalaman Menggunakan Teknologi dalam Pembelajaran	1. Seberapa sering Anda menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran di kelas? 2. Apakah Anda sudah menggunakan aplikasi desain grafis dalam membuat bahan ajar? 3. Jika ya, aplikasi desain grafis apa yang Anda gunakan? (Bisa lebih dari satu)
2	Pengetahuan dan Pengalaman Menggunakan Canva	1. Apakah Anda pernah mendengar atau menggunakan Canva untuk membuat bahan ajar? 2. Jika pernah, seberapa sering Anda menggunakan Canva? 3. Sejauh mana Anda merasa percaya diri dalam menggunakan Canva untuk membuat bahan ajar? 4. Apa kendala utama yang Anda hadapi dalam menggunakan Canva atau membuat bahan ajar visual?
3	Kebutuhan dan Harapan	1. Apakah Anda tertarik untuk mengikuti pelatihan penggunaan Canva dalam membuat bahan ajar yang kreatif dan menarik? 2. Apa yang Anda harapkan dari pelatihan Canva ini? 3. Seberapa penting bagi Anda untuk memiliki kemampuan dalam menggunakan Canva untuk pembuatan bahan ajar yang lebih efektif secara visual?

Hasil analisis menunjukkan bahwa, 1) sebagian besar guru belum pernah menggunakan Canva secara optimal sebagai media ajar, 2) Guru merasa kesulitan dalam membuat bahan ajar yang menarik dan visual karena keterbatasan pengetahuan desain grafis, dan 3) terdapat minat dan motivasi tinggi dari guru untuk mempelajari aplikasi desain yang mudah dan cepat digunakan. Dari analisis tersebut, disimpulkan bahwa pelatihan Canva sangat relevan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menghasilkan bahan ajar yang kreatif, menarik, dan efektif secara visual.

3.2 PERENCANAAN MATERI PELATIHAN

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, tim pengabdian menyusun materi pelatihan yang bersifat praktis, aplikatif, dan kontekstual. Materi dibagi menjadi beberapa sub materi, yaitu: 1: Pengenalan Canva dan cara membuat akun, 2: Navigasi dan penggunaan fitur dasar Canva, 3: Pembuatan media ajar berbasis presentasi interaktif, 4: Desain infografis dan poster pembelajaran, dan 5: Penerapan Canva untuk konten ajar informatika (misalnya konsep algoritma, diagram alur, dsb). Selain itu, tim juga menyiapkan modul digital dan lembar kerja agar peserta dapat mengikuti pelatihan secara mandiri maupun kelompok. Desain materi memperhatikan prinsip learning by doing, di mana peserta secara aktif terlibat dalam praktik langsung.

3.3 PELAKSANAAN PELATIHAN

Pelatihan dilaksanakan selama dua hari di ruang laboratorium komputer SMA Bringin. Kegiatan ini diikuti oleh 15 guru informatika dan beberapa guru lintas mata pelajaran yang tertarik pada desain bahan ajar.

Hari Pertama: Sesi diawali dengan pembukaan dan pengenalan Canva. Peserta kemudian dibimbing menggunakan fitur-fitur dasar, memilih template, mengubah elemen desain, serta menyusun presentasi edukatif sederhana. Hari Kedua: Fokus pada praktik membuat infografis dan poster pembelajaran berbasis konten informatika. Peserta juga dikenalkan fitur kolaboratif Canva (berbagi desain, bekerja bersama). Sesi ditutup dengan diskusi dan presentasi hasil karya oleh peserta.

Selama pelatihan, peserta menunjukkan antusiasme tinggi dan partisipasi aktif. Mayoritas peserta dapat mengikuti instruksi dengan baik dan menyelesaikan proyek desain masing-masing.



GAMBAR 2. DOKUMENTASI PEMBUKAAN ACARA.





GAMBAR 3. PELAKSANAAN KEGIATAN.

