

**PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN
MAHASISWA PADA MATA KULIAH MEDIA LITERASI ICT DAN MEDIA
PEMBELAJARAN EKONOMI**

Syafridha Yanti¹, Yanti Arnilis², Sulistio Ningsih³, Murthada⁴

Email : syafridhayanti@gmail.com, yantiarnelis93@gmail.com, sulistio.syahrin@gmail.com,
murthadagayo@gmail.com

¹²³ Universitas Muhammadiyah Mahakarya Aceh, Indonesia

Abstrak

Teknologi memainkan peran sentral dalam pembelajaran berbasis digital saat ini. Dengan pemanfaatan teknologi, proses pembelajaran menjadi lebih efisien dan fleksibel. teknologi dalam pembelajaran dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan, kemampuan komunikasi, motivasi, dan berpikir kritis . Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi sebagai sarana pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan efektivitas belajar di era digital. Canva dapat memberikan banyak manfaat dalam pembelajaran diantaranya: meningkatkan kreativitas, meningkatkan kualitas prestasi, memperkuat kompetensi ICT, meningkatkan sikap kolaborasi dan memperluas pemahaman tentang media literasi. Penggunaan aplikasi Canva dapat dianggap sebagai inovasi pembelajaran bagi mahasiswa Universitas Muhammadiyah Mahakarya Aceh (UMMAH) pada mata kuliah Media Literasi ICT dan Media Pembelajaran Ekonomi. Penelitian ini bertujuan untuk memaksimalkan platform media pembelajaran melalui aplikasi canva sebagai inovasi pembelajaran mahasiswa Universitas Muhammadiyah Mahakarya Aceh (UMMAH) pada mata kuliah Media Literasi ICT dan Media Pembelajaran Ekonomi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan (action research) penelitian tindakan merupakan salah satu pendekatan penelitian ilmiah yang mempunyai dua tujuan yaitu mengambil tindakan (untuk perbaikan) dan membangun pengetahuan atau teori tentang tindakan.

Kata Kunci: Teknik Permainan Menyusun Kata, Keterampilan Membaca, Media Literasi Ict Dan Media Pembelajaran Ekonomi

Abstract

Technology plays a central role in digital-based learning today. By using technology, the learning process becomes more efficient and flexible. Technology in learning can help students improve skills, communication abilities, motivation and critical thinking. Therefore, the use of technology as a learning tool is very important to increase learning effectiveness in the digital era. Canva is a graphic design platform that allows users to easily create various types of visual material. such as images, graphics, and presentations with various templates and designs available. Canva can provide many benefits in learning, including: increasing creativity, improving the quality of achievement, strengthening ICT competence, increasing collaborative attitudes and expanding understanding of media literacy. The use of the Canva application can be considered a learning innovation for students at Muhammadiyah Mahakarya Aceh University (UMMAH) in the ICT Media Literacy and Economic Learning Media courses. This research aims to maximize the learning media platform through the Canva application as a learning innovation for students at Muhammadiyah Mahakarya University, Aceh (UMMAH) in the ICT Media Literacy and Economic Learning Media courses. The method used in this research is the action research method. Action research is a scientific research approach that has two objectives, namely taking action (for improvement) and building knowledge or theory about action.

Kata Kunci: *Word Arrangement Game Technique, Reading Skills*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini sangat terasa pengaruhnya dalam dunia pendidikan (Rezania et al., 2022). Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi sebagai peningkatan mutu pendidikan. Peningkatan kinerja pendidikan pada masa mendatang diperlukannya sistem informasi dan teknologi informasi yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendukung, tetapi sebagai senjata utama untuk mendukung keberhasilan dunia pendidikan sehingga mampu bersaing dalam dunia global (Somnuke et al., 2023). Inovasi dan kemajuan teknologi berbasis informasi dan ilmu pengetahuan pada jejaring sosial yang terus berkembang seiring dengan ‘Revolusi Industri 4.0’ dengan dimulainya era kreatif. Pada era ini, kemajuan teknologi telah mengubah wajah dunia diberbagai bidang kehidupan, salah satunya bidang pendidikan (Nachsyahbandi et al., 2024). Perkembangan teknologi informasi semakin maju dan mendorong pembaharuan dalam proses belajar mengajar. Hal ini ditandai semakin berkembangnya teknologi baru data sains, kecerdasan buatan hingga semakin bertambahnya penggunaan internet disegala lini kehidupan (Musannadah & Jannah, 2022).

