



Meningkatkan Keterampilan Desain Media Pembelajaran Melalui Canva Bagi Tenaga Pendidik SMP Muhammadiyah Takkalasi

Muhammad Arif Fiqri¹, Ardiansyah², Ismail Sangkala³, Nasir⁴

^{1,2,3,4} Universitas Muhammadiyah Makassar

Ariffiqri82@gmail.com

ABSTRAK

Kemajuan teknologi telah membawa transformasi signifikan dalam dunia pendidikan, salah satunya melalui penggunaan alat desain grafis seperti Canva. Media pembelajaran berbasis Canva dinilai mampu meningkatkan motivasi siswa serta efektivitas proses belajar mengajar, seiring dengan tuntutan generasi digital yang membutuhkan metode pembelajaran yang lebih dinamis dan kreatif. Dengan antarmuka yang ramah pengguna dan fitur desain yang canggih, Canva memungkinkan guru dan siswa menciptakan materi pembelajaran visual yang menarik, seperti infografis, presentasi, dan poster, sehingga memperkaya pengalaman belajar. Namun, masih terdapat kesenjangan dalam penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di kalangan guru, seperti yang terjadi di SMP Muhammadiyah Takkalasi, di mana 60% guru belum menguasai teknologi pendidikan. Untuk mengatasi tantangan ini, dilakukan pelatihan bertajuk *Meningkatkan Keterampilan Desain Media Pembelajaran Melalui Canva bagi Tenaga Pendidik SMP Muhammadiyah Takkalasi* pada 12 September 2024. Kegiatan ini diikuti oleh 13 guru dengan metode yang mencakup presentasi teori, demonstrasi praktis, dan sesi praktik bersama. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan desain grafis peserta, pemahaman konsep desain visual, serta kemampuan menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Guru juga merasa lebih percaya diri dalam memanfaatkan Canva untuk mendukung pembelajaran yang inovatif dan interaktif.

Kata Kunci : Canva, Desain Grafis, Media Pembelajaran

ABSTRACT

Technological advancements have significantly transformed education, one of which is through the use of graphic design tools such as Canva. Canva-based learning media are considered effective in increasing student motivation and the efficiency of the learning process, in line with the demands of the digital generation for more dynamic and creative learning methods. With its user-friendly interface and advanced design features, Canva enables teachers and students to create engaging visual learning materials, such as infographics, presentations, and posters, thereby enriching the learning experience. However, there is still a gap in teachers' proficiency in Information and Communication Technology (ICT), as seen at SMP Muhammadiyah Takkalasi, where 60% of teachers have not yet mastered educational technology. To address this challenge, a training program was conducted on September 12, 2024, involving 13 teachers and utilizing methods such as theoretical presentations, practical demonstrations, and hands-on practice sessions. The results showed a significant improvement in participants' graphic design skills, understanding of visual design concepts, and ability to create more engaging and effective learning media. Teachers felt more confident in utilizing Canva to support innovative and interactive teaching. Thus, this training contributes to enhancing the quality of education and encouraging the optimal use of technology in the learning process, fostering a more creative and adaptive generation in the digital era.

Keywords: Canva, Desain Grafis, Instructional Media

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi telah menghadirkan berbagai alternatif dalam dunia pendidikan, termasuk penggunaan alat desain grafis seperti Canva. Media pembelajaran yang menarik dapat membantu meningkatkan motivasi siswa serta mendukung efektivitas proses belajar mengajar. Guru, sebagai aktor utama dalam pendidikan, dituntut untuk mengembangkan keterampilan desain media pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan generasi digital masa kini (Rahmatullah, 2020). Kualitas suatu bangsa dapat dilihat dari mutu pendidikannya, sehingga pendidikan menjadi aspek penting yang harus diperhatikan jika suatu negara ingin maju. Untuk mencapai keberhasilan dalam pendidikan, proses belajar mengajar pun harus berjalan dengan baik dan efektif.

Pendidikan merupakan pilar utama dalam pembangunan sebuah negara, dan perubahan zaman menuntut adanya pembaruan dalam metode pengajaran dan pembelajaran. Revolusi digital yang terus berkembang telah membawa dampak besar di berbagai bidang, termasuk sektor pendidikan. Dalam era ini, teknologi menjadi kunci penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, kreatif, dan relevan (Sartika S *et al.*, 2021).

