

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Bagi Guru di SDN I Notorejo

Moh. Choirul Huda

Universitas Bhinneka PGRI, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Moh. Choirul Huda

E-mail: choihuda66@gmail.com

Abstrak

Di era digital ini, guru dituntut untuk meningkatkan literasi digital, khususnya dalam pembuatan media pembelajaran. Untuk meningkatkan keterampilan dan literasi digital para guru di SDN I Notorejo, Gondang, Tulungagung, telah diadakan pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva. Pelatihan ini terdiri dari tiga tahap: pra pelatihan, pelatihan, dan pasca pelatihan. Pada tahap pra pelatihan, dilakukan persiapan seperti penyusunan acara, pengurusan izin, serta persiapan materi dan kuesioner. Tahap pelaksanaan meliputi pemberian kuesioner pra pelatihan, penyampaian materi, serta pelatihan dan pembimbingan dalam pembuatan media pembelajaran digital menggunakan Canva. Terakhir, pada tahap pasca pelatihan, dilakukan evaluasi melalui kuesioner pasca pelatihan dan juga wawancara langsung, penugasan/pembuatan proyek oleh peserta, serta penerapan media pembelajaran tersebut dalam kegiatan belajar mengajar. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa 90% guru memberikan tanggapan positif dan tertarik menggunakan Canva untuk membuat media pembelajaran digital. Selain itu, 90% guru juga berpendapat bahwa Canva mudah digunakan dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan pelaksanaan pelatihan, dapat disimpulkan bahwa pelatihan Canva ini mampu meningkatkan kemampuan literasi digital guru serta menambah variasi media pembelajaran untuk memotivasi siswa. Pelatihan Canva ini berdampak positif terhadap pembelajaran, di antaranya guru menjadi lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran, pembelajaran menjadi lebih beragam dan tidak monoton, serta terdapat perubahan yang signifikan dari pembelajaran yang biasa saja menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Kata kunci - Media Pembelajaran, Aplikasi Canva, Guru

Abstract

In this digital age, teachers should enhance their digital literacy, particularly in creating educational media. To improve the skills and digital literacy of teachers at SDN I Notorejo, Gondang, Tulungagung, a training session on creating educational media using Canva was held. This training consisted of three phases: pre-training, training, and post-training. In the pre-training phase, preparations were made, including event planning, obtaining permits, preparing materials, and creating questionnaires. The training phase included distributing pre-training questionnaires, delivering material, and providing training and guidance on creating digital educational media using Canva. Finally, in the post-training phase, an evaluation was conducted through post-training questionnaires, assignments/project creation by participants, and the application of the educational media in teaching. The results of the training showed that 90% of teachers gave positive feedback and were interested in using Canva to create digital educational media. Additionally, 90% of teachers found Canva easy to use and believed it increased students' motivation to learn. Based on the implementation of the training, it can be concluded that Canva training can enhance teachers' digital literacy skills and add variety to educational media to motivate students. This Canva training had a positive impact on teaching, including teachers learning to create more creative educational media, making learning more diverse and less monotonous, and significantly improving the quality of teaching from ordinary to more engaging and enjoyable.

Keywords - Learning Media, Canva Application, Teacher

PENDAHULUAN

Pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan dalam era Revolusi Industri 4.0 telah mengubah gaya belajar dan proses pembelajaran. Guru kini diharuskan untuk mengikuti pembelajaran digital interaktif, menghadirkan tantangan bagi mereka dan pengembang teknologi pembelajaran untuk menciptakan metode yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa (Inovatif, 2024). Perkembangan teknologi informasi yang selalu diperbarui menggeser peran guru dari pemberi informasi tunggal di lingkungan yang sangat konvensional (teacher centered) menjadi fasilitator pembelajaran yang memungkinkan siswa lebih aktif belajar melalui berbagai sumber (student centered) (Arifin et al., 2021).

Media pembelajaran memainkan peran penting dalam proses ini. Menurut Sadiman (2003) yang dikutip oleh Nurfadhillah et al. (2021), media pembelajaran adalah alat efektif yang digunakan guru untuk mencapai tujuan pendidikan. Kata “medium” berasal dari bahasa Latin yang berarti perantara atau pengantar. Media pembelajaran menyampaikan pesan atau informasi untuk merangsang minat dan perhatian siswa dalam belajar (Hamalik, 1986) yang dikutip oleh (Sapriyah, 2019). Dengan media pembelajaran, guru dapat mengubah pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan teoritis menjadi praktis.

