

## PELATIHAN PENGGUNAAN TOOLS CANVA PEMBUATAN MEDIA AJAR KREATIF UNTUK GURU SDN CIRANGRANG 2023

Mira Kania Sabariah\*, Gede Agung Ary Wisudiawan<sup>2</sup>, Nungki Selviandro<sup>3</sup>, Zhafran Hafizh Izdihar Riyadi<sup>4</sup>, Ahmad Muflih Nawir<sup>5</sup>, Tasyrika Nurul Hajar<sup>6</sup>, Raihan Sulthon Yaafi<sup>7</sup>, Muthia Khairunissa<sup>8</sup>

Telkom University, Bandung, Indonesia

\*email korespondensi : [mirakania@telkomuniversity.ac.id](mailto:mirakania@telkomuniversity.ac.id)

### Abstract

*This study aims to analyze the teachers satisfaction with the learning media training using Canva tools for learning at SDN 059 Cirangrang Bandung. The main focus of this study is to evaluate the satisfaction level of the teachers who participated in this training. This study used a survey method in which we distributed questionnaires to the teachers. The questionnaire was designed to measure their level of satisfaction with the training, the extent to which they can implement the use of Canva tools in learning, and the impact felt in the learning process in the classroom. The results of this study show that the teachers who participated in this training are satisfied and very helpful because by utilizing Canva, learning and teaching activities will become more varied and fun. This finding has important implications in the context of learning at SDN 059 Cirangrang Bandung. The teachers' satisfaction with the training shows that the use of Canva tools in learning media can increase the effectiveness of the learning process and create a better learning experience for students. In addition, the findings also support the importance of training and professional development for teaching staff in adopting innovative learning technologies.*

**Keywords :** *Canva; learning process; learning experience.*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kepuasan para tenaga pengajar terhadap pelatihan media pembelajaran menggunakan tools Canva terhadap pembelajaran di SDN 059 Cirangrang Bandung. Fokus utama dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi tingkat kepuasan para tenaga pengajar yang ikut serta dalam pelatihan ini. Penelitian ini menggunakan metode survei yang dimana kami menyebarkan kuesioner kepada para tenaga pengajar. Kuesioner tersebut dirancang untuk mengukur tingkat kepuasan mereka terhadap pelatihan, sejauh mana mereka dapat mengimplementasikan penggunaan Tools Canva dalam pembelajaran, serta dampak yang dirasakan dalam proses pembelajaran di kelas. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwasanya para tenaga pengajar yang ikut serta dalam pelatihan ini merasa puas dan sangat terbantu karena dengan memanfaatkan Canva ini, kegiatan belajar dan mengajar akan menjadi lebih bervariasi dan menyenangkan. Temuan ini memiliki implikasi penting dalam konteks pembelajaran di SDN 059 Cirangrang Bandung. Kepuasan para tenaga pengajar terhadap pelatihan ini menunjukkan bahwa penggunaan Tools Canva dalam media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih baik bagi siswa. Selain itu, temuan ini juga mendukung pentingnya pelatihan dan pengembangan profesional bagi tenaga pengajar dalam mengadopsi teknologi pembelajaran yang inovatif.

**Kata Kunci :** Canva; Proses Pembelajaran; Pengalaman Belajar

Accepted: 2023-07-06

Published: 2023-07-20

## PENDAHULUAN

Pendidikan juga memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan moral peserta didik, sehingga mereka dapat menjadi warga negara yang bertanggung jawab dan beretika. Melalui pendidikan, individu dapat belajar mengenai nilai-nilai kehidupan, menghormati hak dan martabat manusia, serta memahami pentingnya keadilan, persatuan, dan perdamaian. Selain itu, pendidikan juga berperan dalam meningkatkan kesadaran sosial dan partisipasi aktif dalam kehidupan masyarakat. Dengan pendidikan yang baik, individu akan memiliki pemahaman yang lebih baik tentang isu-isu sosial, ekonomi, dan politik yang ada di sekitarnya. Hal ini membantu mereka

berperan aktif dalam pembangunan masyarakat dan negara, serta ikut serta dalam mengatasi berbagai tantangan dan permasalahan yang dihadapi.