3.1 EVALUASI

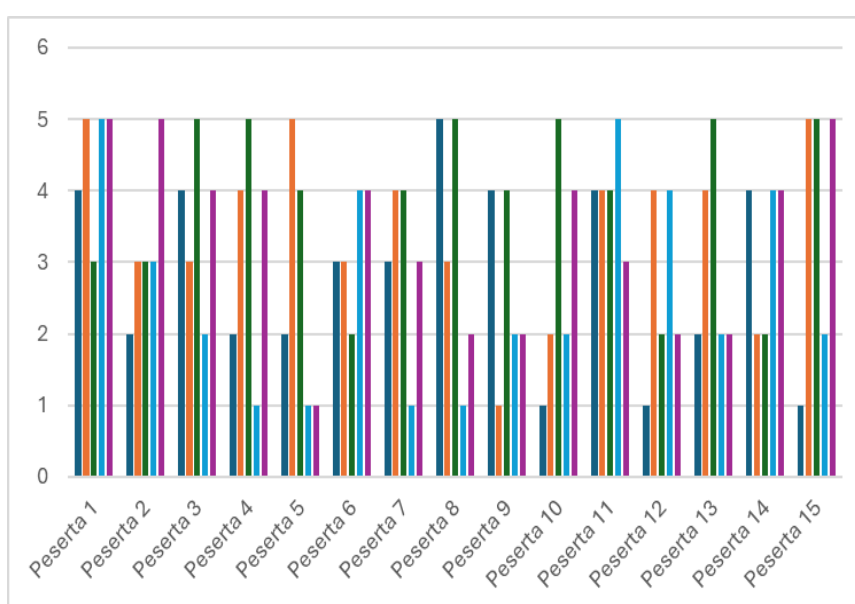
Evaluasi dilakukan melalui tiga cara, yaitu: 1: Pretest dan Posttest, Kuisioner kepuasan dan , Tugas akhir kegiatan secara mandiri. Pre-test dan Post-test, igunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta terhadap penggunaan Canva. Tabel 2 memperlihatkan angket yang digunakan.

TABEL 2. ANGKET PRETEST DAN POSTTEST.

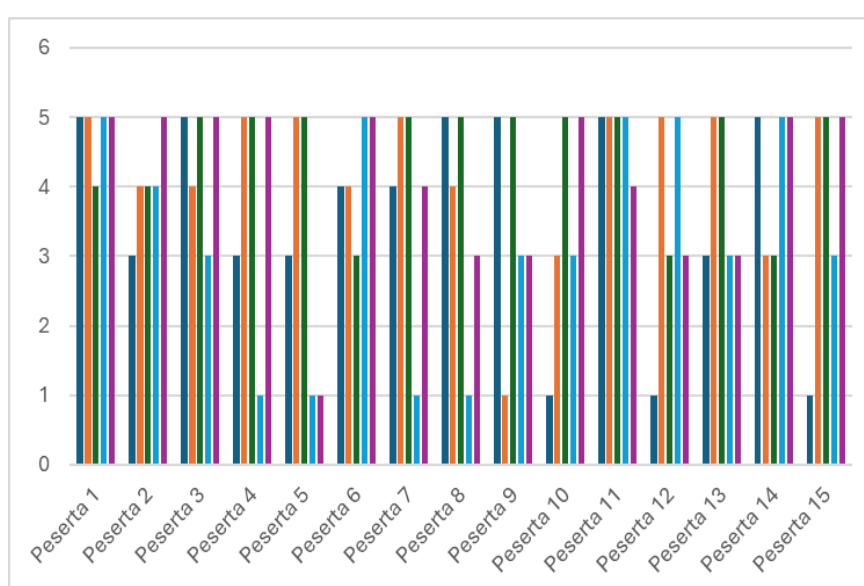
No.	Kategori	Pertanyaan
1	Pretest	• Seberapa sering Anda menggunakan aplikasi desain grafis dalam pembuatan bahan ajar? • Seberapa percaya diri Anda dalam menggunakan Canva untuk membuat bahan ajar visual? • Apakah Anda tahu cara menggunakan fitur-fitur utama Canva? (misalnya, membuat desain, menggunakan template, menambahkan elemen) • Sejauh mana Anda dapat membuat bahan ajar yang kreatif dan menarik menggunakan Canva? • Apakah Anda merasa Canva dapat membantu dalam pembuatan bahan ajar visual yang efektif?