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sangat diperlukan dalam hal mendesain, menganalisis, mengevaluasi, mengembangkan, dan mengimplementasikan materi dalam proses pembelajaran (Rahmatullah et al., 2020). Seiring dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat, begitu juga dalam bidang pendidikan sehingga dibutuhkan beragam media pembelajaran yang menarik dan mudah diakses peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran (Kurata et al., 2023). Canva merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam perancangan media pembelajaran (Tanjung & Faiza, 2019). Canva menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, info grafis, spanduk, selebaran, sertifikat, ijazah, kartu undangan, kartu nama, kartu ucapan terima kasih, kartu pos, logo, label, penanda buku, buletin, sampul CD, sampul buku, wallpaper desktop, template, editing foto, gambar mini youtube, dan sebagainya. Cara penggunaan Canva Design pun cukup mudah dengan banyak pilihan variasi desain (Aryani, 2022).

Canva dapat digunakan oleh pendidik untuk merancang materi pembelajaran melalui template-template, poster, video, infografis, bahkan media presentasi (Rohma & Sholihah, 2021). Banyaknya desain yang menarik pada aplikasi Canva dapat memudahkan pendidik dalam mendesain video pembelajaran sebagai media penyampaian materi pembelajaran, sehingga peserta didik tidak mudah bosan dalam mengikuti proses pembelajaran (Fitri et al., 2024).

Beberapa studi literatur menjelaskan bahwa pemanfaatan berbagai media termasuk aplikasi berbasis internet saat ini telah mendukung peningkatan belajar siswa. diantaranya yaitu penelitian tentang penggunaan aplikasi Canva for education memberikan dampak yang signifikan bagi pelajar (Sumarno, 2023). Dengan menggunakan aplikasi Canva, proses pembelajaran menjadi tidak membosankan, guru dapat mengajar dengan kreativitas, serta mengajarkan keterampilan kepada peserta didik. Hal ini sesuai dengan temuan (Agusty, 2020), yang menemukan bahwa strategi pembelajaran menggunakan Canva untuk pendidikan memungkinkan siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik dan penguasaan materi pelajaran, sehingga membantu siswa untuk mempersonalisasikan pengalaman belajar mereka (Pratiwi et al., 2023). Berikutnya menurut temuan fauziyah, Widodo, dan Yappi bahwa persepsi siswa terhadap penggunaan Canva dalam kelas, banyak berdampak pada peningkatan kemampuan menulis mereka dan mereka merasa antusias belajar dengan menggunakan aplikasi Canva for education (Hidayati et al., 2023).

Hasil temuan berikutnya memaparkan bahwa melalui Canva pendidik mampu merancang presentasi pengajaran sekaligus membuat rekamannya. Hal ini dapat membantu pendidik untuk meningkatkan literasi digital dan kreativitas mengajar bagi peserta didik (Alif, 2020). Kelebihan Canva

1. Memiliki beragam desain grafis, animasi, template, dan nomor halaman yang menarik.
2. Dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur

Syafridha yanti, Yanti arnilis, Sulistio Ningsih, Murthada| Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Inovasi Pembelajaran Mahasiswa Pada Mata Kuliah Media Literasi ICT Dan Media Pembelajaran Ekonomi yang telah disediakan, serta memuat fitur drag dan drop.

3. Dapat menghemat waktu dalam mendesain media pembelajaran yang praktis.
4. Peserta didik dapat mempelajari kembali materi melalui media pembelajaran canva yang telah diberikan oleh guru.
5. Memiliki resolusi gambar yang baik dan slide media canva dapat dicetak dengan otomatisnya pengaturan ukuran cetakan.
6. Dapat melakukan kolaborasi dengan guru lain dalam mendesain media dan membuat tim desain canva untuk saling berbagi media pembelajaran.
7. Dapat mendesain media pembelajaran kapanpun, tidak hanya menggunakan laptop tetapi juga dapat menggunakan ponsel.
8. Untuk menambahkan animasi, pengguna harus melakukan pembayaran melalui kartu kredit. Namun, media canva dapat diunduh dengan beragam format penyimpanan seperti pdf dan jpg. Sehingga untuk menerapkan presentasi offline dapat dikolaborasikan dengan media lain seperti powerpoint (Safrianti, 2022).