Pendidikan juga berfungsi sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan dan kompetensi yang diperlukan dalam dunia kerja. Dalam era globalisasi dan kemajuan teknologi, sumber daya manusia yang terampil dan berkualitas menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi perkembangan suatu bangsa. Melalui pendidikan, individu dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan yang relevan dengan tuntutan pasar kerja, sehingga dapat bersaing dan berkontribusi secara produktif. Selain itu, pendidikan juga berperan dalam mempromosikan inovasi, kreativitas, dan keunggulan intelektual. Melalui pendidikan yang berkualitas, individu didorong untuk berpikir kritis, mampu beradaptasi dengan perubahan, dan memiliki kemampuan untuk menciptakan solusi baru terhadap berbagai permasalahan yang dihadapi. Dalam konteks ini, pendidikan menjadi faktor kunci dalam memajukan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya suatu bangsa. Dalam rangka mencapai semua tujuan tersebut, diperlukan komitmen dan kerja sama antara pemerintah, lembaga pendidikan, masyarakat, dan seluruh pemangku kepentingan terkait. Investasi yang cukup dalam bidang pendidikan, baik dari segi dana, infrastruktur, maupun peningkatan kualitas tenaga pendidik, menjadi langkah yang penting untuk memastikan akses pendidikan yang merata dan berkualitas bagi seluruh masyarakat.

Pendidikan dewasa ini sering juga disebut dengan istilah pembelajaran. Pembelajaran yang menarik akan memberikan kesan serta pengalaman secara langsung kepada siswa untuk menambah pengetahuan yang lebih luas merupakan proses pembelajaran yang diharapkan saat. Suasana belajar yang menarik dan menyenangkan tentunya harus diciptakan oleh guru di dalam kelas, sehingga akan meningkatkan memotivasi dan semangat siswa untuk mempelajari materi yang sedang dibahas dengan baik.

Pendidikan adalah sebuah aspek penting dalam pembangunan suatu negara. Pendidikan dapat mengembangkan bakat seseorang sampai pada tingkat optimal dalam batas hakikat individu (Nasution, 2016). Kualitas Pendidikan di Indonesia saat ini cukup memprihatinkan, menurut survei Political and Economic Risk Consultant (PERC), kualitas pendidikan Indonesia berada pada posisi ke-12 dari 12 negara di Asia (Agustang & Asrifan, 2021). Dalam era digital seperti sekarang ini, penggunaan teknologi dalam pembelajaran telah menjadi semakin relevan. Oleh karena itu, dibutuhkan SDM yang terampil, profesional dari para pendidik dan tenaga kependidikan (Lelu Ngongo et al., 2019). Digitalisasi pendidikan merupakan sistem pembelajaran yang mendayagunakan teknologi digital dalam setiap aspeknya, baik dari kurikulum, metode, media, bahkan sistem administrasinya (Wulandari et al., 2021). Pendayagunaan internet dalam pendidikan bukanlah hal baru. Banyak di berbagai negara sudah menggunakan digitalisasi dalam pendidikan (Rachmat Gumelar & Dinnur, 2020). Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam hal pembelajaran adalah penggunaan perangkat lunak desain grafis yang dapat membantu tenaga pengajar dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Pembelajaran memiliki peran dalam menyediakan informasi dan pengembangan proses berpikir yang pada akhirnya dapat diharapkan perubahan perilaku pembelajar baik kognitif, afektif dan psikomotornya (Supratman, 2015). Dalam era digital yang terus berkembang, penggunaan media pembelajaran digital menjadi semakin penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran digital yang inovatif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa, sehingga meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Media dalam proses pembelajaran memiliki manfaat secara umum untuk memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien (Hidayat, 2010). Maka dari itu, pembelajaran dengan pendekatan yang benar memegang peran penting dalam proses mengajar, agar seorang guru dapat dengan mudah menyampaikan ilmu-ilmu kepada muridnya dengan pendekatan yang sesuai dengan karakter muridnya. Hal ini merupakan hal yang penting untuk dikembangkan, karena jika siswa tidak

tertarik dalam proses belajarnya, maka siswa tersebut akan merasa malas untuk menimba ilmu selama proses belajarnya.