Perubahan dalam dunia pendidikan menjadi kebutuhan yang mendesak seiring dengan kemajuan teknologi. Guru dan pendidik dituntut untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga mampu memenuhi kebutuhan siswa yang tumbuh di tengah era digital. Untuk mempermudah penyampaian informasi, guru perlu menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa. Proses pembelajaran yang efektif juga harus disesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Alfian *et al.*, 2022). Selain itu, siswa yang telah terbiasa dengan lingkungan digital mengharapkan metode pengajaran yang lebih dinamis dan relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari.

Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran memiliki peran yang sangat signifikan. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai alat untuk memotivasi, menginspirasi, serta mengembangkan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan di masa depan (Rohmiasih *et al.*, 2022). Salah satu alat media pembelajaran yang semakin populer adalah Canva, sebuah platform desain grafis yang memungkinkan pengguna, termasuk guru dan siswa, untuk menciptakan konten visual menarik dengan mudah. Dengan fitur-fitur

seperti templat kreatif, elemen visual interaktif, dan fleksibilitas desain, Canva mendukung pembelajaran yang lebih efektif, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan generasi digital.

Canva memiliki peran penting dalam mendukung transformasi pendidikan dengan menawarkan antarmuka yang ramah pengguna serta berbagai fitur desain yang canggih. Platform ini menghadirkan solusi inovatif untuk memenuhi tuntutan pembelajaran modern. Penggunaannya tidak hanya terbatas pada dunia bisnis atau desain grafis, tetapi juga dapat dimanfaatkan dalam pendidikan sebagai alat pembelajaran yang efektif. Canva memungkinkan guru dan siswa dengan mudah menggabungkan elemen visual, teks, dan grafis untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan berkualitas.

Dengan fitur desain yang intuitif, Canva mendorong kreativitas siswa, memungkinkan mereka menyampaikan ide dan pemahaman melalui cara yang visual dan menarik. Platform ini mendukung pembuatan berbagai materi interaktif, seperti infografis, presentasi, dan poster, yang memperkaya pengalaman belajar siswa serta membantu mereka memahami materi secara lebih mendalam dan menyenangkan (Mila *et al.*, 2021). Inovasi ini memperkuat proses pembelajaran dengan menyediakan alat yang relevan untuk kebutuhan era digital.

Guru adalah pendidik yang memiliki tanggung jawab besar dalam memberikan pendidikan kepada siswa di seluruh Indonesia. Peran guru sangat vital dalam mencerdaskan generasi muda Indonesia dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Tugas seorang guru tidaklah mudah, karena mereka harus terus belajar untuk menguasai pengetahuan baru, memahami perkembangan teknologi, dan mentransfer ilmu yang mereka miliki kepada para siswa di sekolah. Selain itu, guru juga harus mampu menjadi teladan, membimbing, serta menginspirasi siswa untuk mencapai potensi terbaik mereka dalam menghadapi tantangan masa depan.

Terdapat kesenjangan kemampuan diantara para guru, siswa dan orang tua yang beragam serta jaringan internet yang belum merata di Indonesia, menjadi beberapa penyebab guru di Indonesia belum mampu menguasai Teknologi Informasi dan Komunikasi. Berdasarkan data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) pada tahun 2021, menyebutkan bahwa 60 persen guru di Indonesia belum menguasai Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Survei awal yang dilakukan di SMP Muhammadiyah Takkalasi juga memperlihatkan bahwasanya 80% guru di sekolah tersebut belum mampu mengoperasikan media

pembelajaran berbasis teknologi terkhususnya pada pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi canva.

Penggunaan media pembelajaran seperti Canva merupakan langkah strategis dalam menghadapi tantangan transformasi pendidikan. Melalui platform ini, pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih inovatif, inspiratif, dan efektif, sementara siswa dapat mengembangkan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan masa depan. Oleh sebab itu, integrasi Canva dalam pendidikan menjadi salah satu elemen penting untuk mendorong perubahan yang dibutuhkan dalam mempersiapkan generasi masa depan yang kreatif, adaptif, dan siap menghadapi dunia yang terus berkembang.

Berdasarkan pentingnya media pembelajaran yang menarik, penulis mengangkat pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui teknologi informasi. Canva dipilih karena dinilai sebagai media yang relevan dan efektif. Penelitian ini difokuskan pada pelatihan Canva guna membantu guru mengembangkan keterampilan dalam merancang media pembelajaran yang lebih menarik dan efisien.