Dalam dunia pendidikan, fungsi media pembelajaran sangatlah penting. McKown (2013) yang dikutip oleh Miftah (2013) menyebutkan beberapa fungsi media pembelajaran, di antaranya adalah mengubah pembelajaran abstrak menjadi konkret, meningkatkan motivasi belajar dengan membuat pembelajaran lebih menarik, memberikan kejelasan antara pengalaman belajar dan teori yang dipelajari, serta menstimulasi rasa ingin tahu siswa. Media pembelajaran yang dipilih harus sesuai dengan tujuan penggunaan, sasaran, waktu, biaya, dan ketersediaannya (Falahudin, 2014) yang dikutip oleh Riyan (2021).

Dengan perkembangan teknologi, variasi media pembelajaran semakin meningkat. Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang diintegrasikan dalam pembelajaran memiliki tiga fungsi utama: sebagai alat bantu pembelajaran, sebagai disiplin ilmu yang harus dikuasai siswa, dan sebagai alat pembelajaran seperti media, fasilitator, motivator, transmiter, dan evaluator (Salsabila & Agustian, 2021). Salah satu aplikasi yang banyak digunakan dalam pendidikan adalah Canva. Canva membantu dalam pembuatan konten pembelajaran seperti infografis, poster, banner, dan presentasi, yang sangat berguna dalam pembelajaran jarak jauh (Wiyannah et al., 2022).

Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan membantu guru mengajarkan ilmu pengetahuan, kreativitas, serta keterampilan kepada siswa (Yuliana et al., 2023). Selain itu, guru dapat mengajarkan berbagai keterampilan yang penting bagi siswa. Pelatihan penggunaan Canva telah terbukti memberikan manfaat besar dan tepat sasaran bagi para peserta.

Namun, masih banyak guru yang belum memanfaatkan Canva, termasuk guru-guru di SDN I Notorejo. Oleh karena itu, pelatihan penggunaan Canva diperlukan untuk meningkatkan keberagaman media pembelajaran digital di sekolah tersebut. Pelatihan ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru kepada guru yang belum pernah menggunakan Canva sehingga mereka dapat menerapkannya dalam kegiatan pembelajaran, membuat proses belajar mengajar menjadi lebih kreatif, interaktif, dan menarik bagi siswa.

METODE

Dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan ini, terdapat tiga tahap utama yang dilalui, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Berikut adalah penjelasan dari masing-masing tahap:

a. Tahap Persiapan:

1. Permohonan Perizinan: Langkah awal adalah mengajukan permohonan perizinan kepada pihak sekolah untuk mengadakan kegiatan pelatihan.

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

2. Wawancara : Wawancara dilakukan dengan kepala sekolah dan juga guru pengampu untuk mengukur sejauh mana pengetahuan awal terkait aplikasi Canva.
 3. Persiapan Pelatihan: Menyiapkan segala kebutuhan peralatan pendukung dan materi yang akan digunakan selama pelatihan.
- b. Tahap Pelaksanaan:
1. Pemeriksaan Awal:
Melakukan pemeriksaan suhu tubuh, mengatur jarak, dan memastikan semua peserta memakai masker sebelum memasuki ruangan workshop.
 2. Pengenalan Aplikasi Canva:
Memberikan wawasan teoritis mengenai aplikasi Canva.
Menjelaskan manfaat, fitur, serta kelebihan dan kelemahan aplikasi Canva.
 3. Pelatihan dan Pembimbingan:
Melatih dan membimbing peserta untuk membuat media pembelajaran digital menggunakan Canva.
Mendorong peserta untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik agar siswa lebih termotivasi dalam belajar.
- c. Tahap Evaluasi:
1. Kuesioner Evaluasi: Memberikan kuesioner kepada peserta untuk mengukur pemahaman mereka tentang materi yang telah disampaikan dan dipraktikkan.
 2. Pembuatan Proyek: Mengadakan kegiatan pembuatan proyek bagi peserta untuk menilai kemampuan mereka dalam membuat media pembelajaran secara mandiri.
 3. Wawancara langsung: Mengadakan kegiatan wawancara untuk mengetahui persepsi dan juga tantangan yang dialami langsung oleh para peserta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan hasil dari kegiatan pelatihan ini dibagi menjadi tiga tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Penjelasan lebih lanjut mengenai setiap tahap adalah sebagai berikut:

A. Tahap Persiapan

1. Permohonan Perizinan

Permohonan perizinan untuk mengadakan kegiatan pelatihan telah berhasil dilakukan dengan baik. Pihak sekolah memberikan izin resmi setelah memahami tujuan dan manfaat dari pelatihan ini bagi para guru dan siswa. Kepala sekolah menunjukkan antusiasme terhadap pelatihan ini dan berharap bahwa kegiatan ini dapat memberikan dampak positif terhadap metode pembelajaran di sekolah. Dukungan penuh dari pihak sekolah memberikan landasan yang kuat untuk pelaksanaan kegiatan pelatihan.

