



---

## Pengenalan Aplikasi Canva Sebagai Desain Media Pembelajaran Otomatis Bagi Guru di SMAS Plus Talang

### Introduction to the Canva Application as an Automated Learning Media Design for Teachers at SMAS Plus Talang

Dewilna Helmi<sup>1</sup>, Dwi Partini<sup>2</sup>, Asep Asep<sup>3</sup>, C. S. A Barus<sup>4</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Geografi

<sup>4</sup> Program Studi Pendidikan Fisika

FKIP, Universitas Pattimura

Email: [dewilnahelmi@gmail.com](mailto:dewilnahelmi@gmail.com)

---

#### Article History:

Received: 25 April 2023

Revised: 30 Mei 2023

Accepted: 08 Juni 2023

#### Keywords:

Canva application, design, learning media.

**Abstract:** *The rapid development of technology has reached the era 5.0 where digital literacy has become extremely important, especially for teachers. One of the graphic design applications that can assist teachers in designing instructional media is Canva. The purpose of this community engagement activity is to introduce the Canva application to teachers at SMAS Plus Talang as a tool for designing instructional media. The methods used in this engagement include lectures, practice sessions, and discussions. There are several stages in this engagement activity, namely coordination and needs analysis, preparation of materials and activities, training, monitoring and evaluation, as well as data analysis and reporting. The results of this engagement show an improvement in the understanding of the teachers after participating in the training, with an average understanding categorized as very good. This Community Engagement (PKM) activity helps teachers in designing engaging instructional media, enabling students to become more aware of digital literacy and be prepared to face a digital-dominant work environment. It is hoped that the results of this research can serve as a reference for other educational institutions and introduce and train educators in the use of the Canva application.*

---

### **Abstrak**

Perkembangan teknologi semakin pesat, mencapai era 5.0 dimana literasi digital menjadi sangat penting, terutama bagi para guru. Canva merupakan aplikasi desain grafis yang digunakan untuk mendesain pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru. Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk memperkenalkan aplikasi canva kepada guru di SMAS Plus Talang sebagai alat bantu dalam merancang media pembelajaran. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini meliputi ceramah, praktik dan diskusi. Terdapat beberapa tahapan dalam kegiatan pengabdian ini, yaitu koordinasi dan analisis kebutuhan, persiapan materi dan kegiatan, pelatihan, monitoring dan evaluasi, serta analisis data dan laporan. Hasil pengabdian ini menunjukkan peningkatan pemahaman para guru setelah mengikuti pelatihan, dengan rata-rata pemahaman yang dikategorikan sebagai sangat baik. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini membantu para guru dalam merancang media pembelajaran yang menarik, sehingga peserta didik dapat menjadi lebih sadar akan literasi digital dan siap menghadapi dunia kerja yang didominasi oleh sistem digital. Diharapkan bahwa hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi lembaga pendidikan lainnya serta memperkenalkan dan melatih penggunaan aplikasi Canva kepada pendidik.