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian Tindakan. Creswell (2012) menyatakan "action research has an applied focus (Jannah et al., 2023). Similar to mixed methods research, action research uses data collection based on either quantitative or qualitative methods or both (Harahap et al., 2022). Thus action research design are systematic procedures done by researcher to gather information about, and subsequently improve" (Handayani et al., 2023). Penelitian tindakan merupakan penelitian terapan yang fokus pada tindakan tertentu. Penelitian tindakan seperti pada penelitian kombinasi, yaitu menggunakan teknik pengumpulan data kuantitatif, kualitatif atau kombinasi keduanya. Jadi penelitian tindakan merupakan prosedur yang sistematis yang dilakukan peneliti untuk mendapatkan informasi tentang tindakan dan akibat tindakan tersebut dalam rangka untuk memperbaiki kinerja organisasi (Fauziah et al., 2022).

Selanjutnya dinyatakan bahwa: Action Research is more of a holistic approach to problem-solving, rather than a single method for collecting and analyzing data. Thus, it allows for several different research tools to be used as the project is conducted (Nurhayati et al., 2023). Penelitian tindakan merupakan penelitian yang menggunakan berbagai pendekatan untuk memecahkan masalah (Nuraeni et al., 2022). Dengan demikian penelitian tindakan menggunakan berbagai alat untuk melakukan penelitian. Berdasarkan berbagai definisi tersebut dapat dikemukakan disini bahwa: 1. Penelitian tindakan merupakan penelitian terapan/praktis yang didasarkan pada kaidah-kaidah metode penelitian. 2. Penelitian tindakan bukan penelitian untuk mempelajari mengapa kita mengerjakan sesuatu, tetapi lebih pada bagaimana mengerjakan sesuatu lebih baik 3. Penelitian tindakan adalah suatu proses penelitian yang sistematis yang bersifat siklus. dilakukan oleh komunitas internal organisasi dari pada komunitas luar organisasi seperti para ahli, tujuannya adalah untuk mengidentifikasi tindakan yang diyakini peneliti dapat meningkatkan kinerja organisasi (Akbar et al., 2022). 4. Penelitian tindakan merupakan penelitian terapan yang fokus pada tindakan tertentu. Penelitian tindakan seperti pada penelitian kombinasi, yaitu menggunakan teknik pengumpulan data kuantitatif, kualitatif atau kombinasi keduanya (A. Siregar & Sitorus, 2021). Jadi penelitian tindakan merupakan prosedur yang sistematis yang dilakukan peneliti untuk mendapatkan informasi tentang tindakan dan akibat tindakan tersebut dalam rangka untuk memperbaiki kinerja organisasi. 5. Penelitian tindakan merupakan penelitian yang menggunakan berbagai pendekatan untuk memecahkan masalah praktis dalam pekerjaan (Ginting et al., 2024). Dengan demikian penelitian tindakan menggunakan berbagai alat untuk melakukan penelitian. 6. Penelitian tindakan adalah penelitian eksperimen dalam kondisi alamiah (Purba, 2022). Eksperimen digunakan untuk menguji hipotesis tindakan yang telah dirumuskan 7. Penelitian tindakan adalah tentang 'penelitian' dan 'tindakan' dan hubungan keduanya. Hal itu mungkin sekali melakukan penelitian tanpa dilanjutkan dengan tindakan, dan pengujian tindakan tanpa penelitian (Humaya et al., 2023). Tetapi yang unik adalah mengkombinasikan keduanya, yaitu melakukan penelitian dan menguji tindakan. Kombinasi inilah

Syafridha yanti, Yanti arnilis, Sulistio Ningsih, Murthada| Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Inovasi Pembelajaran Mahasiswa Pada Mata Kuliah Media Literasi Ict Dan Media Pembelajaran Ekonomi yang membedakan antara penelitian tindakan dengan penelitian yang lain (Hapsari & Zulherman, 2021).