2. Wawancara Awal

Wawancara awal ini dilakukan dalam rangka menggali pengetahuan awal tentang pemahaman aplikasi Canva. Wawancara dilakukan dengan kepala sekolah dan guru pengampu. Pada tahap ini berhasil dikumpulkan informasi yang sangat berguna. Kepala sekolah mengungkapkan bahwa sebagian besar guru sudah mengenal aplikasi Canva namun belum memanfaatkannya secara optimal. Beberapa guru pengampu merasa kesulitan dalam menggunakan fitur-fitur Canva secara maksimal dan membutuhkan panduan yang lebih mendalam. Dari hasil wawancara ini, diketahui bahwa pelatihan perlu fokus pada aspek praktis dan aplikatif, serta memberikan panduan yang jelas tentang cara memanfaatkan Canva dalam pembuatan media pembelajaran digital. Informasi ini menjadi dasar dalam merancang materi pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan para peserta.



Gambar 1.
Pembukaan pelatihan dan wawancara

3. Persiapan Pelatihan

Pada tahap ini disusun materi pelatihan yang mencakup pengenalan aplikasi Canva, fitur-fiturnya, manfaat, serta kelebihan dan kelemahan aplikasi tersebut. Selain itu, contoh penggunaan Canva dalam pembuatan media pembelajaran digital juga disiapkan untuk memberikan gambaran yang jelas kepada para peserta. Modul, presentasi, dan bahan pendukung lainnya telah dipersiapkan secara sistematis dan mudah dipahami. Selain itu juga disusun jadwal kegiatan, serta rencana ruangan, peralatan, dan bahan yang akan digunakan selama pelatihan. Peralatan inti yang dipersiapkan yakni perangkat komputer atau laptop yang akan digunakan oleh peserta, proyektor, dan koneksi internet yang stabil.

B. Tahap Pelaksanaan Pelatihan

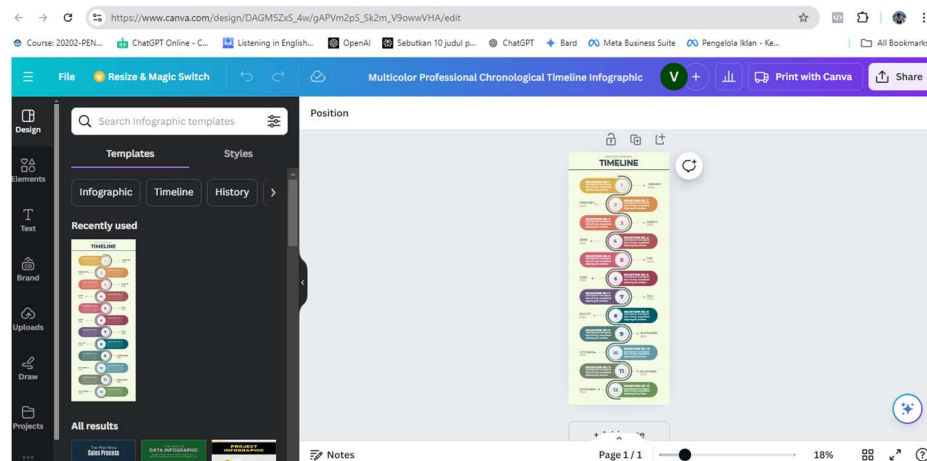
1. Hari Pertama: Pengenalan Aplikasi Canva, Durasi: 2 jam

Tim pelatihan memberikan pengenalan tentang aplikasi Canva, termasuk sejarah singkat dan perkembangannya sebagai alat desain grafis populer. Peserta mendapatkan gambaran umum tentang Canva dan bagaimana aplikasi ini dapat digunakan dalam pembelajaran.

