

Pemanfaatan Media Presentasi Berbasis Canva dalam Pembelajaran Website

Dina¹, Herlina Batan², Elthon Glorya Tandiayu³, Ervianti⁴

Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Kristen Indonesia Toraja¹

Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Kristen Indonesia Toraja²

Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Kristen Indonesia Toraja³

Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Kristen Indonesia Toraja⁴

dinaranggasau@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mengenal dan memberikan manfaat media dalam pembelajaran terutama dalam penggunaan pada aplikasi canva. Canva adalah salah satu platform desain grafis yang digunakan untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen, dan konten visualnya. Selain itu dengan media ini, proses pembelajaran dapat memberikan dampak terhadap hasil belajar siswa. Media presentasi ini dapat diakses melalui aplikasi canva maupun website canva dengan membuka laman <https://www.canva.com>. Media pembelajaran website membuat materi pembelajaran baik presentasi maupun dokumen bisa diakses kapan pun dan dimanapun, selain penggunaan internet masih terhubung dan melakukan komunikasi. Hasil akhir dari kegiatan ini peserta bisa mendesain dan bisa mengimplementasikan aplikasi canva dengan baik dan merancang pembelajaran dengan tepat dan menyenangkan, serta bisa mengurangi biaya- biaya operasional.

Kata Kunci: media presentasi, canva, pembelajaran website

ABSTRACT

The purpose of this activity is to recognize and provide the benefits of media in learning, especially in the use of the canva application. canva is a graphic design platform used to create social media graphics, presentations, posters, documents, and visual content. in addition, with this media, the learning outcomes. This presentation media can be accessed through the Canva application or the Canva website by visiting the [https://www. Canva.com](https://www.Canva.com) page. website learning media makes learning materials both presentations and documents accessible anytime and anywhere, apart from using the internet, they are still connected and result of this activity is that participants can design and implement Canva applications well and design learning that is appropriate and fun, and can reduce operational costs.

Keyword: presentation media, canva, website learning

PENDAHULUAN

Pendidikan proses transformasi budaya, diartikan kegiatan pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi lain. Pendidikan sebagai proses pembentuk pribadi, dapat diartikan sebagai suatu kegiatan sistematis dan sistematis terhadap terbentuknya kepribadian peserta didik oleh karena proses pendidikan berlangsung di situasi kondisi di semua lingkungan yang saling mengisi (Healing2017). Media pendidikan atau sering disebut dengan media pembelajaran. Menurut Undang-Undang Sisdiknas

Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 40:2, pendidik dan tenaga kependidikan menciptakan suasana pendidikan bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis. Pembelajaran guru tidak bisa mengajar hanya menggunakan metode ceramah, dapat membuat siswa kurang memahami materi untuk mengatasi hal tersebut, pengguna media dapat membantu proses mengajar sangat diperlukan terutama dalam pembelajaran website.

Dalam merencanakan pembelajaran guru dituntut mampu merancang pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai jenis media dan sumber media pembelajaran yang membuat proses pembelajaran berlangsung efektif dan efisien. Tingkat sekolah diarahkan pada teknologi guna untuk memanfaatkan bahan, bentuk dan teknik (*homeskill*) dalam rangka pembelajaran di sekolah upaya memperoleh keterampilan yang diperlukan menciptakan produk kerajinan dan memperoleh kreativitas dan pengguna teknologi. Media presentasi menggunakan program canva diakses melalui web browser atau aplikasinya mampu menyiapkan ribuan template, gambar animasi, slide, audio, video, poster yang tersedia, beberapa satu program dapat membuat berbagai jenis bentuk file bisa berbasis video, power point, PDF, JPG, PNG, animasi, dan berbasis website melainkan aplikasi lainnya hanya bisa membuat satu macam produk tertentu. Leryan dkk/ *Prosiding Seminar Nasional FKIP (2018)*.