**Kata Kunci:** Aplikasi Canva, Desain, Media Pembelajaran

### **PENDAHULUAN**

Peningkatan mutu pendidikan membutuhkan perhatian yang serius terhadap aspek pendidikan, kurikulum, dan pembelajaran (Altabany dalam Asep, 2023). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki dampak signifikan di berbagai bidang kehidupan manusia, termasuk ekonomi, sosial, budaya, dan pendidikan. Era digitalisasi telah mengalami transformasi yang modern sejak wabah Covid-19 melanda dunia, yang berdampak besar terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan dan bisnis (Ardiansyah, 2023). Dalam konteks pendidikan, kemajuan teknologi memberikan peluang yang luas. Tujuan utamanya adalah memastikan bahwa sistem pendidikan tetap relevan dengan perkembangan teknologi. Pendidikan merupakan isu kompleks yang dipengaruhi oleh berbagai faktor, dan salah satu faktor yang paling berpengaruh adalah peran guru. Tugas guru dalam proses pembelajaran adalah menyampaikan materi kepada siswa melalui interaksi dan komunikasi yang efektif. Keberhasilan guru dalam menyampaikan materi bergantung pada sejauh mana interaksi dan komunikasi antara guru dan siswa berjalan lancar. Untuk mencapai hal ini, media menjadi perantara dalam proses belajar-mengajar, dan teknologi pembelajaran menjadi elemen penting. Teknologi pembelajaran memainkan peran krusial dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam pengertian yang sempit, media mengacu pada alat-alat yang digunakan dalam sistem pembelajaran. Namun, dalam pengertian yang lebih luas, media merujuk pada pemanfaatan semua sumber daya dan sistem pembelajaran secara optimal untuk mencapai tujuan pembelajaran (Pelangi, 2020). Kemajuan teknologi telah memberikan dampak yang signifikan terhadap perkembangan media pembelajaran dan materi pengajaran. Saat ini, media pembelajaran sangat beragam, termasuk dalam bentuk elektronik, interaktif, dan menarik. Hal ini sejalan dengan terus berkembangnya teknologi (Megahantara, 2017). Media pembelajaran memegang peran penting dalam mendukung proses pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas. Untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif, interaktif, dan bermanfaat, guru perlu memiliki pengetahuan tentang berbagai jenis media pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran, peserta didik dapat mendorong kemampuan berpikir analitis, kreatif, dan aktif mereka (Purba, 2022). Media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan pesan dan memfasilitasi proses belajar bagi penerima, sehingga mereka dapat belajar dengan efisien dan efektif dengan perencanaan yang teratur. Hal ini menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, memudahkan pemahaman peserta didik, dan menumbuhkan minat dalam belajar (Jeklin, 2016).

Pemanfaatan media pembelajaran akan memberikan manfaat yang optimal jika peserta didik dapat menyesuaikannya dengan gaya pembelajaran masing-masing. Selain itu, pendidik juga perlu selalu mengikuti perkembangan teknologi. Semakin majunya penggunaan alat-alat dalam media pembelajaran, maka akan semakin memberikan dampak positif pada kegiatan pembelajaran di sekolah. Penggunaan teknologi yang canggih sangat diharapkan dari para pendidik, baik yang baru memulai karir maupun yang telah berpengalaman, untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif, dinamis, dan efektif, salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran melalui pemanfaatan sumber daya teknologi sebagai media pembelajaran (Akhmadan, 2017).

Tersedia berbagai aplikasi yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, dan salah satunya adalah aplikasi Canva. Saat ini, aplikasi Canva telah meraih popularitas dan sering kali disebut-sebut sebagai platform daring yang memudahkan para guru dalam merancang media pembelajaran. Aplikasi canva menawarkan berbagai pilihan desain, baik itu poster, brosur, presentasi, logo, sampul, buku dan lain-lain.

Selain itu, Canva juga terhubung langsung dengan platform media sosial yang digunakan oleh para pendidik, pemanfaatan aplikasi Canva sangat bermanfaat dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik. Pengguna Canva memiliki fleksibilitas untuk memilih desain yang telah ada atau membuat desain sendiri sesuai dengan kebutuhan. Ini memungkinkan guru dan peserta didik untuk berkreasi dan menghasilkan karya yang menarik yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas.

Berdasarkan hasil wawancara dengan para guru di SMAS Plus Talang, ditemukan bahwa mereka masih menggunakan metode konvensional seperti diskusi dan ceramah dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran juga belum optimal, yang berdampak pada proses pembelajaran. Oleh karena itu, penulis memilih SMAS Plus Talang sebagai tempat Pengabdian Kepada Masyarakat.

Beberapa penelitian tentang penggunaan Aplikasi Canva menunjukkan dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran berbasis Canva, yang menggabungkan elemen audio dan visual, terbukti efektif dalam memfasilitasi pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Oleh karenanya, dapat dikembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva, baik secara daring (online) ataupun luring (offline) (Rahmattul, Inanna, & Ampa, 2020). Selain itu, aplikasi Canva, dapat meningkatkan kemampuan kreatifitas mahasiswa dalam mata kuliah English for Information Communication and Technology yang digunakan sebagai media pembelajaran daring. Terbukti dengan persentase skor motivasi, prestasi dan kreatifitas belajar mahasiswa dari setiap siklus pembelajaran mengalami peningkatan (Junaedi, S., 2021).