Materi yang disampaikan:

- Pengantar Canva
- Fitur-fitur dasar Canva
- Manfaat penggunaan Canva dalam pendidikan
- Kelebihan dan kelemahan aplikasi Canva
- Sesi Tanya Jawab

Sesi tanya jawab diadakan untuk mengklarifikasi materi yang disampaikan. Peserta menunjukkan antusiasme dan bertanya tentang berbagai fitur Canva yang dapat digunakan dalam konteks pembelajaran.



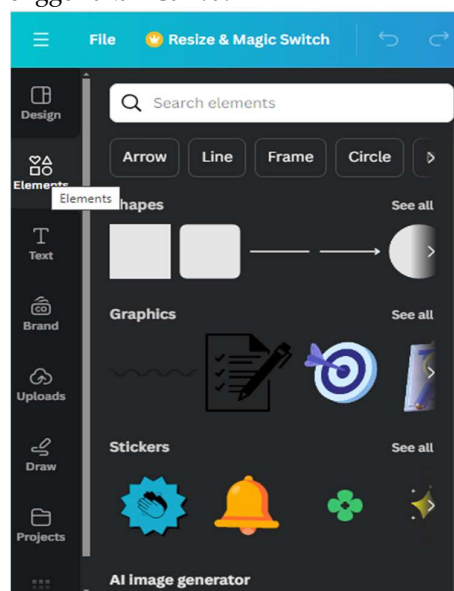
Gambar 2.
Desain Infografis

2. Hari Kedua: Pelatihan Praktis Membuat Media Pembelajaran Digital, Durasi: 2 jam

Pelatihan dimulai dengan rekap singkat tentang materi yang telah disampaikan pada hari pertama. Peserta diajak untuk berbagi pengalaman mereka saat mencoba Canva secara mandiri di rumah. Kemudian Peserta diajarkan langkah-langkah dasar dalam membuat desain menggunakan Canva. Materi meliputi pemilihan template, penambahan teks, gambar, dan elemen grafis lainnya.

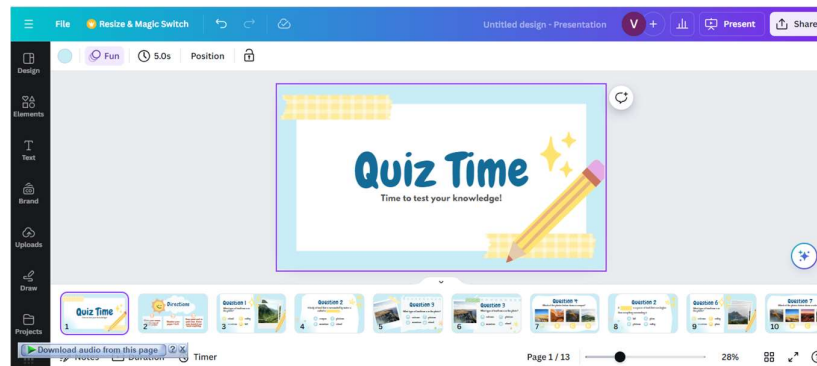
Peserta kemudian diberikan tugas untuk membuat infografis sederhana menggunakan template yang tersedia di Canva. Tim pelatihan memberikan bimbingan dan tips untuk memaksimalkan hasil desain. Selain itu, Peserta diperkenalkan dengan fitur-fitur lanjutan Canva seperti elemen grafis, penyesuaian warna, dan pengaturan layout.

Pada sesi akhir disediakan waktu untuk tanya jawab untuk membahas kesulitan yang dihadapi peserta selama praktek. Peserta aktif berdiskusi dan saling berbagi tips untuk mengatasi tantangan dalam menggunakan Canva.



Gambar 3.
Fitur-fitur unggulan Canva

3. Hari Ketiga: Pembimbingan Lanjutan dan Evaluasi, Durasi : 2 jam
Pada hari ketiga ini, peserta dilatih untuk membuat media pembelajaran digital yang lebih kompleks, seperti poster edukatif dan presentasi interaktif. Kemudian peserta diberikan tugas untuk membuat poster atau presentasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Tim pelatihan memberikan bimbingan langsung dan membantu peserta menyelesaikan proyek mereka. Selain itu, tim pelatihan memberikan tips dan trik tambahan untuk memaksimalkan penggunaan Canva, seperti penggunaan font yang tepat, penataan elemen, dan optimasi desain untuk presentasi, dan yang terakhir adalah troubleshooting.