Penelitian tindakan bersifat siklus yang terus menerus yaitu: 1) perencanaan, 2) mengambil tindakan; 3) evaluasi atas tindakan dan seterusnya sampai dapat ditemukan tindakan yang efektif dan efisien (Hayati, 2022).

Hasil Dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di Universitas muhammadiyah mahakarya aceh (UMMAH) khususnya di prodi pendidikan ekonomi semester IV. Berikut tahapan-tahapan yang dilakukan (Sholehah et al., 2023):

1. Tahap Perencanaan Dalam tahap ini peneliti melakukan survei analisis kebutuhan, dengan mencari data sejauh mana tingkat kebutuhan penggunaan Canva mahasiswa. Kemudian membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang didalamnya terdapat praktik peningkatan keterampilan dengan menggunakan Canva (Setiawan et al., 2024).
2. Tahap Penerapan Dengan mengacu pada RPP yang telah dibuat, kemudian peneliti melaksanakan pembelajaran berupa dasar-dasar teori tentang media pembelajaran selama beberapa kali, kemudian praktek membuat beberapa jenis media pembelajaran dengan menggunakan Canva. Pada tahap menjelang produksi, mahasiswa diberikan tugas masing masing untuk membuat Rancangan Pengembangan Media Pembelajaran (RPMP) sesuai dengan pemilihan jenis media pembelajaran yang hendak diproduksi. Berikut contoh RPMP yang telah disusun;

Tabel 1. Rancangan Pengembangan Media Pembelajaran

 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAHAKARYA ACEH FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI Jln. Gayo Simpang IV Bireuen No. 2 Aceh E-mail : info@ummah.ac.id Webside : www.ummah.ac.id					
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
Mata Kuliah	Kode	Rumpun MK	Bobot (SKS)	Semester	Tanggal Penyusunan
Literasi ICT dan Media Pembelajaran Ekonomi			2	4	10 Maret 2024
Pengesahan/Otoritas	Dosen Pengembang RPS		Koordinator MK	Ka. Prodi	
	Syafridha Yanti, S.Pd., M.Si			Sulistio Ningsi, SE. Ak. M.Si	
Deskripsi MK	Mata kuliah Literasi ICT dan Media Pembelajaran Ekonomi merupakan mata kuliah wajib bagi mahasiswa S-1 Program Studi Pendidikan Ekonomi FIP UMMAH. Pada mata kuliah ini mahasiswa mempelajari tentang literasi ICT, media pembelajaran, dan pengembangan media pembelajaran berbasis ICT. Setelah mempelajari materi tersebut mahasiswa diharapkan memahami konsep literasi ICT, sumber belajar, dan media pembelajaran, serta mampu merencanakan, memproduksi, mengevaluasi, dan menggunakan media pembelajaran berbasis ICT. Proses pembelajaran dengan kegiatan tatap muka, responsi, pemberian tugas, dan praktikum. Mahasiswa secara individu mengembangkan media teks digital, gambar digital, dan audio digital, sedangkan				

secara kelompok mengembangkan media video digital dan animasi digital. Aspek penilaian terdiri dari penilaian proses yang dilaksanakan pada saat pembelajaran; tes tertulis dengan instrumen soal uraian pada tengah semester; dan pada akhir semester dilakukan penilaian terhadap produk yang dihasilkan mahasiswa meliputi teks digital, gambar digital, audio digital, video digital dan animasi digital.