METODE PENELITIAN

Metode pelaksanaan dalam kegiatan program pengabdian kepada masyarakat ini adalah dengan memberikan pelatihan kepada guru-guru SMP Muhammadiyah Takkalasi yang terletak di desa Takkalasi kecamatan Balusu kabupaten Barru provinsi Sulawesi Selatan. Pelatihan diawali dengan pemberian materi selanjutnya dilakukan praktek pembuatan media pembelajaran dengan aplikasi Canva yang didampingi oleh pemateri.

Kegiatan pengabdian ini akan dilaksanakan melalui serangkaian langkah yang terencana dan terstruktur untuk memastikan pencapaian tujuan yang diinginkan. Tahapan metode kegiatan ini melibatkan persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi, dengan fokus pada interaksi aktif dan partisipasi maksimal dari para peserta.

1. **Persiapan:** Sebelum kegiatan berlangsung, tim pengabdian akan melakukan persiapan yang menyeluruh, meliputi penyusunan materi pembelajaran, pembuatan modul panduan penggunaan Canva, dan pengadaan sumber daya pendukung lainnya.

2. **Sosialisasi dan Pemanasan:** Kegiatan akan dimulai dengan sosialisasi singkat mengenai tujuan serta manfaat Canva dalam pembelajaran berbasis

teknologi. Setelah itu, sesi pemanasan dilakukan untuk melibatkan peserta dalam diskusi ringan guna mengidentifikasi tantangan dan harapan mereka terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

3. Presentasi Teori: Pada tahap ini, pemateri akan menyampaikan teori dasar mengenai penggunaan Canva untuk membuat media pembelajaran. Materi yang disampaikan mencakup desain visual yang efektif, pengaturan tata letak, dan integrasi elemen multimedia. Peserta akan dibekali dengan pengetahuan dasar sebagai persiapan menuju sesi praktik.

4. Demonstrasi Langkah-langkah Praktis: Pemateri akan memberikan demonstrasi langsung mengenai cara menggunakan Canva untuk merancang media pembelajaran yang menarik. Berbagai fitur Canva akan dijelaskan melalui contoh-contoh konkret dan tips praktis yang mudah diterapkan.

5. Sesi Praktik Bersama: Peserta akan diberikan kesempatan untuk mempraktikkan sendiri cara mendesain media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Tim pengabdian akan mendampingi secara langsung, memberikan bimbingan, dan menjawab pertanyaan peserta selama sesi berlangsung.

6. Diskusi dan Tanya Jawab: Setelah praktik, peserta akan mengikuti diskusi kelompok kecil untuk berbagi ide dan pengalaman. Sesi tanya jawab akan dipandu oleh pemateri untuk membantu peserta mengatasi kendala yang dihadapi dan mencari solusi secara bersama-sama.

7. Evaluasi dan Umpan Balik: Kegiatan akan ditutup dengan sesi evaluasi, di mana peserta diminta memberikan umpan balik mengenai pelaksanaan kegiatan. Umpan balik ini digunakan sebagai bahan evaluasi untuk meningkatkan kualitas kegiatan serupa di masa depan. Sebagai penghargaan atas partisipasi mereka, peserta akan menerima sertifikat keikutsertaan.

Menggunakan Canva untuk menciptakan media pembelajaran interaktif adalah langkah strategis dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Platform ini menawarkan alat desain yang canggih dan fitur interaktif yang memungkinkan pendidik serta pengembang kurikulum menghasilkan materi pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan kreatif. Dengan memanfaatkan Canva, proses belajar menjadi lebih dinamis, relevan, dan interaktif, memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa serta mendukung mereka dalam memahami materi secara mendalam di era digital yang

terus berkembang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dalam meningkatkan keterampilan desain media pembelajaran melalui canva bagi tenaga pendidik SMP Muhammadiyah Takkalasi dilakukan selama satu hari dengan diikuti oleh 12 orang guru.



Gambar 1. Pembukaan dan materi awal

Setelah melalui serangkaian tahapan yang terencana dengan baik, kegiatan ini berhasil memberikan dampak positif kepada para peserta dari berbagai kalangan. Beberapa hasil konkret yang dapat diidentifikasi dari kegiatan ini antara lain:

1. Peningkatan Keterampilan Desain Grafis: Peserta berhasil mengembangkan kemampuan mereka dalam menggunakan Canva untuk membuat media pembelajaran. Mereka kini lebih percaya diri dan kreatif dalam menghasilkan materi yang menarik, berwarna, dan informatif, serta lebih memahami cara menyampaikan informasi dengan desain yang efektif.