Salah satu cara agar siswa/i tertarik dalam proses pembelajaran adalah dengan gaya visual yang menarik dari penyampaian materi yang praktis. Tentu, hal ini dapat diimplementasikan dalam berbagai bentuk, seperti penggunaan desain grafis dalam penyampaian materi sekolah. Desain grafis adalah ilmu yang mengutamakan kreativitas dalam menghasilkan sebuah rancangan yang membentuk sebuah gambar (Setyadi et al., n.d.). Dengan ditambahkannya kreativitas dalam penyampaian materi, seperti menambahkan suara unik, gambar yang menarik, dan lain-lain, akan meningkatkan minat dari siswa/i dalam menimba ilmu di sekolahnya.

Desain grafis adalah ilmu yang mengutamakan kreativitas dalam menghasilkan sebuah rancangan yang membentuk sebuah gambar (Setyadi et al., n.d.). Salah satu contoh perangkat lunak tersebut adalah Canva. dengan menggunakan media pembelajaran, materi dapat disampaikan lebih jelas dan menarik sesuai dengan tujuan pembelajaran (Kuswanto, 2020).

Dalam era perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat, penting bagi guru – guru di SDN Cirangrang untuk mengikuti perkembangan tersebut dan memanfaatkannya dalam proses pembelajaran. Penggunaan media ajar yang menarik dan kreatif dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam belajar. Salah satu alat yang dapat digunakan untuk menciptakan media ajar yang menarik adalah Canva (Smith & Johnson, 2020).

Salah satu aplikasi perantara untuk mewujudkan dan menambah minat dari siswa/i di sekolahnya adalah dengan aplikasi Canva. Canva adalah alat desain grafis yang dibuat pada tahun 2012 oleh pengusaha Australia Melanie Perkins. Ini menggunakan format drag-and-drop yang akan akrab bagi pengguna rata-rata serta profesional desain (Klug & Williams, 2016). Dengan menggunakan aplikasi Canva, maka proses pembelajaran antara guru dan siswa/i akan terlaksana secara efektif dan interaktif. Pengajar dapat dengan mudah menyampaikan materi belajar untuk siswa/i dengan bantuan pembuatan desain grafis yang menarik dari aplikasi Canva, dan dari sisi siswa/i akan tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar di sekolahnya dikarenakan penyampaian materi yang menarik untuk diperhatikan.

Canva adalah alat desain grafis yang dibuat pada tahun 2012 oleh pengusaha Australia, Melanie Perkins. Alat ini menggunakan format drag and drop yang tidak asing lagi bagi pengguna awam maupun profesional desain (Gehred, 2020). SDN 059 Cirangrang Bandung merupakan salah satu sekolah dasar yang memiliki komitmen kuat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam upaya mencapai tujuan tersebut, pihak sekolah mengadakan pelatihan media pembelajaran menggunakan Tools Canva kepada para tenaga pengajar.

Pelatihan ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada para guru dalam memanfaatkan Tools Canva sebagai alat untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan interaktif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kepuasan para tenaga pengajar SDN 059 Cirangrang Bandung setelah mereka mengikuti kegiatan pelatihan ini (Smith & Johnson, 2020).

Melalui pelatihan ini, diharapkan guru – guru di SDN Cirangrang dapat meningkatkan kompetensi dalam menggunakan Canva sebagai alat pembuat media ajar kreatif. Hal ini akan membantu mereka menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, pengguna Canva juga dapat membantu mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di SDN Cirangrang, sehingga tercipta proses pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode survei dengan pendekatan kuantitatif, dengan tujuan menganalisis perkembangan para pengajar terhadap media yang digunakan selama mengajar dan meningkatkan kualitas kegiatan belajar dan mengajar melalui pelatihan penggunaan media

pembelajaran digital Canva. Penelitian kuantitatif memperhatikan pada pengumpulan dan analisis data dalam bentuk numerik dan bersifat obyektif. Variabel-variabel penelitian kuantitatif dapat diidentifikasi dan interkorelasi variabel dapat diukur (Abdullah, 2015). Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang menjadi kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudia ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2002).