MG Ke	Sub-CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang konsep literasi, ICT, dan literasi ICT dalam dunia pendidikan.	Dapat menjelaskan pengertian, Jenis, Fungsi & manfaat ICT	Kriteria: Menguasai materi Bentuk penilaian: Tanya jawab dalam diskusi	Ceramah, Tanya jawab, penugasan. TM (2X50)	Pengertian, Jenis, Fungsi & manfaat ICT	

Tahap Pengembangan Pada tahap ini, mahasiswa harus membuat storyboard terlebih dahulu berdasarkan RPMP yang telah dirancang sebelumnya. setelah storyboard divalidasi, baru dibuatlah produksi medianya sehingga bisa digunakan sebagai contoh bahan ajar yang nantinya dapat digunakan. Berikut contoh storyboardnya:

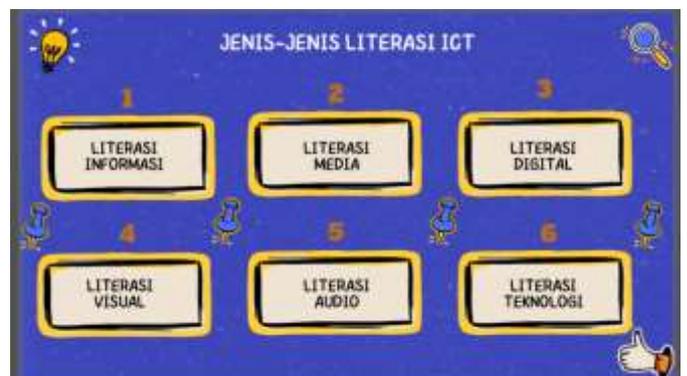
Tabel 2. Contoh Storyboard

No	Tahapan	Keterangan	Lembar Ke-	Gambar Persentasi
1.	Pembukaan	Berisi Nama Mahasiswa, Nama Universitas, Logo dan Judul	1	



2. Isi/Pembahasan Pembahasan materi 2-8

tentang:
Pengertian, Jenis,
Fungsi & manfaat
ICT





3. Penutup Kesimpulan 9



Setelah proses produksi media selesai, sebelum proses distribusi harus dipresentasikan terlebih dahulu untuk direview dan dievaluasi bersama. Adapun desain persentasi dibuat dengan menggunakan aplikasi Canva, dengan pengarahannya maupun tutorial langsung dari dosen. Siklus ini dilakukan beberapa kali hingga menghasilkan perubahan keterampilan yang konsisten (T. Siregar et al., 2023). Dengan

Syafridha yanti, Yanti arnilis, Sulistio Ningsih, Murthada| Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Inovasi Pembelajaran Mahasiswa Pada Mata Kuliah Media Literasi Ict Dan Media Pembelajaran Ekonomi mengenalkan sekaligus memberikan pelatihan penggunaan Canva langsung kepada mahasiswa prodi pendidikan ekonomi, mahasiswa memahami metode ICT dan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva. akhirnya mereka semakin percaya diri dengan kemampuan baru yang telah dimiliki, hingga dapat membuat jenis-jenis media lainnya selain presentasi, seperti template-template, poster, video, infografis, dan lainnya (Apreasta et al., 2024). Dengan mengenal dan mempelajari penggunaan Canva, mahasiswa semakin kreatif dan lebih berminat untuk mengeksplorasi lebih jauh lagi dalam memanfaatkan Canva untuk pembelajaran.

Simpulan

Aplikasi Canva dapat dimanfaatkan dalam ranah pendidikan, bahkan pada era teknologi saat ini, Canva lebih support dalam membuat aksi nyata maupun refleksi, bentuk supportnya yakni memberikan kemudahan bagi pendidik. Canva adalah aplikasi online yang mempunyai beragam template serta fitur-fitur yang ada untuk membantu dosen (pengajar) serta peserta didik (pembelajar) memudahkan dalam melakukan pembelajaran yang berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan manfaat lainnya yang di dapat, khususnya dalam perkembangan teknologi yang sangat pesat sekarang ini dan Menarik perhatian dan minat dalam belajar dengan penyajian bahan ajar atau materi yang menarik. Untuk mengetahui manfaat serta keefektifan lainnya dalam pemakaian aplikasi Canva sebagai salah satu aplikasi digital sangat bisa diandalkan dalam pemenuhan tugas mengajar seorang dosen atau pendidik. Adapun strategi yang digunakan yakni menyusun Rancangan Pengembangan Media Pembelajaran (RPMP), menyusun Storyboard serta memproduksinya dengan bantuan aplikasi Canva. Keseluruhan proses tersebut secara ringkas terbagi dalam 3 tahapan, yaitu; tahap perencanaan, tahap penerapan, dan tahap pengembangan. Penelitian lebih lanjut masih diperlukan sehubungan dengan perkembangan munculnya fitur-fitur terbaru dalam aplikasi Canva. Berdasarkan hasil evaluasi yang dilaksanakan di akhir pembelajaran, mahasiswa menyatakan sangat tertarik belajar menggunakan aplikasi canva, selain fitur-fiturnya mudah untuk diaplikasikan serta pembelajaran lebih menarik sehingga mahasiswa tidak jenuh.