2. Peningkatan Pemahaman Konsep Desain Visual: Materi presentasi teori dan demonstrasi praktis membantu peserta memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang prinsip desain visual yang efektif. Peserta kini memahami pentingnya tata letak yang baik, pemilihan warna yang tepat, dan penggunaan elemen multimedia untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

3. Keterlibatan dan Kolaborasi Peserta: Sesi praktik bersama dan diskusi kelompok kecil mendorong partisipasi aktif peserta. Mereka dapat berkolaborasi, berbagi pengalaman, dan mencari solusi secara bersama-sama. Suasana kolaboratif ini menciptakan lingkungan belajar yang konstruktif dan mendukung.

4. Pembuatan Media Pembelajaran Berkualitas: Peserta berhasil membuat

media pembelajaran berkualitas tinggi menggunakan Canva. Mereka mampu menerapkan konsep yang telah dipelajari untuk menciptakan materi yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa mereka.

5. **Penyampaian Materi yang Lebih Menarik:** Hasil dari kegiatan ini adalah peningkatan dalam cara menyampaikan materi pembelajaran. Dengan menggunakan media yang dirancang dengan baik, siswa menjadi lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran, yang pada gilirannya meningkatkan pemahaman dan daya ingat mereka terhadap informasi.

6. **Sertifikat Penghargaan dan Pengakuan:** Setiap peserta diberikan sertifikat penghargaan sebagai tanda partisipasi dalam kegiatan ini. Sertifikat ini menjadi bentuk pengakuan atas usaha dan komitmen mereka dalam meningkatkan kualitas pendidikan melalui pemanfaatan teknologi.

7. **Pembentukan Jaringan dan Komunitas:** Kegiatan ini tidak hanya memberikan manfaat dalam peningkatan keterampilan individu, tetapi juga membantu membangun jaringan dan komunitas antar peserta. Mereka dapat terus berkomunikasi, berbagi informasi, dan saling mendukung dalam menerapkan konsep-konsep yang telah dipelajari, memperkuat kolaborasi dan hubungan jangka panjang.

Melalui hasil yang telah tercapai, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berhasil memberikan kontribusi positif dalam mendukung penggunaan teknologi dalam pendidikan dan membuka peluang untuk pengembangan lebih lanjut di masa depan.

Era globalisasi berkembang pesat, terbukti dengan kemajuan teknologi informasi yang sangat mempengaruhi dunia pendidikan. Globalisasi mendorong sektor pendidikan untuk terus beradaptasi dengan kemajuan teknologi demi meningkatkan kualitas pendidikan. Di masa depan, peningkatan kinerja pendidikan sangat bergantung pada sistem informasi dan teknologi informasi, yang tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai kunci utama untuk kesuksesan pendidikan agar dapat bersaing di tingkat global (Budiman, 2017).

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di tengah perkembangan teknologi. Teknologi informasi bukan hanya alat, tetapi juga sumber daya yang dapat memperkaya pengalaman belajar (Irma & Jalil, 2023). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai alat desain grafis berperan penting dalam pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi. Canva

bukan sekadar alat desain grafis biasa, melainkan aplikasi yang dirancang untuk memudahkan pengguna tanpa latar belakang desain grafis formal (Suryawan & Febrian, 2023). Dengan antarmuka yang sederhana dan template yang mudah digunakan, Canva memungkinkan pendidik dari berbagai latar belakang untuk membuat materi pembelajaran berkualitas tinggi (Irmawati, 2021).

Media pembelajaran sangat penting untuk mendukung proses belajar mengajar. Media harus dirancang semenarik mungkin dan terlihat nyata agar dapat menarik perhatian siswa. Menurut teori kerucut terbalik dari Edgar Dale, semakin konkret media yang digunakan, semakin efektif pembelajaran. Salah satu aplikasi yang dapat membantu pendidik membuat media pembelajaran menarik dan nyata adalah Canva.

Pembelajaran adalah upaya yang dilakukan oleh pendidik untuk mendorong peserta didik agar terlibat dalam kegiatan belajar (Festiawan, R. 2020). Dalam pembelajaran, media yang menarik sangat dibutuhkan untuk memotivasi siswa agar lebih semangat belajar. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran adalah Canva. Canva adalah program desain online yang menyediakan berbagai template, seperti presentasi, resume, poster, brosur, grafik, infografis, dan lainnya. Canva juga menawarkan berbagai jenis presentasi, seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, teknologi, dan banyak lagi.