Partisipan dalam penelitian ini adalah para tenaga pengajar yang telah mengikuti pelatihan media pembelajaran menggunakan tools Canva di SDN 059 Cirangrang Bandung. Instrumen penelitian yang digunakan adalah kuesioner. Kuesioner dirancang untuk mengumpulkan data mengenai tingkat kepuasan para tenaga pengajar terhadap pelatihan. Kami merancang bentuk kuesioner agar memiliki pertanyaan yang bersifat terbuka dan tertutup (Pujihastuti, 2014) sehingga kami bisa mendapatkan respons yang lebih spesifik dari peserta. Berikut merupakan tahapan yang dilakukan selama pelatihan.

#### 1. Pemaparan Materi

Pada tahapan ini, Dosen dari prodi S1 Rekayasa Perangkat Lunak memberikan pemaparan materi kepada peserta pelatihan mulai dari cara membuat akun canva sampai dengan tutorial untuk membuat materi pembelajaran melalui canva seperti pada gambar 1.



Gambar 1: Pemaparan Materi oleh Dosen

#### 2. Praktek Langsung

Setelah tahapan pemaparan materi dilaksanakan, tahapan selanjutnya adalah praktek langsung membuat materi pembelajaran oleh peserta pelatihan. Pada tahapan ini para peserta diminta untuk mencoba membuat materi pembelajaran di canva masing-masing.



Gambar 2: Mahasiswa Membantu Peserta Pelatihan

Pada gambar 2 para mahasiswa dari prodi S1 Rekayasa Perangkat Lunak ikut serta dalam membantu peserta yang mengalami kesulitan dalam proses praktek langsung ini.

#### 3. Pemberian Tugas

Setelah para guru menerima pelatihan, langkah selanjutnya adalah memberikan tugas kepada para peserta untuk mengukur sejauh mana pemahaman terkait materi yang telah

diberikan. Penugasan diberikan dengan memanfaatkan LMS Universitas Telkom. Tugas yang diberikan adalah sebagai berikut:

- Buatlah rekaman video Anda (maksimum dengan durasi 3 menit) menjelaskan suatu materi pembelajaran sesuai Mata Pelajaran yang Anda ampu.
- Kemudian, gunakan suara dari video NO.1 tadi sebagai dasar untuk membuat animasi menggunakan Canva.
- Upload* hasil editing video pembelajaran yang telah Anda buat pada repository online Anda masing-masing dan tuliskan link nya pada kolom jawaban.

Tugas ini harus dikerjakan secara individu dengan durasi pengerjaan sekitar 3 minggu. Hasil tugas disampaikan melalui LMS yang telah disediakan.

#### 4. Penyebaran Kuesioner

Tahap penyebaran kuisisioner merupakan tahap terakhir dari pelatihan ini. Setelah menyelesaikan dua tahap sebelumnya peserta diminta untuk mengisi lembaran kertas yang berisi pertanyaan mengenai skala kepuasan peserta terhadap pelatihan yang sudah mereka ikuti.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan diawali dengan penjelasan materi mengenai canva oleh Dosen dari Prodi S1 Rekayasa Perangkat Lunak Universitas Telkom. Materi yang dijelaskan dimulai dari cara membuat akun untuk canva sampai dengan tutorial dalam membuat materi pembelajaran dengan canva.

Para peserta diminta untuk mencoba sendiri membuat materi pembelajaran melalui canva seperti yang sudah dijelaskan pada tahap sebelumnya. Mahasiswa dan Mahasiswi ikut serta untuk membantu peserta yang mengalami kesulitan selama proses pembuatan materi pembelajaran ini berlangsung.