Penggunaan media presentasi dalam pembelajaran website diharapkan membantu peserta didik mampu memahami dan menerima proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru di era digital. Media tersebut juga mewakili guru jika tidak melakukan proses pembelajaran secara langsung didalam kelas nyata pada masa pandemic atau kondisi yang tidak memungkinkan kegiatan pembelajaran dikelas secara nyata. Berbeda dengan situasi sekarang ini, Perkembangan teknologi informasi saat ini semakin maju dan mendorong pembaharuan dalam proses pengajaran. Ini adalah tanda teknik sains data baru, pengembangan lanjutan kecerdasan buatan, dan pertumbuhan penggunaan Internet di berbagai industri (Ghufron 2018). Sehingga penyesuaian media pembelajaran di era revolusi industri 4.0 mendesak untuk dilakukan, karena keadaan media pembelajaran merupakan salah satu inovasi pendidikan yang dapat meningkatkan keterampilan (Khairunnisa, Ismi, and Ilmi 2020).

Dalam hal ini, kegiatan pembelajaran dilakukan secara virtual, sebagai sarana untuk membuat belajar yang aktif, guru diharapkan mampu membuat media pembelajaran yang membuat peserta didik tidak bosan, semua mendengar, melihat dan serius dalam proses belajar. Secara makro ada enam tren yang Era yang melanda dunia memasuki abad ke-21. Pertama, revolusi digital berkembang sangat pesat, salah satunya bidang pendidikan; kedua, globalisasi meningkatkan integrasi antar seluruh belahan dunia yang ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi, komunikasi dan transportasi. Yang ketiga adalah globalisasi, dan pendaratan global perusahaan dan bisnis. Keempat, dunia berubah dengan cepat. Kelima, tumbuhnya komunitas baru seperti pengetahuan, informasi, dan jaringan. Keenam, fenomena meningkatnya tuntutan kreativitas dan inovasi sebagai modal pribadi dalam menghadapi persaingan yang terus menerus (Jelantik 2019). Menguasai teknologi ini merupakan hal yang perlu dimiliki oleh generasi muda saat ini (Setiani 2014). Selain itu, generasi muda saat ini, para milenial, menginginkan yang serba instan, serba cepat, karena perkembangan teknologi tersebut, jarang ditemui cara yang sama seperti dulu.

Media Pembelajaran merupakan sarana yang sangat mendukung proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar ruangan. Dalam proses belajar mengajar sangat penting bagi guru dan siswa untuk memahami media pembelajaran agar terjadi proses pembelajaran yang baik, aktif dan bermanfaat. Manfaat media pembelajaran bagi

guru adalah menciptakan penalaran bagi siswa dan membantu siswa berpikir kreatif dan positif. Manfaat media pembelajaran bagi siswa adalah mencoba untuk bekerja membuat sesuatu dari penalaran tersebut menjadi nyata, membuat karya yang kreatif dan menjadi siswa yang aktif. Sehingga membantu guru dan siswa mencapai kompetensi dasar yang telah ditentukan. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan kepada penerimanya sehingga penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif, sehingga pembelajaran lebih cepat dipahami siswa dan menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut (Jeklin, 2016). Sehingga media pembelajaran dapat dimanfaatkan dengan baik jika disesuaikan dengan pembelajarannya. Seorang guru mampu menyesuaikan media pembelajaran dengan pembelajaran apa yang sedang dilakukan. Berkaitan dengan perkembangan teknologi yang semakin maju berdampak pula terhadap semua kegiatan pembelajaran disekolah termasuk salah satunya yaitu pembelajaran matematika. Dimana dalam proses belajar guru diharapkan mampu menggunakan teknologi yang canggih baik guru yang masih muda maupun guru yang tinggal beberapa tahun lagi menjabat untuk membuat kegiatan belajar yang kreatif, semangat dan terampil. Salah satu cara penggunaan teknologi dalam pembelajaran yaitu pemanfaatan sumber daya teknologi sebagai media dalam proses pembelajaran (Akhmadan 2017).

Media dalam lingkup yang sempit dapat diartikan sebagai komponen alat dalam sistem pembelajaran. Secara garis besar, media dapat dipahami sebagai pemaksimalan penggunaan seluruh komponen sumber dan sistem pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Menurut Hamidjojo, media berarti segala bentuk perantara yang digunakan orang untuk menyebarkan gagasan sehingga sampai kepada penerimanya. Sedangkan kata “belajar” adalah upaya mengajar belajar. Dalam usaha pembelajaran terjadi komunikasi antara siswa (siswa) dengan guru (pendidik), sehingga proses pembelajaran seperti ini merupakan bagian dari proses komunikasi antar manusia (Miftah, nd). Dapat diartikan bahwa media pembelajaran adalah alat atau perantara yang memfasilitasi pembelajaran berbasis suara dan teknologi dalam proses belajar mengajar antara pendidik dan peserta didik.