## **METODE**

Tempat diselenggarakannya kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) adalah di SMAS Plus Talang, yang terletak di Kabupaten Solok, Sumatera Barat. Sebelum pelaksanaan, diawali dengan berkoordinasi dengan Kepala Sekolah, Ibu Nofermawati, S.Pd dan dilakukan analisis kebutuhan melalui observasi awal. Tujuan utama dari kegiatan PKM ini adalah memberikan fasilitasi dan meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam merancang media pembelajaran berbasis digital. Diharapkan melalui kegiatan ini, para guru dapat menciptakan media pembelajaran yang menarik

dan menyenangkan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Metode yang digunakan dalam kegiatan PKM ini meliputi ceramah, praktek, dan diskusi. Secara rinci, metode tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Metode ceramah diawali dengan menjelaskan pentingnya desain pembelajaran, pembelajaran aktif, dan kreativitas guru. Selanjutnya, materi pengenalan Canva dibahas, termasuk fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi tersebut. Topik-topik yang dibahas meliputi penggunaan Canva untuk membuat worksheet, presentasi, poster, buku, video, serta komponen-komponen dalam template desain yang dapat digunakan dalam pembuatan media pembelajaran.
2. Metode praktek dan demonstrasi dilakukan dengan melakukan praktik langsung dan demonstrasi tentang penggunaan fitur-fitur dalam aplikasi Canva serta cara penggunaan template yang tersedia. Para guru atau pendidik diajak secara langsung mengunjungi situs web Canva dan menyiapkan salah satu materi yang berkaitan dengan bidang studi yang diampu.
3. Metode diskusi, sepanjang pelatihan akan membahas permasalahan yang timbul atau muncul Ketika para guru menggunakan aplikasi Canva.

Terdapat tahapan pelaksanaan dalam kegiatan PKM ini yang dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1 Tahapan Kegiatan Pelatihan

#### Tahap 1, Analisis kebutuhan dan koordinasi

Pada tahap ini bersama Kepala SMAS Plus Talang dilakukan koordinasi dengan tujuan memberi konfirmasi bahwasanya akan dilakukan kegiatan pelatihan terhadap seluruh guru SMAS Plus Talang Kabupaten Solok, Sumatera Barat selama satu hari yakni pada hari Rabu 10 Mei 2023.

#### Tahap 2, Persiapan Materi dan Kegiatan

Melakukan persiapan materi serta persiapan kegiatan untuk acara pelatihan supaya berjalan dengan lancar

#### Tahap 3, Pelatihan Pengenalan Aplikasi Canva

Tahap ini dimulai dengan membahas mengenai pentingnya desain pembelajaran, pembelajaran aktif, dan kreativitas guru. Setelah itu, materi pengenalan Canva disampaikan, termasuk pengenalan fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi Canva seperti worksheet, presentasi, poster, buku, video, serta komponen-komponen dalam template desain yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran. Selanjutnya, dilakukan demonstrasi dan praktek langsung dalam penggunaan aplikasi Canva.

#### Tahap 4, Monitoring dan Evaluasi

Monitoring dilakukan dengan memberikan dukungan dan motivasi yang berkelanjutan kepada para guru di SMAS Plus Talang untuk menggunakan aplikasi Canva dalam pembuatan media pembelajaran. Evaluasi dilakukan melalui penggunaan instrumen berupa angket respon atau kuesioner yang berkaitan dengan pelatihan yang telah dilaksanakan.

#### Tahap 5, Analisis Data dan Laporan Kegiatan

Pada tahap ini diberikan angket untuk melihat respon guru dalam menggunakan aplikasi Canva setelah dilakukan pelatihan. Angket yang diberikan tersebut mencakup bagaimana isi materi, bagaimana materi disampaikan, dan praktik dilaksanakan. Hal tersebut didasarkan pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Lucy Asri Purwasi et al. (2022), Pratama et al. (2021), dan Fahminnansih et al. (2021).