Pelatihan ini diakhiri dengan penyebaran kuisisioner kepuasan yang perlu diisi oleh peserta pelatihan. Berdasarkan survei yang telah kami lakukan kepada para peserta yang telah mengikuti kegiatan pelatihan tersebut, di dapatlah data sebagaimana terlampir di bawah ini, beberapa pertanyaan kami buat dalam poin sebagai keterangan di tabel.

- Materi kegiatan sesuai dengan kebutuhan mitra/peserta
- Materi/teknologi/seni yang disajikan sangat bermanfaat bagi masyarakat.
- Waktu pelaksanaan kegiatan ini relatif sesuai dan cukup.
- Materi/kegiatan yang disajikan jelas dan mudah dipahami.
- Tim panitia memberikan pelayanan yang baik selama kegiatan.
- Masyarakat berharap kegiatan – kegiatan seperti ini dilanjutkan di masa yang akan datang.

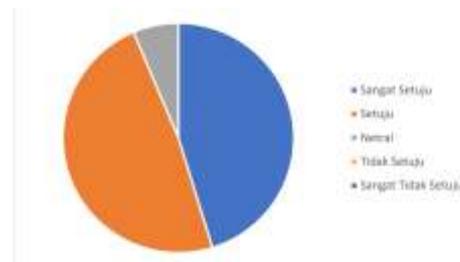
Tabel 1. Kuesioner Kepuasan Pengabdian Masyarakat

No Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS
1				13	8
2				12	9
3			3	11	7
4			4	10	7
5			1	6	14
6				9	12
<b>Jumlah</b>			<b>8</b>	<b>61</b>	<b>57</b>

Keterangan: STS (Sangat Tidak Setuju), TS (Tidak Setuju), N (Netral), S (Setuju), SS (Sangat Setuju).

Jumlah total pilihan suara N sebesar 8, S 61 dan SS 57. Adapun persentasi jumlah total suara dalam bentuk Persentasi adalah N sebesar 6,35%, S 48,41% dan SS 45,24%. Adapun visualisasi hasil pengukuran kepuasan dapat dilihat pada gambar 3.

Berdasarkan data hasil survei yang kami paparkan di atas, dapat dilihat bahwa mayoritas peserta yang mengikuti pelatihan memberikan tanggapan yang positif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari total jumlah partisipan, sebesar 93,65% menyatakan kepuasan terhadap pelatihan, yang terdiri dari 48,41% yang menyatakan setuju dan 45,24% yang menyatakan sangat setuju.



Gambar 3: Grafik dari Tabel Kuesioner

Selain hasil data yang kami tampilkan di atas, para peserta juga memberikan beberapa catatan yang sangat berharga dan beragam dalam evaluasi pelatihan. Kami telah merangkum catatan-catatan tersebut dengan cermat untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang persepsi dan pengalaman peserta terkait dengan pelatihan media pembelajaran menggunakan Tools Canva. Beberapa catatan yang dicatat oleh peserta meliputi:

1. Terdapat 4 orang dari 16 orang yang menyatakan selama kegiatan pelatihan berlangsung suara pemateri kurang terdengar jelas ke bagian belakang.
2. Terdapat 5 orang dari 16 orang yang menyatakan harapannya bahwa kegiatan pelatihan ini bisa dilanjutkan dengan materi lainnya juga untuk lebih dalam memahami agar bisa menggunakannya dalam pembelajaran dan kegiatan lainnya
3. Terdapat 4 orang dari 16 orang yang menyatakan kegiatan pelatihan sangat bermanfaat sesuai dengan kebutuhan para guru dan harapannya dapat membantu memberikan pengetahuan yang lebih dalam hal IT guna menunjang kegiatan belajar mengajar yang lebih bagus dan menarik.
4. Terdapat 1 orang dari 16 orang yang menyatakan durasi waktu pelaksanaan kurang lama/terbatas untuk dapat mengeksplere tools yang diajarkan secara lebih mendalam.
5. Terdapat 1 orang dari 16 orang yang menyatakan harapannya bahwa kegiatan pelatihan dapat melibatkan seluruh Guru termasuk Guru Honorer di dalamnya.
6. Terdapat 1 orang dari 16 orang yang menyatakan bahwa para Mahasiswa diharapkan selalu bekerja sama dan tolong molong tidak hanya pada saat kegiatan pelatihan ini, akan tetapi untuk kegiatan-kegiatan berikutnya.