2	Posttest	• Seberapa sering Anda menggunakan aplikasi desain grafis dalam pembuatan bahan ajar setelah pelatihan? • Seberapa percaya diri Anda dalam menggunakan Canva untuk membuat bahan ajar visual setelah pelatihan? • Apakah Anda sekarang tahu cara menggunakan fitur-fitur utama Canva dengan lebih baik? • Sejauh mana Anda dapat membuat bahan ajar yang kreatif dan menarik menggunakan Canva setelah pelatihan? • Apakah Anda merasa Canva dapat membantu dalam pembuatan bahan ajar visual yang efektif setelah pelatihan?
---	----------	---

Hasil menunjukkan peningkatan skor rata-rata sebesar 35% setelah pelatihan, seperti terlihat pada gambar 4, dan gambar 5.



GAMBAR 4. HASIL PRETEST.

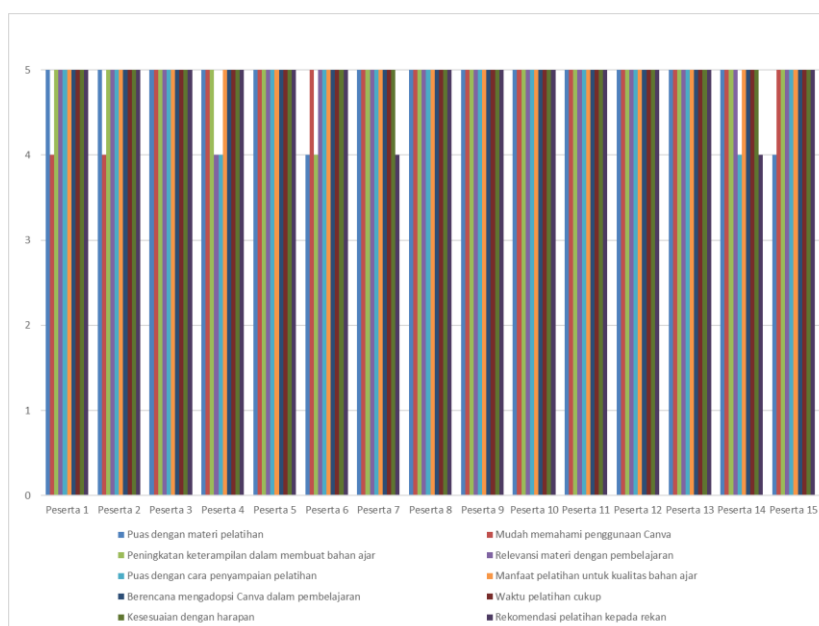


GAMBAR 5. HASIL POSTEST.

Tabel 3 memperlihatkan kuesioner kepuasan kegiatan pelatihan yang dilakukan. Hasil yang diperoleh adalah bahwa sebanyak 93% peserta menyatakan pelatihan sangat bermanfaat dan ingin mengadopsi Canva dalam pembelajaran regular terlihat pada gambar 6.

TABEL 2. ANGKET PRETEST DAN POSTTEST.

No.	Pertanyaan
1	Seberapa puas Anda dengan materi yang disampaikan dalam pelatihan Canva?
2	Seberapa mudah Anda memahami cara menggunakan Canva setelah pelatihan?
3	Apakah pelatihan ini meningkatkan keterampilan Anda dalam membuat bahan ajar visual menggunakan Canva?
4	Seberapa relevan materi pelatihan Canva untuk mendukung pembelajaran Anda di kelas?
5	Seberapa puas Anda dengan cara pelatihan ini disampaikan?
6	Apakah Anda merasa pelatihan Canva ini bermanfaat untuk meningkatkan kualitas bahan ajar yang Anda buat?
7	Apakah Anda berencana untuk mengadopsi Canva dalam pembelajaran regular Anda?
8	Apakah waktu pelatihan cukup untuk memahami dan menguasai penggunaan Canva?
9	Sejauh mana Anda merasa pelatihan ini sesuai dengan harapan Anda?
10	Apakah Anda akan merekomendasikan pelatihan ini kepada rekan guru lainnya?