Penyebaran angket ini sebagai bentuk evaluasi partisipan dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dan respons dan respons mereka terhadap penggunaan Canva sebagai alat desain media pembelajaran. Selanjutnya data evaluasi partisipan dilakukan analisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 1. Kategori Penilaian

Kategori	Nilai (%)
Sangat Baik	76-100
Baik	51-75
Cukup Baik	26-50
Kurang Baik	0-25

(Sudjana, 2010)

## HASIL DAN DISKUSI

Kegiatan PKM ini dilaksanakan hari Rabu tanggal 10 Mei 2023 secara daring. Pada kegiatan ini melibatkan 15 orang guru dari berbagai bidang studi. Materi dalam pengabdian ini disampaikan oleh dosen Progran Studi Pendidikan Geografi Universitas Pattimura sebanyak 1 orang. Gambaran hasil capaian pada kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dari awal hingga akhir kegiatan adalah sebagai berikut:

### a. Analisis Kebutuhan dan Koordinasi

Pada bulan februari penulis melakukan observasi awal kepada kepala sekolah yaitu Ibu Nofermawati, S.Pd dengan menanyakan melalui media sosial WhatsAps, diperoleh informasi bahwa dalam mendesain media pembelajaran guru masih memerlukan TIK dan basis ICT yang jarang diterapkan oleh para guru dikelas, hal ini dikarenakan belum terwadahnya kreatifitas guru karena kekurangan proyektor disekolah dan juga masih dibutuhkannya peningkatan keterampilan guru dalam mendesain media pembelajaran agar menarik dan interaktif. Kepala sekolah mengizinkan kegiatan pelatihan ini untuk dilakukan karena dapat meningkatkan pengetahuan dan kompetensi guru di SMAS Plus Talang. Selanjutnya berdasarkan wawancara melalui media sosial WhatsAps dengan Ibu Sarilis Warni, S.Pd diperoleh informasi bahwa masih rendahnya penggunaan media pembelajaran yang berbasis TIK maupun ICT didalam pembelajaran hal ini juga dikarenakan belum adanya fasilitas proyektor yang diberikan disetiap ruangan kelas. Hal ini mengakibatkan pembelajaran yag digunakan hanya menggunakan metode ceramah yang saat ini diharuskan pembelajaran berpusat pada peserta didik (*student center*) menjadi pembelajaran yang dipusatkan kepada guru (*teacher center*). Selain itu peserta didik juga merasa sudah terbiasa dengan metode ceramah yang diberikan oleh guru, dibutuhkan inovasi pembelajaran untuk

meningkatkan partisipasi peserta didik dalam kelas. Selain itu diperlukan pelatihan terkait penggunaan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pengetahuan dan kompetensi guru.



Gambar 2. Koordinasi Kepala Sekolah dengan Guru SMASPlus Talang

Berdasarkan analisis permasalahan dan observasi yang telah peneliti lakukan perlu dilakukan pelatihan pengenalan aplikasi canva sebagai desain media pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi para guru SMAS Plus Talang, Kabupaten Solok, Sumatera Barat. Selanjutnya pada tahap Persiapan peneliti melakukan koordinasi kepada kepala sekolah dan kepala sekolah mengkoordinasikan guru untuk melaksanakan kegiatan PKM dengan pelaksanaan pelatihan secara daring dilakukan pada tanggal 10 Mei 2023.

b. Tahap Persiapan Materi dan Kegiatan

Dalam rangka persiapan awal PKM ini, materi telah disusun terkait desain media pembelajaran dan pengenalan aplikasi Canva, yang akan disampaikan melalui presentasi PowerPoint. Selain itu, peserta juga dapat mengakses secara mandiri materi yang diberikan melalui laman <https://www.canva.com/>. Hal ini bertujuan untuk membantu peserta pelatihan dalam belajar secara mandiri dan mandiri dalam memahami materi yang telah disampaikan.