Daftar Pustaka

- Agusty, R. M. (2020). Designing Business Model Canvas Transforms Into Balanced Scorecard In The Xyz University In Indonesia. *Dinasti International Journal Of Management Science*, 1(6), 830–843.
- Akbar, R. F., Mawadati, A., & Risma, S. (2022). Strategi Pengembangan Bisnis Umkm Menggunakan Pendekatan Metode Business Model Canvas (Bmc) Dan Pendekatan Swot (Studi Kasus: Umkm Coffee Shop Ud Mitra Di Yogyakarta). *Jurnal Rekavasi*, 10(2), 67–76.
- Alif, A. I. (2020). Penerapan Metode Analytical Hierarchy Process Terhadap Keputusan Pemilihan Supplier Dalam Pengadaan Material Canvas Menggunakan Software Expert Choice. *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, 1(02), 73–81. <https://doi.org/10.59141/jist.v1i02.18>
- Apreasta, L., Nanda, D. W., & Mutia, R. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Mata Pelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas Iv Sd. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 795–805.
- Aryani, W. D. (2022). Implementasi Model Pjbl Dengan Infografis Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Ips Peserta Didik Viib Smpn 1 Kandeman. *Ristek: Jurnal Riset, Inovasi Dan Teknologi Kabupaten Batang*, 7(1), 37–49.
- Fauziyah, N. L., Widodo, J. P., & Yappi, S. N. (2022). The Use Of ‘Canva For Education’ and The Students’ Perceptions Of Its Effectiveness In The Writing Procedure Text. *Budapest International Research And Critics Institute-Journal (Birci-Journal)*, 5(1). <https://doi.org/10.33258/Birci.V5i1.4359>
- Fitri, A., Fathoni, M. I. A., & Sari, A. C. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Alternatif Media

- Syafridha yanti, Yanti arnilis, Sulistio Ningsih, Murthada| Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Inovasi Pembelajaran Mahasiswa Pada Mata Kuliah Media Literasi ICT Dan Media Pembelajaran Ekonomi Pembelajaran Untuk Menciptakan Pembelajaran Aktif Dan Inovatif. *Journal Of Research Applications In Community Service*, 3(1), 33–38. <https://doi.org/10.32665/Jarcoms.V3i1.2815>
- Ginting, A. G. B., Indarwati, D., Asshilah, F., Syarif, G. D. A., Dewi, R. K., Wulandari, V., & Eriyani, R. N. (2024). Pelatihan Pembuatan Poster Pantun Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Literasi Digital Pada Peserta Didik Smp Di Rprtra Jaka Berseri Klender. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(6), 2057–2063. <https://doi.org/10.59837/Jpmba.V2i6.1124>
- Handayani, T., Syarifudin, A., Tastin, T., Nurlaili, N., Bujur, D. A., Al-Ihwana, A.-I., Wahyudi, K., & Saputra, A. D. (2023). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Di Madrasah Ibtidaiyah. *Taawun*, 3(01), 83–94. <https://doi.org/10.37850/Taawun.V3i01.377>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
- Harahap, A., Wibowo, T. S., Sitopu, J. W., Solehuddin, M. O. H., & Napsin, N. (2022). Penggunaan Dan Manfaat Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Ditingkat Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, 8(1).
- Hayati, T. U. F. (2022). Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Bangun Datar Di Sekolah Dasar. *Prosiding: Konferensi Nasional Matematika Dan Ipa Universitas Pgrri Banyuwangi*, 2(1), 8–15.
- Hidayati, R., Rachman, N. M., & Agustina, S. (2023). Integrating Workplace Learning Concept In The Ministry Of Trade Officials Competency Development: A Business Canvas Model Of Trade Negotiator Training. *Cendekia Niaga*, 7(2), 142–152. <https://doi.org/10.52391/Jcn.V7i2.748>
- Humaya, R., Bangun, N. O., Purba, P. B. D., Dewi, R. S., & Dewi, P. A. (2023). Pelangcah: Efektivitas Media Digital Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 71–80.
- Jannah, F. N. M., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Media Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 138–146.
- Kurata, K., Kota, K., Morinaga, T., Ohnishi, H., Soutakahashi, Sato, J., & Yajima, K. (2023). The Impact Of Entrepreneurship Education On Entrepreneurship Intention In The Engineering Studies. *Procedia Computer Science*, 225, 3919–3928. <https://doi.org/10.1016/J.Procs.2023.10.387>
- Musannadah, S., & Jannah, S. N. (2022). The Application Of Canva As Interactive Media In 21st Century Learning. *Social, Humanities, And Educational Studies (Shes): Conference Series*, 5(6), 72–80.
- Nachsyahbandi, F. S., Amam, A., & Solihah, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Aplikasi Canva Berbasis Makanan Khas Daerah Ciamis. *Prossiding Galuh Mathematics National Conference*, 2(1), 1–8.
- Nuraeni, L., Jumiatin, D., & Westhisi, S. M. (2022). Penyuluhan Model Pembelajaran Inovatif Paud Holistik Integratif Melalui Aplikasi Canva Untuk Guru Paud. *Abdimas Siliwangi*, 5(2), 338–348. <https://doi.org/10.22460/As.V5i2.10339>
- Nurhayati, S. E., Supratman, S., & Rahayu, D. V. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva For Education Dengan Pendekatan Rme Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(4), 3627–3643.
- Pratiwi, W. P., Suprpto, E., & Moeawanah, S. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Pada Siswa Kelas Vi Sdn 2 Glinggangan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 4497–4509.

- Syafridha yanti, Yanti arnilis, Sulistio Ningsih, Murthada| Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Inovasi Pembelajaran Mahasiswa Pada Mata Kuliah Media Literasi Ict Dan Media Pembelajaran Ekonomi
- 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.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Rezania, V., Fihayati, Z., Amrullah, M., Ambarwati, F. I., & Hadian, N. S. (2022). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital Bagi Guru Sd Muhammadiyah 5 Porong. *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(3), 1415. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v6i3.10273>
- Rohma, A., & Sholihah, U. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 9(3), 292–306.
- Safrianti, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 2, 467–474.
- Setiawan, A., Susanto, S., & Wardhani, I. S. K. (2024). Pelatihan Pembuatan Poster Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Literasi Digital Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 22–33. <https://doi.org/https://doi.org/10.53621/jippmas.v4i1.274>
- Sholehah, S. R., Rahmawati, A., Nabila, S., Rahmawati, I., Dewi, F., & Jati, A. G. (2023). Edukasi Pembuatan Media Pembelajaran Audio-Visual Berupa Worksheet Qr Code Menggunakan Aplikasi Canva Dan Vocaroo Di Tk Mentari Purwakarta. *Indonesian Journal Of Community Services In Engineering & Education (Ijocsee)*, 3(1), 22–30.
- Siregar, A., & Sitorus, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Relevan: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 286–289.
- Siregar, T., Amir, A., & Adinda, A. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Pecahan Di Sd N 327 Sinunukan. *Dedikasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 16(2), 96–107.
- Somnuke, P., Punpocha, P., Punikhom, P., Panitrat, R., Nivatpumin, P., Thanakiattiwibun, C., Ramlee, R., Thongkaew, N., & Siriussawakul, A. (2023). Model For Enhancing The Research Conducted By The University Medical Staff: Participatory Action Research. *Heliyon*, 9(2), E13208. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.E13208>
- Sumarno. (2023). Efektivitas Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum. *Journal Of Educational Review And Research*, 6(1), 56–62.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79–85.