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi pada saat ini tidak bisa terlepas pengaruhnya dalam dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi sebagai peningkatan mutu pendidikan. Peningkatan kinerja pendidikan pada masa mendatang diperlukannya sistem informasi dan teknologi informasi yang mana tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendukung, tetapi sebagai senjata utama untuk mendukung keberhasilan dunia pendidikan sehingga mampu bersaing dalam dunia global (Budiman, 2017). Salah satu dari banyaknya aplikasi yang telah hadir dalam dunia teknologi ialah Canva. Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada Canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya.

Adapun kelebihan dalam aplikasi canva ialah memiliki beragam desain yang menarik, mampu meningkatkan kreativitas pendidik dan peserta didik dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis, dan dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai. (Tanjung & Faiza, 2019).

Ada beberapa alasan yang menarik untuk didiskusikan ketika menggunakan

aplikasi Canva sebagai media pembelajaran, yaitu pertama, dampak Revolusi Industri 4.0 menuntut atau menugaskan siswa untuk kreatif, inovatif, dan dapat dilihat pengaruh dan keterkaitannya yaitu melalui teknologi. perkembangan dan perubahan yang ditargetkan Internet di semua aspek. Kedua, fasilitas media pembelajaran merujuk pada teknologi sebagai media pembelajaran yang praktis, praktis dalam hal penggunaan, waktu, dan hasil yang dapat diperoleh. Ketiga, literasi visual siswa dalam pembelajaran. Ada banyak disiplin ilmu dimana teknologi bisa diterapkan dalam pembelajaran, khususnya aplikasi Canva. Contoh menarik, seperti pembelajaran sastra dalam bentuk puisi, di mana siswa tidak hanya fokus pada buku dan teks tulis yang biasa mereka lihat, tetapi bagaimana literasi visual di Canva menggunakan tema-tema puisi yang ditulis siswa untuk mengekspresikan pikiran, kreativitas, dan kreativitas mereka. dan emosi secara langsung Andalkan warna, suasana hati, gambar, dan simbol lain yang dapat digunakan melalui desain di aplikasi Canva.

Perkembangan dan penjabaran yang akan disampaikan seiring berjalannya studi ini diharapkan dapat memberikan pelajaran yang positif bagaimana suatu aplikasi yang sudah banyak disediakan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran masa kini.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, yang digunakan dalam pemanfaatan aplikasi canva dalam pembelajaran. Metode kualitatif merupakan skenario pelaksanaan penelitian dijalankan (Darmalaksana 2020). Secara umum, metode penelitian, sebagaimana telah ditegaskan terdahulu, ada dua jenis, yaitu penelitian kualitatif (Gunawan 2013). Penelitian kualitatif biasanya digunakan untuk “eksplorasi” dan penelitian kuantitatif umumnya digunakan untuk “mengukur,” hal terakhir lazim digunakan oleh para akademisi matematika dan ilmu pengetahuan alam (Darmalaksana 2020). Pendekatan ini menafsirkan dan menguraikan data yang diperoleh sesuai keadaan yang terjadi di lapangan serta tidak dapat dicapai dengan menggunakan prosedur statistika atau dengan cara – cara kuantifikasi. Pendekatan ini mengasumsikan secara filosofis yang berbeda, strategi penyelidikan, dan metode pengumpulan data, analisis dan interpretasi (Cre-swell, 2009) yang bertujuan untuk mengembangkan atau pemanfaatan suatu aplikasi. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan pedoman observasi, analisis dan pengumpulan data. Penelitian ini bertujuan untuk mende-skripsikan pemanfaatan aplikasi Canva *for Education* oleh pendidik sebagai media pembelajaran kreatif, inovatif dan kolaboratif untuk pembelajaran jarak jauh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Di era digital saat ini pembelajaran jarak jauh masih dilakukan, terlebih adanya pandemi Covid 19 yang semakin mentransformasi digitalisasi pendidikan formal (Churiyah dkk. 2020). Diperlukan platform, software maupun aplikasi yang dapat mendukung proses penyampaian materi oleh pendidik kepada peserta didik di lingkungan digital (Gómez-Zermeño 2020). Aplikasi Canva menjadi salah satu platform yang patut diandalkan di masa kini dan di masa yang akan datang, hal ini didasarkan pada temuan penelitian ini yang mendukung temuan-temuan penelitian sebelumnya.

Canva memiliki dua fungsi dalam pembelajaran, yakni sebagai fungsi suplemen dan substitusi (Elsa dan Anwar 2021). Fungsi suplemen diantaranya Canva memudahkan pendidik dalam membuat media pembelajaran dan Canva meningkatkan proses pembelajaran jarak jauh. Adapun fungsi substitusi Canva diantaranya adalah media/multimedia pembelajaran yang dihasilkan Canva mudah didistribusikan kepada

peserta didik dan Canva dapat membantu kebutuhan teknologi. Pendidik-pendidik juga menyatakan bahwa peserta didik cukup dimudahkan dengan ketersediaan media/multimedia pembelajaran yang diberikan guru di mana ini merupakan hasil proyek guru di dalam Canva for Education.

Penggunaan Canva dalam pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan menulis peserta didik yang disertai dengan dukungan visualisasi karya sehingga semakin menambah kreativitas peserta didik di era digital saat ini (Yundayani, Susilawati, dan Chairunnisa 2019). Hal serupa juga ditemui di dalam penelitian yang dilakukan oleh Utami dan Djamdjuri (2021). Adapun kreativitas merupakan salah satu keterampilan paling penting untuk dimiliki peserta didik di era saat ini agar mereka sukses di masa depan yang sangat dinamis dan kompleks (Rahimi dan Shute 2021).

Temuan Maolida dan Salsabila (2021) juga memaparkan bahwa melalui Canva pendidik mampu merancang presentasi pengajaran sekaligus membuat rekamannya. Hal ini dapat membantu pendidik untuk meningkatkan literasi digital dan kreativitas mengajar mereka.

Melalui video yang kreatif dan inovatif, peserta didik dapat terstimulasi untuk menyimak pemaparan guru secara maksimal (Radosavlevikj dan Hajrullai 2019). Canva memfasilitasi berbagai template video pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik secara gratis untuk berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan.

Di tengah banyak klaim bahwa penggunaan Canva memudahkan pendidik dan peserta didik, namun bagi mereka yang tidak memiliki tech-savvy, penggunaannya tetaplah cukup sulit. Hal ini ditemukan dalam penelitian Greenelsh (2019), bahwa pendidik yang tidak memiliki kecakapan untuk menjelaskan penggunaan teknologi baru ke peserta didiknya berpengaruh terhadap tingkat pemahaman peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran baru di lingkungan sekolah. Guna menjawab ini, diperlukan pelatihan terlebih dahulu kepada pendidik.

Dilihat dari akun atau web aplikasi Canva, Canva menyediakan dan memfasilitasi fitur-fitur atau kegunaannya untuk pendidikan, menjelaskan bahwa Canva merupakan alat bantu kreativitas dan kolaborasi untuk semua kelas. Satu-satunya platform desain yang dibutuhkan dalam kelas. Mengembangkan kreativitas dan keterampilan kolaboratif, membuat pembelajaran visual dan komunikasi menjadi mudah dan menyenangkan (Canva, n.d.). Dalam pembahasan ini, peran pendidik, peserta didik, serta media pembelajaran sangat mendukung dalam proses belajar mengajar pada pembelajaran jarak jauh, selain itu juga media pembelajaran harus disesuaikan dengan pendidik maupun peserta didik, sesuaikan juga dengan pelajaran dan ketertarikan peserta didik dalam suatu media pembelajaran.

Maka dari itu, pada masa kini teknologi semakin pesat dan maju, pendidik haruslah memilih media pembelajaran apa yang cocok untuk peserta didiknya. Pada pengembangan ini, media pembelajaran yang akan dibahas ialah aplikasi Canva. Media ini ditujukan lebih cocok pada peserta didik jenjang SMP atau SMA. Untuk itu, Canva dipilih dalam pembahasan ini karena dianggap pada jenjang pendidikan tersebut dan pada masa ini peserta didik sudah mengenal teknologi dan mampu mengaplikasikannya dalam proses pembelajaran begitupun dengan pendidik. Aplikasi ini juga dapat digunakan melalui gawai ataupun laptop yang mana bisa dipakai di berbagai tempat juga ranah pendidikan dan materi pelajaran.

Tabel 1. Karakteristik aplikasi Canva

Fitur Gambar	Buat desain dengan jutaan stok foto, vektor, dan ilustrasi, bahkan bisa mengunggah gambar sendiri.
Fitur Filter Foto	Edit foto menggunakan filter siap pakai, atau lebih profesional, gunakan pengedit foto. Selalu ada pilihan untuk setiap pengguna.
Fitur Ikon dan Bentuk Gratis	Gunakan ikon, bentuk, dan elemen dengan mudah. Pilih dari beberapa elemen untuk pengguna, atau unggah elemen sendiri.
Fitur Font	Akses beragam font keren dan menarik yang cocok untuk setiap desain. Semua siap digunakan dan bisa diperoleh di aplikasi Canva.

Sebagai aplikasi berbasis teknologi, Canva menyediakan ruang belajar untuk setiap pendidik dalam melaksanakan suatu pembelajaran dengan mengandalkan media pembelajaran salah satunya berupa aplikasi Canva. Media yang menyediakan lebih banyak template untuk menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Banyak contoh yang dapat digunakan pendidik dalam aplikasi Canva untuk disajikan kepada peserta didik, salah satunya ialah berbagai template menarik untuk disajikan dalam Power Point. Microsoft Office Power Point merupakan program aplikasi kantor bertipe slide show (lembar kerja yang merupakan objek berganti) digunakan untuk mempresentasikan konsep dan argumen yang ingin ditunjukkan pada orang lain (Misbahudin et al. 2018).

Biasanya seorang pendidik dalam menyampaikan dan menerangkan materi baik itu secara langsung ataupun daring, pendidik menggunakan media pembelajaran Power Point untuk mempresentasikan materinya dalam proses pembelajaran. Dilain sisi, untuk menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran, maka pendidik harus cerdik menampilkan presentasinya itu secara menarik. Aplikasi Canva menjadi faktor pendukung dalam membuat template yang menarik, memberi warna, gambar, huruf, dan lain sebagainya agar Power Point yang dibuat oleh pendidik lebih menarik. Dengan cara membuka aplikasi Canva, pilih di penelusuran, ketik "Presentasi" maka template yang menarik dan beragam akan muncul secara otomatis, dan setelah selesai dibuat, template atau hasil dari desain tersebut bisa dipindahkan ke dalam Power Point.

Pemanfaatan template Power Point dalam Canva tidak dirujukkan untuk pendidik saja, tetapi juga bisa untuk peserta didik jika ingin menyampaikan materi yang diharuskan menggunakan Power Point. Selanjutnya, selain Power Point, pendidik juga dapat membuat sertifikat untuk peserta didik untuk diberikan saat ada acara atau ajang perlombaan, dalam Canva, desain-desain sertifikat juga disediakan dengan berbagai macam pilihan. Selanjutnya yaitu template untuk video. Biasanya seorang pendidik menyediakan video untuk contoh, acuan, ataupun penjelasan kepada peserta didik. Dengan Canva, pendidik juga bisa memakai template dengan warna menarik dan tambahan font lainnya untuk memperindah background video pada saat ditampilkan.

Begitu juga dengan poster, infografis, resume, selebaran, dan lain sebagainya yang dapat dipakai dan digunakan. Kembali lagi, tidak hanya pendidik yang dapat menggunakannya, peserta didik pun demikian, pendidik dapat memberi pengajaran menggunakan aplikasi Canva ini kepada peserta didiknya, bila mana pendidik menganjurkan untuk membuat suatu video, presentasi, poster, dan lain sebagainya yang berisi penjelasan, tutorial ataupun lainnya, peserta didik diharapkan bisa mengoperasikan dan membuat suatu desain yang menarik. Keuntungan yang didapatkan ialah, selain mendapat ilmu dalam pembelajaran, peserta didik juga belajar untuk terampil, kreatif, dan inovatif dalam mengembangkan suatu pelajaran atau materi yang diampu.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas, simpulan penelitian ini adalah media pembelajaran sangat diperlukan untuk menunjang suatu pendidikan. Media yang disajikan pada masa ini lebih mengedepankan teknologi dan komunikasi untuk diimplementasikan di ranah-ranah pendidikan. Bagaimana media pembelajaran memberi alat bantu berupa ilmu pengetahuan, serta mengasah kreativitas dan keterampilan peserta didik dalam pembelajarannya disekolah. Aplikasi Canva dapat dimanfaatkan dalam ranah pendidikan. Canva adalah aplikasi online yang mempunyai beragam template serta fitur-fitur yang ada untuk membantu pendidik (pengajar) serta peserta didik (pembelajar) memudahkan dalam melakukan pembelajaran yang berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan manfaat lainnya yang di dapat. Untuk mengetahui manfaat serta keefektifan lainnya dalam pemakaian aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia, diperlukannya penelitian lebih lanjut untuk menunjang ketercapaian serta keberhasilan dalam menggunakan media pembelajaran bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Canva. (n.d.). *Canva Untuk Pendidikan*. https://www.canva.com/id_id/pendidikan/
- Canva. 2020. "Canva for Education - Free Graphic Design Tool for Schools." *Canva for Education*. Diambil 8 Januari 2021 (<https://www.canva.com/education/>).
- Hapsari, Gita Permata Puspita, dan Zulherman. 2021. "Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA." *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)*. Vol 6, No. 1: 22–29. doi: 10.24905/psej.v6i1.43.
- High Tech Teacher Indonesia. 2021. "[Special Class #18 – Project Centered Course] :Membangun Kelas Kreatif Dan Kolaboratif Untuk Peserta Didik Digital NativeMelalui Canva for Education." Diambil 8 Januari2022(<https://hightechteacher.id/special-class-18-project-centered-coursemembangun-kelas-kreatif-dan-kolaboratif-untuk-peserta-didik-digital-nativemelalui-canva-for-education/>).
- Jelantik, A. . K. 2019. *Dinamika Pendidikan Dan Era Revolusi Industri 4.0*. In *DinamikaPendidikan Dan Era Revolusi Industri 4.0* (pp. 95–96). Deepublish.

- Maolida, Elis Homsini, dan Vina Aini Salsabila. 2021. "Canva and Screencast-O-Matic Workshop for Classroom Purpose: A Community Service for Madrasah Ibtidaiyah Teachers." *AJAD : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. Vol 1, No. 2: 54–60. doi: 10.35870/ajad.v1i2.13.
- Maryunani, Maryunani. 2021. "MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN DARING DI MASA PANDEMI MELALUI APLIKASI CANVA UNTUK KELAS VI SDN KREMBANGAN SELATAN III SURABAYA." *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*. Vol 1, No. 4: 190–96. doi: 10.51878/elementary.v1i4.734.
- Misbahudin, Dede, Chaerul Rochman, Dindin Nasrudin, and Isoh Solihati. 2018. "Penggunaan Power Point Sebagai Media Pembelajaran: Efektifkah?" *WaPFI (Wahana Pendidikan Fisika)* 3 (1): 43. <https://doi.org/10.17509/wapfi.v3i1.10939>.
- Rahmatullah, Rahmatullah, Inanna Inanna, and Andi Tenri Ampa. 2020. "Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva." *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha* 12 (2): 317–27.
- Rahmawati, Farida, dan Idam Ragil Widiyanto Atmojo. 2021. "Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA." *Jurnal Basicedu*. Vol 5, No. 6: 6271–79. doi: 10.31004/basicedu.v5i6.1717.
- Scardina, Ciro. 2018. "Library Signage: Creating Aesthetics With Canva - ProQuest." *TheSchool Librarian*, 38.
- Sony Junaedi. 2021. "Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Mahasiswa Pada Mata Kuliah English For" 07: 80–89. https://jurnal.polines.ac.id/index.php/bangun_rekaprima/article/view/3000/107647
- Widyatnyana, K. N. 2021. "PENERAPAN MODEL DISCOVERY LEARNING PADA MATERI TEKS CERPEN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA CANVA FOR EDUCATION." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Vol 10, No. 2: 229–36. doi: 10.23887/jurnal_bahasa.v10i2.695.
- Yundayani, Audi, Susilawati Susilawati, dan Chairunnisa Chairunnisa. 2019. "INVESTIGATING THE EFFECT OF CANVA ON STUDENTS WRITING SKILLS." *English Review: Journal of English Education*. Vol 7, No. 2: 169–76. doi: 10.25134/erjee.v7i2.1800.