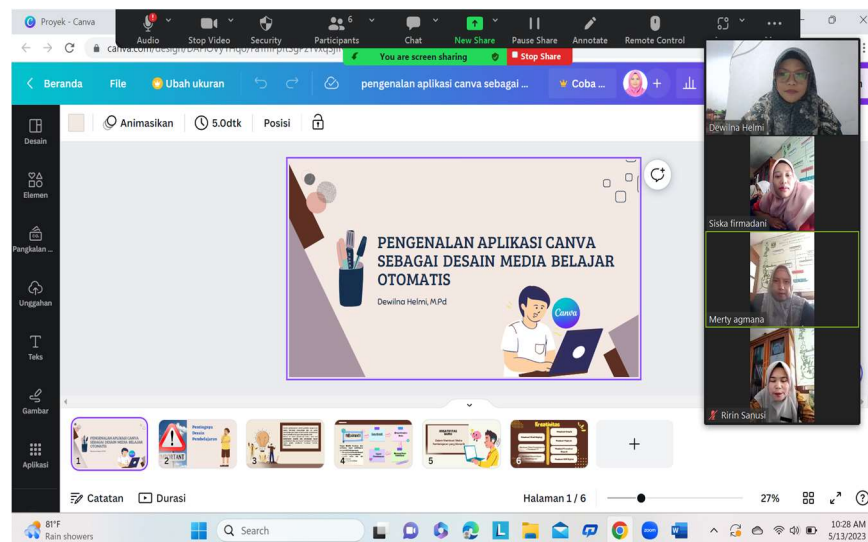




Gambar 2. Tampilan Power Point pelatihan Aplikasi Canva

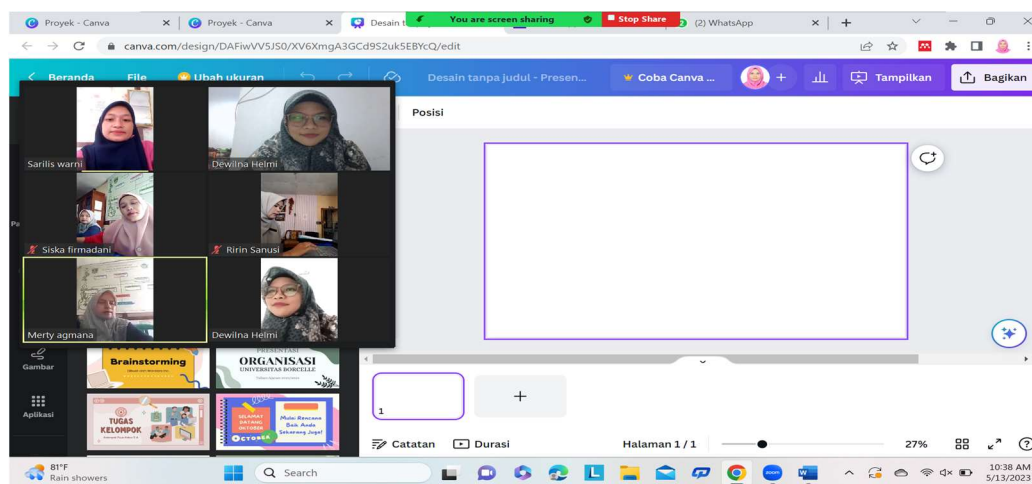
c. Pelatihan Pengenalan Aplikasi Canva

Pada tanggal 10 Mei 2023, dilakukan pertemuan pelatihan secara daring yang diikuti oleh 15 peserta, terdiri dari guru bidang studi. Pelatihan dipandu oleh pemateri Ibu Dewilna Helmi, M.Pd, dan dibantu oleh moderator Ibu Charolina St Barus, M.Pd. Melalui kegiatan ini, diharapkan para guru dapat meningkatkan inovasi dalam menciptakan pembelajaran berbasis TIK. Khususnya, guru-guru di SMAS Plus Talang, yang pada umumnya memiliki usia muda dan semangat yang tinggi dalam berinovasi dalam pembelajaran.