GAMBAR 6. HASIL KUISIONER KEGIATAN PELATIHAN.

Sebagai Tugas Akhir, Peserta diminta membuat satu produk bahan ajar menggunakan Canva. Hasil karya peserta menunjukkan kreativitas tinggi dan kemampuan visual yang meningkat.

Secara keseluruhan, pelatihan berhasil meningkatkan literasi digital guru, khususnya dalam mendesain media ajar visual berbasis Canva. Para peserta juga memberikan masukan agar pelatihan lanjutan dapat diselenggarakan dengan fokus pada animasi pembelajaran atau video interaktif.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan penggunaan Canva bagi guru informatika di SMA Bringin. Pelatihan ini bertujuan untuk mengatasi

permasalahan awal yang dihadapi guru, yaitu kesulitan dalam menghasilkan bahan ajar yang menarik secara visual karena keterbatasan pengetahuan desain grafis.

Kegiatan ini menghasilkan beberapa capaian positif. Terdapat peningkatan pemahaman peserta terkait penggunaan Canva, yang terlihat dari hasil pre-test dan post-test dengan peningkatan skor rata-rata sebesar 35% setelah pelatihan. Peserta juga menunjukkan kreativitas tinggi dan kemampuan visual yang lebih baik dalam tugas akhir pembuatan produk bahan ajar menggunakan Canva. Selain itu, evaluasi melalui kuesioner kepuasan menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi di kalangan peserta, dengan 93% peserta menyatakan pelatihan sangat bermanfaat dan berencana mengadopsi Canva dalam pembelajaran reguler mereka.

Secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil meningkatkan literasi digital guru, khususnya dalam mendesain media ajar visual berbasis Canva. Hasil yang disajikan memberikan analisis kualitatif dan/atau kuantitatif dengan penekanan pada jawaban terhadap permasalahan yang diidentifikasi. Peserta juga memberikan masukan agar dapat diselenggarakan pelatihan lanjutan, kemungkinan dengan fokus pada animasi pembelajaran atau video interaktif. Kesimpulan ini meringkas hasil yang dicapai dan mencakup langkah untuk kesinambungan jika diperlukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alqahtani, M., & Mohammad, H. (2015). Mobile Applications' Impact on Student Performance and Satisfaction. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 14(4), 102–110.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Cahyono, A. N. (2022). Penggunaan Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Guru dalam Mendesain Media Pembelajaran. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 55–63.
- Huda, M. (2020). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pembuatan Media Ajar Berbasis Digital. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 3(2), 44–51.
- Kusuma, D. F., & Puspitasari, R. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva terhadap Peningkatan Kualitas Media Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(3), 245–254.
- Putra, Y. E. (2021). Tantangan Guru dalam Menyusun Bahan Ajar Informatika di Sekolah Menengah. *Jurnal Pendidikan Informatika*, 7(2), 89–97.
- Rahmawati, D., & Sari, L. (2022). Pemanfaatan Canva sebagai Media Interaktif dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Pendidikan Digital*, 5(1), 12–20.
- Rosyidah, N., & Wulandari, A. (2021). Desain Pembelajaran Visual Menggunakan Canva untuk Siswa Abad 21. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 9(2), 76–84.
- Sari, M., & Wahyuni, N. (2020). Media Pembelajaran Visual dan Dampaknya terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 8(1), 34–40.
- Suartama, I. K. (2021). Pemanfaatan Canva dalam Pembuatan Media Pembelajaran Digital Interaktif. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 18(2), 112–120.
- Widiyanti, D., & Herlina, T. (2022). Canva sebagai Alat Desain Edukatif di Sekolah Menengah. *Jurnal Media Pendidikan Interaktif*, 10(1), 21–29.
- Yuliana, S., & Pertiwi, R. (2021). Penerapan Teknologi Digital dalam Pembuatan Media Ajar: Studi Kasus Canva. *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 4(2), 99–108.