Gambar 4.
Pembuatan quiz

C. Tahap Evaluasi

1. Hasil Analisis Kuesioner

Setelah pelatihan, peserta diminta untuk mengisi kuesioner evaluasi. Kuesioner ini dirancang untuk mengumpulkan data tentang berbagai aspek pelatihan, termasuk pemahaman materi, keterampilan yang diperoleh, dan kepuasan keseluruhan. Hasil kuesioner menunjukkan:

- a. Pemahaman Materi: Sekitar 90% peserta merasa bahwa mereka memperoleh pemahaman yang memadai tentang aplikasi Canva dan fitur-fiturnya setelah pelatihan. Mereka merasa lebih percaya diri dalam menggunakan Canva untuk membuat media pembelajaran digital.
- b. Keterampilan yang Diperoleh: 85% peserta melaporkan peningkatan keterampilan dalam membuat media pembelajaran digital. Mereka berhasil menerapkan teknik yang diajarkan untuk menghasilkan desain yang menarik dan fungsional.
- c. Kepuasan Terhadap Metode Pelatihan: Mayoritas peserta memberikan umpan balik positif terhadap metode pelatihan yang diterapkan. Mereka menghargai pendekatan praktis dan bimbingan langsung yang memudahkan mereka dalam memahami dan menggunakan Canva.
- d. Rekomendasi dan Saran: Beberapa peserta merekomendasikan penambahan materi mengenai fitur-fitur lanjutan Canva dan studi kasus penerapan Canva dalam konteks pembelajaran nyata.



Gambar 5.
Pelaksanaan Pelatihan

2. Hasil Analisis Wawancara

Untuk melengkapi hasil dari kuesioner, dilakukan wawancara mendalam dengan peserta. Wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan insight lebih lanjut tentang pengalaman mereka selama pelatihan. Temuan dari wawancara meliputi:

- a. Pengalaman Pelatihan: Peserta umumnya merasa bahwa pelatihan sangat bermanfaat. Mereka mengapresiasi cara pengenalan Canva yang mendetail dan bimbingan praktis yang diberikan. Banyak peserta yang merasa bahwa pelatihan ini membuka wawasan mereka tentang cara membuat media pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif.
- b. Tantangan yang Dihadapi: Beberapa peserta melaporkan kesulitan dalam menggunakan fitur-fitur tertentu pada Canva, terutama dalam mengatur elemen desain secara presisi. Namun, mereka menyebutkan bahwa bimbingan langsung selama pelatihan membantu mereka mengatasi tantangan tersebut.
- c. Feedback Tentang Materi: Peserta merasa bahwa materi pelatihan cukup komprehensif, tetapi beberapa dari mereka menyarankan agar materi tentang fitur-fitur lanjutan dan aplikasi Canva dalam skenario kelas lebih diperluas. Mereka merasa bahwa hal ini akan menambah nilai praktis pelatihan.
- d. Implementasi: Sebagian besar peserta sudah mulai menerapkan Canva dalam pembuatan media pembelajaran di kelas mereka. Mereka melaporkan bahwa penggunaan Canva membantu dalam menciptakan materi yang lebih menarik dan meningkatkan keterlibatan siswa.

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa pelatihan Canva berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta dalam pembuatan media pembelajaran digital. Kuesioner dan wawancara mengindikasikan kepuasan yang tinggi di kalangan peserta dan keberhasilan dalam mencapai tujuan pelatihan. Feedback yang diterima akan digunakan untuk perbaikan dan pengembangan pelatihan di masa depan, termasuk penambahan materi yang lebih mendalam dan aplikatif. Secara keseluruhan, pelatihan ini dianggap efektif dan memberikan manfaat yang signifikan bagi peserta dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan dalam bentuk pelatihan penggunaan aplikasi Canva untuk pembuatan media pembelajaran digital telah berjalan dengan sukses. Pelatihan ini dilaksanakan selama tiga hari, dengan total waktu dua jam per hari, dan terdiri dari tiga tahap utama: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Pada tahap persiapan, berbagai langkah penting dilakukan untuk memastikan kelancaran pelatihan. Permohonan perizinan kepada pihak sekolah berhasil memperoleh persetujuan, dan wawancara dengan kepala sekolah serta guru pengampu membantu dalam menilai pengetahuan awal tentang aplikasi Canva. Persiapan materi dan logistik pelatihan dilakukan dengan teliti untuk memenuhi kebutuhan peserta.