Gambar 3. Kegiatan Pelatihan secara Daring

Selanjutnya, pemateri menyampaikan materi tentang desain pembelajaran, pembelajaran aktif, dan kreativitas guru sebelum memperkenalkan aplikasi Canva untuk digunakan dalam mendesain media pembelajaran. Peserta tampak antusias dalam memperhatikan dan mengamati penjelasan materi. Beberapa peserta telah memiliki pengetahuan tentang Canva namun belum pernah mengaplikasikannya dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penting untuk melibatkan penggunaan langsung aplikasi Canva oleh para guru di dalam kelas. Setelah itu, pemateri secara langsung melakukan praktik menggunakan aplikasi Canva. Selama kegiatan praktik berlangsung, semua peserta dapat mengikuti dengan baik. Respons partisipan sangat baik dalam penggunaan aplikasi canva hal ini terlihat dari antusiasme yang ditunjukkan oleh guru.



Gambar 4. Praktek Penggunaan Aplikasi Canva

- d. Setelah dilakukan pelatihan penggunaan aplikasi Canva selanjutnya guru diminta untuk membuat desain media pembelajaran sesuai dengan bidang studi mereka masing-masing. Dari kegiatan tersebut menunjukkan adanya efektifitas dan efisiensi dalam membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva. Hal ini sejalan dengan (Rahmawati & Atmojo, 2021).
- e. **Monitoring dan Evaluasi**  
Kegiatan monitoring, dilakukan dorongan dan motivasi terhadap guru di SMAS Plus Talang agar aplikasi Canva digunakan dalam pembelajaran. Evaluasi dilaksanakan guna melihat hasil media pembelajaran yang dibuat oleh guru, serta dengan memberikan angket

respon dan kuesioner kepada para guru untuk menilai pemahaman mereka setelah mengikuti pelatihan.



Gambar 5. Hasil Desain Media Pembelajaran oleh Peserta Pelatihan

Berdasarkan hasil desain media pembelajaran yang dibuat, para guru menunjukkan bahwa mereka telah terampil dalam menggunakan aplikasi canva meskipun kreatifitas guru perlu ditingkatkan lagi dalam pemilihan template, teks, ukuran teks dan berbagai elemen yang ada di aplikasi canva.

f. Analisis Data dan Kegiatan Pelaporan

Tahap terakhir dari kegiatan ini, analisis data digunakan pendekatan kuantitatif terhadap kuesioner untuk mengukur pemahaman dan tingkat kepuasan peserta pelatihan. Hasil analisis data kuesioner respon peserta terhadap kegiatan adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Analisis Data Peserta Pelatihan

No	Pernyataan	Persentase
Materi		
1	Pelatihan memberikan pengetahuan dan memotivasi guru dalam mendesain pembelajaran dengan Aplikasi Canva.	86,7
2	Materi jelas serta dipahami dengan mudah	80
3	Fitur dalam Aplikasi Canva dapat memudahkan dalam mendesain media pembelajaran	80
4	Pelatihan yang diberikan dapat meningkatkan kreatifitas guru	86,7
	Total	83,35
Penyampaian Materi		
5	Materi dikuasai dengan baik oleh pemateri serta penyampaian materi dipahami dan diikuti dengan mudah	86,7
6	Penggunaan alokasi waktu cukup sesuai dengan materi yang disampaikan	80
7	Terdapat diskusi dan feedback yang diberikan oleh pemateri	80
8	Perlu diadakan pelatihan lanjutan dengan topik lain yang berkaitan dengan peningkatan kreatifitas guru	93,33
	Total	85
Kegiatan Pelatihan		
9	Pelatihan berjalan baik	93,33
10	Alokasi waktu sangat memadai	86,7
	Total	90