Canva adalah salah satu alat desain grafis online yang populer dan efektif untuk membuat media pembelajaran. Pengguna dengan berbagai tingkat keterampilan desain dapat dengan mudah membuat media pembelajaran yang menarik dan edukatif berkat fleksibilitas, beragam pilihan desain, dan kemudahan penggunaannya. Penelitian oleh Purba dan Harahap (2022) juga menunjukkan bahwa Canva membantu guru dalam menciptakan media pembelajaran yang efektif. Ketika membuka Canva, pengguna cukup mencari "Presentasi" dan berbagai template menarik langsung tersedia. Selain itu, guru dapat menggunakan Canva untuk merancang latar belakang video yang menarik dengan desain warna cerah dan font kreatif. Pendekatan ini memungkinkan pendidik untuk membuat dan memanfaatkan berbagai materi seperti resume, poster, infografis, dan banyak lagi, sehingga mendukung proses pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif.

Penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan media pembelajaran memiliki beberapa alasan penting. Pertama, dampak revolusi industri 4.0 mengarah pada penguasaan keterampilan baru bagi siswa, yang terhubung dengan perkembangan

teknologi dan internet. Kedua, Canva memudahkan pembuatan media pembelajaran yang praktis, efektif dari segi waktu dan hasil. Ketiga, dalam pembelajaran bahasa Indonesia, aplikasi Canva dapat digunakan untuk meningkatkan literasi visual. Sebagai contoh, dalam pembelajaran sastra, terutama puisi, siswa tidak hanya bergantung pada buku teks, tetapi dapat mengekspresikan kreativitas dan emosi mereka melalui desain visual menggunakan Canva, dengan memanfaatkan warna, gambar, dan simbol untuk memperkaya makna puisi yang mereka buat (Hamzah *et al.*, 2023).



Gambar 2. Pembuatan media pembelajaran dengan canva

Kegiatan ini tidak hanya sebagai langkah praktis dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, tetapi juga sebagai kontribusi penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Diharapkan, peningkatan keterampilan peserta dalam menggunakan aplikasi Canva akan mendorong perubahan positif dalam metode pembelajaran dan memberikan dampak jangka panjang pada pemahaman serta daya serap siswa di berbagai tingkat pendidikan. Pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembelajaran merupakan langkah efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan memanfaatkan teknologi ini, pendidik dapat menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik, praktis, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Peningkatan keterampilan penggunaan Canva diharapkan dapat memperbaiki pendekatan pembelajaran, meningkatkan pemahaman siswa, serta memberikan dampak positif dalam jangka panjang pada kualitas pendidikan secara keseluruhan.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat “Meningkatkan Keterampilan Desain Media Pembelajaran Melalui Canva bagi Tenaga Pendidik SMP Muhammadiyah Takkalasi” memberikan hasil yang positif. Peserta berhasil meningkatkan keterampilan desain grafis mereka menggunakan Canva untuk membuat media

pembelajaran yang menarik dan informatif. Kegiatan ini menunjukkan langkah konkret dalam mendukung pendidikan di era teknologi, memperkuat keterlibatan peserta, dan meningkatkan kualitas pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva. *Jurnal ABDIMAS (Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ)*, 5(1), 75–84.
- Budiman, H. (2017). Peran teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31–43.
- Festiawan, R. (2020). *Belajar dan pendekatan pembelajaran*. Universitas Jenderal Soedirman.
- Hamzah, I., Puspaningtyas, N. D., Amelia, D., Parjito, P., Gulo, I., & Romadhona, W. (2023). Pendampingan pembuatan materi ajar menggunakan aplikasi Canva di SMA Negeri 2 Kota Agung. *Teknomas: Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas Teknokrat Indonesia*, 1(1), 47-54.
- Irmawati, M., & Iqbal, I. (2023). Workshop pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 4(2), 734–744.
- Irmawati, I. (2020). Makna dan simbol kesenian sintren sebagai media dakwah Islam. *Khulasah: Islamic Studies Journal*, 2(1), 38–56.
- Mila, N., Nuralamsyah, Alisyahbana, A. N. Q. A., Arisah, N., & Hasan, M. (2021). Efektivitas pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran daring. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian*, 978–623.
- Purba, Y. A., & Harahap, 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.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Sartika, S., Nurkhasanah, N., & Rohmiasih, C. (2021). Literasi baca tulis dalam menyimak lagu bagi pemelajar bahasa Indonesia bagi penutur asing. *Seminar Nasional SAGA 3*, 3(1), 2136–2223.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronik dan Informatika*, 7(2), 79-85.