Pelatihan dilaksanakan dengan efektif melalui pendekatan teoretis dan praktis. Hari pertama berfokus pada pengenalan aplikasi Canva, termasuk fitur, manfaat, serta kelebihan dan kelemahan aplikasinya. Pada hari kedua, peserta mendapatkan pelatihan praktis dalam pembuatan media pembelajaran digital menggunakan Canva, dengan bimbingan langsung dari tim pelatihan. Hari ketiga melibatkan pembimbingan lanjutan dan penugasan proyek akhir, di mana peserta dapat menerapkan keterampilan yang diperoleh untuk menghasilkan media pembelajaran yang kreatif dan menarik.

Evaluasi dilakukan melalui kuesioner dan wawancara untuk menilai pemahaman peserta, keterampilan yang diperoleh, dan kepuasan terhadap pelatihan. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa mayoritas peserta merasa puas dengan pelatihan dan merasa lebih percaya diri dalam menggunakan Canva. Proyek akhir menunjukkan bahwa peserta mampu menerapkan keterampilan dengan baik, menghasilkan desain media pembelajaran yang efektif. Wawancara mendalam mengungkapkan kebutuhan untuk penambahan materi lanjutan dan studi kasus nyata di masa depan.

Pelatihan ini berhasil meningkatkan keterampilan guru dalam pembuatan media pembelajaran digital, membantu mereka menciptakan konten yang lebih menarik dan efektif untuk siswa. Peserta menunjukkan penerapan yang baik dari pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh, yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan hasil evaluasi, disarankan untuk mengadakan sesi lanjutan atau pelatihan tambahan yang membahas fitur-fitur lanjutan Canva dan aplikasi praktisnya dalam konteks pembelajaran. Selain itu, pelatihan ini dapat dijadikan model untuk kegiatan serupa di sekolah lain, dengan penyesuaian materi sesuai kebutuhan lokal.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini telah memberikan dampak positif dalam meningkatkan literasi digital dan kreativitas guru dalam pembuatan media pembelajaran. Diharapkan pelatihan ini akan menjadi langkah awal dalam memperbaiki proses pembelajaran dan mendukung inovasi dalam pendidikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Pertama, kami sampaikan penghargaan dan terima kasih kepada Kepala Sekolah SDN 1 Notorejo atas dukungan dan izin yang diberikan untuk melaksanakan pelatihan ini. Tanpa bantuan dan kerja sama dari pihak sekolah, kegiatan ini tidak mungkin terlaksana dengan baik. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada LPPM Universitas Bhinneka PGRI atas fasilitasi dan bimbingan yang diberikan sepanjang pelaksanaan pelatihan. Kepada guru-guru SDN 1 Notorejo, kami menghargai partisipasi aktif dan semangat belajar yang telah ditunjukkan selama pelatihan. Terakhir, kami mengucapkan terima kasih kepada seluruh tim pelaksana pelatihan yang telah bekerja keras dalam mempersiapkan dan melaksanakan kegiatan ini dengan penuh dedikasi. Kontribusi dan kerjasama dari semua pihak ini sangat berharga dan telah menjadikan pelatihan ini sukses serta bermanfaat bagi semua peserta.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, A. N., Ismail, Daud, F., & Azis, A. (2021). Pelatihan aplikasi canva sebagai strategi untuk meningkatkan technological knowledge guru sekolah menengah di kabupaten Gowa. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat 2021 "Penguatan Riset, Inovasi Dan Kreatifitas Penelitian Di Era Pandemi Covid-19,"* 5, 468–472. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/25748>
- Inovatif, E. G. (2024). *Manfaat Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran*. Event Guru Inovatif. <https://guruinovatif.id/artikel/manfaat-menggunakan-media-pembelajaran-interaktif-dalam-pembelajaran>
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Riyan, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Pembelajaran Teks Eksposisi. *Diksi*, 29(2), 205–216. <https://doi.org/10.21831/diksi.v29i2.36614>
- Salsabila, U. H., & Agustian, N. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123–133. <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Wiyannah, S., Aviory, K., & Nuryani, C. E. (2022). Pelatihan Aplikasi Canva Bagi Guru Dalam Mengembangkan Materi Pembelajaran Di Smpn 1 Kasihan Yogyakarta. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 3703–3712. <https://doi.org/10.53625/jabdi.v2i1.2266>
- Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 247–257. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1025>