Berdasarkan table 2. Pemahaman peserta terhadap materi yang disampaikan memiliki persentase 83,35 dikategorikan sangat baik, cara penyampaian materi dengan persentase 85% dikategorikan sangat baik, dan persentase 90% dengan kategori sangat baik untuk respon terhadap kegiatan pelatihan. Pelaksanaan pelatihan yang telah dilakukan didapatlah respon yang baik dari peserta pelatihan serta mendapatkan tanggapan dan saran agar nantinya diadakan lagi pelatihan serupa yang dapat meningkatkan kreatifitas guru dalam mendesain media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan kegiatan workshop dan pendampingan yang diberikan dalam pengaplikasian Canva terjadi peningkatan pemahaman guru (Purwasih, 2022). Pelatihan Canva yang diikuti oleh para guru, disana diperoleh informasi, pengetahuan serta keterampilan dalam menggunakan Aplikasi Canva sebagai media pembelajaran. (Sarti, V.K, 2021).

## KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang telah dilaksanakan memiliki kesimpulan sebagai berikut:

1. Melalui adanya pelatihan tentang penggunaan aplikasi Canva sebagai alat desain media pembelajaran, terjadi peningkatan kemampuan para guru dalam merancang media pembelajaran. Hal ini terjadi karena para guru telah berhasil memanfaatkan fitur-fitur yang disediakan dalam aplikasi Canva.
2. Peningkatan pemahaman guru dapat diamati melalui hasil analisis data kuesioner yang dilakukan setelah pelatihan. Data tersebut menunjukkan bahwa pemahaman peserta terhadap materi yang disampaikan mencapai persentase 83,35%, yang dikategorikan sangat baik. Cara penyampaian matero mendapatkan persentase 85% dengan kategori sangat baik dan kegiatan pelatihan mencapai persentase 90% dengan kategori sangat baik.

## DAFTAR REFERENSI

- Akhmadan, W. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Materi Garis dan Sudut Menggunakan Macromedia Flash dan Moodle Kelas VII Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Gantang*, 2(1), 27-40.
- Ardiansyah, A. (2023). Pendampingan Perancangan Chatbot Sebagai Media Interaktif Dalam Menghadapi Tantangan Era Digitalisasi. Lamahu: *Jurnal Pengabdian Masyarakat Terintegrasi*, 2(1), 44-55.
- Asep, A., Helmi, D., & Ansiska, P. (2022). PELATIHAN PENYUSUNAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS E-MODUL BAGI GURU DI SMP NEGERI 4 KERINCI. *PAKEM: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 117-122.
- Fahminnansih, F., & Rahmawati, E. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Desain Grafis dan Promosi Produk pada Sekolah Islami berbasis Kewirausahaan. *Society: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 51-58.
- Junaedi, S. (2021). Aplikasi canva sebagai media pembelajaran daring untuk meningkatkan kemampuan kreatifitas mahasiswa pada mata kuliah English for information communication and technology. *Bangun Rekaprima: Majalah Ilmiah Pengembangan Rekayasa, Sosial dan Humaniora*, 7(2, Oktober), 80-89.
- Purwasi, L. A., & Refianti, R. (2022). Workshop Penggunaan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kompetensi Para Guru Sekolah Dasar. *Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ)*, 3(3), 320-332.
- Megahantara, G. S. (2017). Pengaruh teknologi terhadap pendidikan di abad 21. *Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta*.

- Pelangi, G., Syarif, U., & Jakarta, H. (2020). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79-96.
- Pratama, H. P., Fuada, S., Sari, N. T. A., Putri, D. I. H., Maulana, F., Salmadiina, A., ... & Fauzi, A. (2021). A training on digital book production for teachers at Lab School of UPI, Purwakarta. *Community Empowerment*, 6(9), 1585-1599.
- Purba, Y. A. (2022). Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran matematika di smpn 1 na ix-x aek kota batu. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325-1334.
- Purwasi, L. A., & Refianti, R. (2022). Workshop Penggunaan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kompetensi Para Guru Sekolah Dasar. *Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ)*, 3(3), 320-332.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327.
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271-6279.
- Sari, V. K., Rusdiana, R. Y., & Putri, W. K. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan canva bagi guru SMPN 1 tegalampel bondowoso. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(3).
- Sudjana, Nana & Ibrahim (2010). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Offset.