Dengan memperhatikan catatan-catatan yang diberikan oleh para peserta, kami akan menggunakan informasi ini sebagai bahan evaluasi dan pembaruan program pelatihan di masa mendatang.

## KESIMPULAN

Pelatihan Media Pembelajaran yang dilaksanakan dalam rangka pengabdian masyarakat Dosen dan Mahasiswa S1 Rekayasa Perangkat Lunak Universitas Telkom berjalan dengan baik. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa pelatihan media

pembelajaran menggunakan tools Canva terhadap pembelajaran di SDN 059 Cirangrang Bandung ini sukses dilaksanakan dengan melihat dari persentase kepuasan para peserta yang ikut dalam pelatihan tersebut, walaupun ada beberapa catatan yang menunjukkan bahwa masih ada beberapa aspek yang perlu di tingkatkan lagi untuk pelatihan kedepannya. Adapun terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk menjadikan kegiatan pelatihan seperti ini menjadi lebih baik lagi di waktu yang akan datang. Diantaranya adalah:

1. Menyediakan peralatan yang mendukung dalam sesi pemaparan materi agar materi terdengar dan tersampaikan dengan baik kepada peserta pelatihan.
2. Melanjutkan kegiatan pelatihan secara rutin dengan harapan mendapat ilmu baru di setiap pertemuan kegiatan pelatihan tersebut.
3. Memperpanjang durasi pelaksanaan kegiatan agar terdapat waktu untuk lebih mengeksplor tools yang diajarkan.
4. Peserta yang dilibatkan tidak hanya mengkhususkan untuk orang-orang tertentu, tetapi diharapkan dapat melibatkan seluruh orang yang ingin mengikuti pelatihan.

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi canva dapat dijadikan salah satu rujukan dalam penggunaan media aplikasi yang tepat dalam proses pembelajaran inovatif, karena aplikasi canva adalah salah satu platform unik serta menarik sekaligus sangat inovatif dengan demikian dapat dimanfaatkan untuk media pembelajaran yang efektif. Dengan adanya berbagai fitur template yang ada, Canva menawarkan kemudahan serta kepraktisan untuk pembuatan konten materi, sehingga akan lebih mudah dipahami siswa. Dengan digunakannya media pembelajaran Canva, terdapat peningkatan motivasi, literasi sains, serta hasil belajar siswa sehingga layak digunakan pada proses pembelajaran untuk meningkatkan kapasitas pembelajaran menjadi lebih baik, selain itu dapat menjadi rujukan atau referensi bagi guru dalam menentukan media pembelajaran agar dapat mengaktifkan peran siswa didalam kelas.

Sebagian peserta pelatihan mengalami kesulitan dalam mendengar dengan jelas suara pemateri, terutama bagi mereka yang duduk di bagian belakang ruangan. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk meningkatkan kualitas suara atau pengaturan akustik dalam pelatihan berikutnya. Mayoritas peserta pelatihan menyatakan harapan mereka untuk melanjutkan kegiatan pelatihan dengan materi lainnya yang lebih mendalam. Mereka ingin memperdalam pemahaman mereka agar dapat menggunakan Canva dalam pembelajaran dan kegiatan lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustang, A., & Asrifan, A. (2021). *Masalah Pendidikan di Indonesia*.
- Gehred, A. P. (2020). *Canva*. *Journal of the Medical Library Association*, 108(2).  
<https://doi.org/10.5195/jmla.2020.940>
- Islamy, I. (2019). *PENELITIAN SURVEI DALAM PEMBELAJARAN DAN PENGAJARAN BAHASA INGGRIS*.
- Kuswanto, J. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS KELAS X*. In *Jurnal Ilmiah Edutic* (Vol. 6, Issue 2).
- Lelu Ngongo, V., Hidayat, T., Wiyanto, dan, Xaverius, S., Alam, P., & Sugihan, M. (2019). *PENDIDIKAN DI ERA DIGITAL*.
- Nasution, E. (2016). *Problematika Pendidikan di Indonesia*.
- Pujihastu, I. (2014). *PRINSIP PENULISAN KUESIONER PENELITIAN*.

Rachmat Gumelar, D., & Dinnur, S. (2020). DIGITALISASI PENDIDIKAN HUKUM DAN PROSPEKNYA PASCA PANDEMI COVID-19.

<https://www.google.com/amp/s/www.kompasiana.com/amp/kkndr122/5f318a81d541df54ad2cf497/pendidik>

Setyadi, R., Dwi Sasongko, R., Nur, S., Kariyani, R., Qodariah, L., & Muhammadiyah HAMKA, U. (n.d.). Rangkaian: *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat UP3M STKIP PGRI Sumatera Barat GRAPHIC DESIGN Workshop Using Canva To Increase Creativity And Ability Of Students Of Smk And Mts Arrizkhan Workshop Desain Grafis Menggunakan Canva Guna Meningkatkan Kreativitas Dan Kemampuan Siswa Smk Dan Mts Ar-Rizkhan.*

Wulandari, R., Santoso, S., & Ardian, S. D. (2021). *Tantangan Digitalisasi Pendidikan bagi Orang Tua dan Anak Di Tengah Pandemi Covid-19 di Desa Bendanpete.* EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 3(6), 3839–3851. <https://doi.org/10.31004/edukaf.v3i6.1312>

Smith, J., & Johnson, A. (2020). "The impact of Canva on students' understanding and skills in graphic design: A survey-based study." *Journal of Educational Technology Research*, 12(2), 45-62.

Rahmila, R., Iriani, R., Kusasi, M., & Len 2022. *Pengembangan Media Poster Melalui Aplikasi Canva Bermuatan Etnosains Pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar.* QUANTUM: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains, 13(2), 188-201.

Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. 2021. *Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring.* *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275– 281. <https://jurnalfkip.unram.ac.id/index.php/JPPM/article/view/2817/1853>

Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. 2020. *Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva.* *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317 – 327. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjpe.v12i2.30179>

Hapsari, Gita Permata Puspita, & Zulherman, Z. 2021a. *Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva.* *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>

Adlin, Adlin. 2019. "Analisis Kemampuan Guru Dalam Memanfaatkan Media Bebas Komputer Pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *Jurnal Imajinasi* 3(2):30. doi: 10.26858/i.v3i2.12961.

Moleong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif. Edisi Revisi.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D).* Bandung. Alfabeta.

Huberman dan Miles, "Teknik Pengumpulan dan Analisis Data Kualitatif," *J. Stud. Komun. dan Media*, vol. 02, no. 1998, hal. 1–11, 1992.

K. A. Jasmi, "Metodologi Pengumpulan Data dalam Penyelidikan Kualitatif," *Kursus Penyelid. Kualitatif Siri 1* 2012, no. December, 2012.

M. D. Cookson dan P. M. R. Stirk, "MEDIA PEMBELAJARAN," no. 1996, hal. 13–45, 2019. Debi Adis Setiawan and Siti Malikhah Towaf. "Multimedia Interaktif Buku Digital 3D Pada Materi IPS Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan* 3 (2013): 1133-114.

Abdullah, P. M. (2015). *Living in the world that is fit for habitation: CCI's ecumenical and religious relationships.* In Aswaja Pressindo.

---

Klug, B., & Williams, U. (2016). *Canva. The Charleston Advisor*, 17(4), 13–16.  
<https://doi.org/10.5260/chara.17.4.13>

Supratman Zakir, 'Local Web Base Learning: Media Pembelajaran', ASEAN Comparative Education Research Network Conference 2015, 2015, 1107.

Hujair AH. Sanaky. 2009. Media pembelajaran. Jogjakarta: Safirialinsani press.

'Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003', Kemenristekdikti, 2003.

Sulastri, e. a. (2021). *Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar dan Media Pembelajaran*. Pro Bono Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat.