

Pelatihan Penggunaan Canva Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan di SMA 19 Gowa

Magfirah¹, Sitti Harlina^{2*}

¹ Sistem informasi; Universitas Dipa Makassar ; Jl.Perintis Kemerdekaan Km.09 Makassar , 0411- 587194; e-mail: magfirah@undipa.ac.id

² Teknik Informatika ; Universitas Dipa Makassar; Jl.Perintis Kemerdekaan Km.09 Makassar , 0411-587194 ; e-mail: sitiharlina76@gmail.com

* Korespondensi: e-mail: sitiharlina76@gmail.com

Submitted: **09/01/2025**; Revised: **21/01/2025**; Accepted: **27/01/2025**; Published: **31/01/2025**

Abstract

Good education is greatly influenced by the learning media used. The right media can make the teaching and learning process more effective and enjoyable, making it easier for students to understand the material. Apart from that, interesting media can also increase students' learning motivation. In Community Service (PKM) with the theme Training on Using Canva as a Learning Media at SMA 19 Gowa, this activity aims to provide learning to teachers so that they can use Canva as a teaching aid. The implementation method includes a direct approach, practice, preparing interesting material, providing facilities, guidance, and evaluation to measure the results of the questionnaires that we distribute. The results of the questionnaire showed that 15 female participants and 8 male participants felt very satisfied. The assessment of the PKM facilitator was also positive, with 13 female teachers and 6 male teachers assessing the facilitator as very good. In assessing the relevance of the training, 7 participants said it was very relevant, 1 participant was relevant, and 8 participants were quite relevant. The participants wanted ongoing material regarding the use of Canva in creating learning slides. Through this PKM, we have succeeded in providing a positive impact and new skills in using innovative learning media, so that teachers are expected to be more effective in teaching and improve the quality of education at SMA 19 Gowa.

Keywords: Training, Canva, Media, Learning, Education

Abstrak

Pendidikan yang baik sangat dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan. Media yang tepat dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan menyenangkan, sehingga memudahkan siswa memahami materi. Selain itu, media yang menarik juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan tema Pelatihan Penggunaan Canva sebagai Media Pembelajaran di SMA 19 Gowa, kegiatan ini bertujuan memberikan pembelajaran kepada guru agar mereka dapat memanfaatkan Canva sebagai alat bantu dalam pengajaran. Metode pelaksanaannya meliputi pendekatan langsung, praktik, penyusunan materi menarik, penyediaan fasilitas, bimbingan, dan evaluasi untuk mengukur hasil dari kuesioner yang kami sebar. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa 15 peserta perempuan dan 8 peserta laki-laki merasa sangat puas. Penilaian terhadap fasilitator PKM juga positif, dengan 13 guru perempuan dan 6 guru laki-laki menilai fasilitator sangat baik. Dalam penilaian relevansi pelatihan, 7 peserta menyatakan sangat relevan, 1 peserta relevan, dan 8 peserta cukup relevan. Para peserta menginginkan materi berkelanjutan terkait penggunaan Canva dalam pembuatan slide pembelajaran. Melalui PKM ini, kami berhasil memberikan dampak positif dan keterampilan baru dalam menggunakan media pembelajaran inovatif, sehingga guru diharapkan dapat lebih efektif dalam mengajar dan meningkatkan kualitas pendidikan di SMA 19 Gowa.

Kata kunci: Pelatihan, Canva, Media, Pembelajaran, Pendidikan

1. Pendahuluan

Pendidikan memang memiliki peran yang sangat penting dalam pengembangan potensi diri seseorang dan kemajuan bangsa secara keseluruhan. Media pembelajaran yang efektif menjadi salah satu faktor utama dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna. Dalam konteks ini, media pembelajaran tidak hanya sebatas alat, tetapi juga sebagai sarana untuk memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih aktif (Sijabat et al., 2023).

PKM ini kami adakan dengan mengusung tema Pelatihan Penggunaan Canva sebagai Media Pembelajaran Pendidikan DI SMA 19 GOWA, dengan memberikan bahan pembelajaran kepada guru-guru dengan asumsi mereka nantinya bisa membuat pembelajaran lebih baik lagi kedepannya dalam hal ini adalah penggunaan canva. Canva merupakan komponen penggunaan teknologi yang sudah familiar bagi generasi milenial seperti desain dan aplikasi desain grafis dapat membantu mengurangi rasa bosan dalam proses belajar (Pelangi & Syarif, 2020). Siswa menjadi lebih tertarik dan termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Apalagi, desain visual yang menarik dapat meningkatkan daya ingat siswa dan memperkuat konsep-konsep yang diajarkan, (Purba, 2022).

Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara yang lebih menyenangkan dan relevan dengan perkembangan zaman (Adawiyah et al., 2019; Mahardika et al., 2021; Rahmila, 2022). Canva memberikan kesempatan untuk berkreasi, baik bagi guru maupun siswa, sehingga dapat mendukung pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan. Media pembelajaran (Rosad, 2019), baik yang berbentuk fisik maupun nonfisik, sangat penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, platform seperti Canva memang sangat relevan untuk digunakan dalam dunia Pendidikan (Harlina & Armus, 2022). Canva memberikan banyak fitur yang memungkinkan guru dan siswa untuk berkreasi dalam membuat berbagai media pembelajaran, seperti poster, infografik, video, presentasi, dan lain sebagainya, dengan tampilan yang sangat menarik (Resmini et al., 2021).

Canva memungkinkan pengguna untuk membuat desain yang mudah dipahami meskipun baru pertama kali menggunakan aplikasi ini, antarmuka yang user-friendly dan beragam pilihan templatnya memudahkan siapa saja untuk mulai berkarya, baik itu untuk membuat materi pembelajaran, tugas, atau konten lainnya (Jannah et al., 2023). Fitur tambahan seperti editor foto, efek gambar, dan kemampuan untuk membuat desain yang bisa diakses kapan saja dan di mana saja melalui perangkat desktop maupun mobile, memberikan kenyamanan lebih dalam penggunaan, tetapi ada beberapa kekurangan, seperti ketergantungan pada koneksi internet yang stabil dan keterbatasan akses terhadap beberapa fitur premium dalam versi berbayar. Meskipun demikian, versi gratis canva sudah sangat mumpuni untuk membuat desain yang menarik dan efektif dalam menu (Fitrianingsih Hasan & Al Fatta, 2019).

Penggunaan canva dapat meningkatkan keterampilan dan kreativitas baik bagi guru maupun siswa (Triningsih, 2021). Penggunaan desain yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk lebih aktif dalam belajar, dan membantu proses penyampaian materi terbuka menjadi lebih mudah dipahami. Dengan pemanfaatan canva, telah memilih salah satu metode yang sangat sesuai dengan kebutuhan pendidikan saat ini, yang tidak hanya mengandalkan cara tradisional, tetapi juga mengintegrasikan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis. Selain itu, penggunaan desain yang menarik dan inovatif dapat membantu memperjelas konsep-konsep yang lebih kompleks, memberikan pemahaman visual yang mendalam, dan menambah variasi dalam cara menyampaikan materi. Siswa, terutama generasi milenial yang sangat akrab dengan teknologi, cenderung lebih tertarik dengan pembelajaran yang disajikan dengan cara yang “keren” dan “up-to-date”, yang tentunya meningkatkan pengalaman belajar mereka secara keseluruhan.. Hal inilah yang merupakan salah satu faktor pemilihan materi PKM ini (Fahminnansih & Rahmawati, 2021).

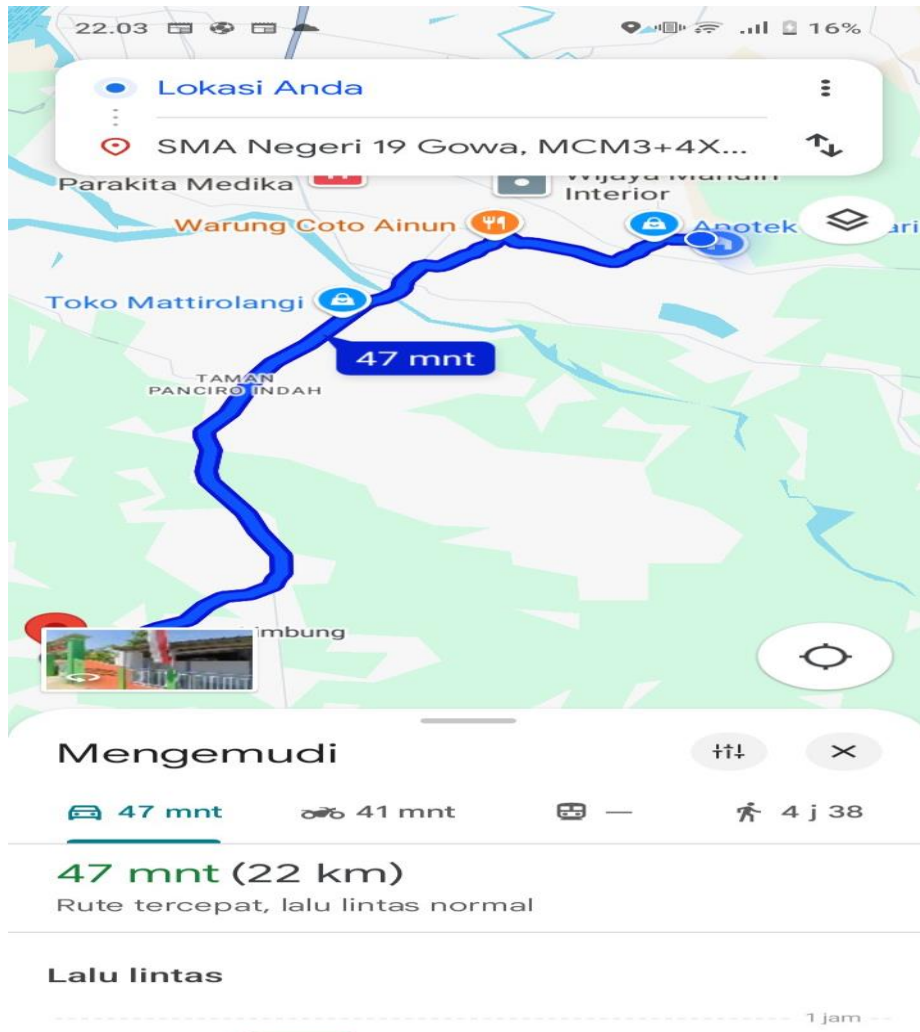
Pemilihan mitra kami lakukan dengan observasi terlebih dahulu dan komunikasi dengan penanggung jawab mitra dengan melihat bahwa media pembelajarannya canva efektif dan efisien dan mampu membantu guru-guru dalam pembuatan materi ajar yang menarik dan mudah dipahami sehingga tujuan dari kegiatan ini memberikan pembelajaran kepada guru agar mereka dapat memanfaatkan Canva sebagai alat bantu dalam pengajaran bisa terlaksana.

2. Metode Pelaksanaan

Pelaksanaan PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat dengan ceramah dan penyampaian materi tentang canva dengan penjelasan di laboratorium komputer. Lokasi mitra pelaksanaan pengabdian di SMA 19 Gowa dengan jarak 22 kilometer antara lokasi mitra dengan perguruan tinggi penyelenggaraan (Gambar 1). Sebagai peserta pelatihan adalah guru-guru di SMA 19 Gowa. yang dihadiri oleh 35 peserta. Materi canva yang merupakan pendekatan yang sangat baik untuk memperkenalkan aplikasi desain grafis kepada peserta didik atau siswa. Ceramah memungkinkan pengajaran yang terstruktur, saat penyampaian materi Canva langsung memberikan pengalaman praktis kepada peserta, yang sangat penting agar mereka bisa langsung memahami dan mempraktekannya.

Metode pelaksanaan kegiatan, yaitu pendekatan langsung dan inovatif, praktik langsung, penyusunan materi yang menarik, fasilitas dan bimbingan, evaluasi untuk pengukuran hasil. Pendekatan langsung dan interaktif; langkah pertama adalah melakukan visitasi atau kunjungan ke mitra, untuk secara langsung berinteraksi dan memahami situasi yang ada. Beberapa aktivitas yang dilakukan antara lain a) Survei; dilakukan dengan melihat langsung Lokasi PKM dan yang akan menjadi peserta PKM; b) Wawancara : dilakukan dengan stake holder dalam hal ini kepala sekolah sebagai penanggung jawab kegiatan di sekolah dengan melibatkan bagian kurikulum untuk memudahkan materi apa yang sesuai dengan keinginan para peserta PKM. Informasi yang didapat dari survei dan wawancara ini, bisa memahami analisis kebutuhan spesifik mitra dan

bagaimana canva bisa menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pemberian materi pembelajaran.



Sumber: Hasil Pelaksanaan (2024)

Gambar 1. Rute Lokasi PKM

Setelah melakukan analisis kebutuhan melalui survei dan wawancara, langkah berikutnya adalah merancang program pelatihan dan praktik langsung yang sesuai berdasarkan **a) Analisis Permasalahan** : adalah proses untuk mengidentifikasi, memahami, dan memunculkan berbagai masalah yang ada dalam suatu situasi atau konteks tertentu. Dalam konteks pendidikan atau PKM (Pengabdian kepada Masyarakat), analisis permasalahan dilakukan untuk mengetahui tantangan atau kendala yang dihadapi oleh mitra (misalnya guru atau sekolah) sebelum merancang solusi atau program yang dapat mengatasi masalah tersebut. Proses analisis permasalahan biasanya melibatkan beberapa langkah, seperti: Identifikasi masalah menentukan masalah utama yang perlu diselesaikan. Hal ini kami lakukan dengan wawancara dan observasi dengan penanggung jawab mitra untuk materi PKM. **b) Identifikasi masalah**; dalam hal ini dengan pedoman sesuai apa yang menjadi kebutuhan dan keinginan mitra berdasarkan wawancara dan observasi dari penanggung jawab mitra. **c) Pelatihan program penyusunan**; Seorang guru yang

mengikuti pelatihan tentang penggunaan aplikasi desain grafis seperti canva untuk membuat media pembelajaran, akan diberi kesempatan untuk langsung membuat poster pembelajaran atau materi ajar lainnya. Ini adalah praktik langsung, di mana teori yang diajarkan diikuti dengan penerapan langsung dalam bentuk tugas atau proyek yang akan dibantu oleh beberapa dosen dalam kegiatan PKM ini.

Penyusunan materi yang menarik; Relevansi dan keterkaitan materi yang menarik harus relevan dengan kebutuhan dan minat guru . mengajarkan topik yang sesuai dengan pengalaman, tantangan, atau minat peserta didik, mereka akan lebih mudah tertarik, dengan pemilihan topik bebas sesuai materi yang mereka ajarkan, antara lain a) Variasi dan penyajian dengan menggunakan alat visual, audio serta dengan cara interaktif Dengan menambahkan contoh-contoh materi; b) Menggunakan media pembelajaran yang beragam dalam hal ini presentasi visual, infografis permainan atau gamifikasi; c) Penggunaan Bahasa yang sederhana dan jelas.

Konten yang memotivasi menambahkan cerita atau narasi cerita atau narasi dapat membuat materi lebih hidup dan mudah diingat. Dengan memasukkan unsur-unsur cerita, misalnya studi kasus, kisah inspiratif, atau contoh nyata dari dunia luar. Fasilitas dan bimbingan; Fasilitas dalam PKM ini , mitra menyediakan tempat dan peserta dari guru-guru dengan penggunaan laboratorium komputer beserta akses internet. Jenis bimbingan yang kami gunakan sebagai berikut: a) Bimbingan akademik : Pemateri memberikan panduan dalam mengembangkan konsep atau ide, serta membantu dalam penulisan laporan atau proposal PKM, agar sesuai dengan standar yang ditetapkan; b) Bimbingan teknis : Pemateri memberikan pengetahuan atau keterampilan teknis yang diperlukan untuk melaksanakan program PKM, misalnya bagaimana menggunakan aplikasi tertentu, atau laboratorium teknik untuk penelitian; c) Bimbingan pengembangan ide : Pemateri membantu guru dalam mengembangkan ide atau gagasan mereka menjadi sebuah program yang terencana dengan baik dan dapat diimplementasikan secara praktis; d) Bimbingan motivasional : Pemateri juga berperan dalam memberikan dukungan moral dan semangat agar guru tetap termotivasi dan fokus dalam melaksanakan PKM mereka.

Evaluasi adalah proses untuk menilai atau mengukur keberhasilan dan efektivitas pelaksanaan program PKM yang telah dilakukan. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui apakah tujuan dan target yang ditetapkan dalam program PKM tercapai, serta untuk mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, dan area yang perlu diperbaiki di masa depan. Dengan melakukan evaluasi, bisa mendapatkan gambaran yang jelas tentang bagaimana program tersebut berjalan, apakah program tersebut efektif, serta apa yang dapat ditingkatkan. Evaluasi ini dilakukan selama dan setelah pelaksanaan PKM untuk memastikan bahwa program tersebut berjalan sesuai rencana dan memberikan dampak yang positif. Dalam PKM, evaluasi tidak hanya terfokus pada hasil akhir, tetapi juga mencakup seluruh proses yang berlangsung selama kegiatan. Jenis evaluasi dalam PKM dapat dibagi menjadi beberapa jenis, antara lain: **a)** Proses evaluasi dilakukan selama pelaksanaan program PKM. Tujuan evaluasi ini adalah untuk menyelaraskan program perkembangan secara berkelanjutan, menyiarkan apakah langkah-langkah yang

direncanakan sesuai dengan yang telah dijalankan, dan mengidentifikasi masalah atau hambatan yang muncul selama pelaksanaan. Contoh: Menilai apakah jadwal kegiatan dijalankan tepat waktu, apakah pemateri memberi materi sesuai dan mampu memberikan materi yang menarik; **b)** Mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dalam program PKM ini, agar program selanjutnya bisa lebih baik kedepannya; **c)** Pertanyaan dan diskusi; **d)** Keterlibatan audiens; **e)** Penggunaan humor dan kreativitas; **f)** Penyusunan yang terstruktur, penggunaan canva untuk membuat media pembelajaran, menggunakan infografis dan grafik, mempermudah pemahaman meningkatkan partisipasi dan meningkatkan hasil belajar.

3. Hasil dan Pembahasan

Pengukuran hasil PKM ini kami ambil dari data olahan kuesioner yang telah kami sebar dalam pelatihan. kuesioner ini berisi tentang pemahaman penilaian materi canva dengan persentase 15 peserta yang berpendapat sangat puas untuk perempuan dan 8 peserta laki-laki berpendapat sangat puas. Selanjutnya penilaian fasilitator untuk PKM canva ini sebesar 13 peserta berpendapat sangat baik (perempuan) dan 6 peserta laki-laki yang berpendapat sangat baik. Untuk kuesioner selanjutnya tentang penilaian pelatihan sangat relevan sebanyak 7 orang dan 1 relevan dan 8 orang cukup relevan. Untuk kuesioner selanjutnya tentang materi apa yang di inginkan untuk pelatihan selanjutnya adalah tentang materi canva dan berkelanjutan serta pembuatan slide pembelajaran.

Selanjutnya dokumentasi dari tahapan kegiatan pada gambar 2 merupakan dokumentasi kegiatan pembukaan, dimana pada pembukaan seluruh peserta menyanyikan lagu Indonesia Raya.



Sumber: Hasil Pelaksanaan (2024)

Gambar 2. Pembukaan dengan Lagu Indonesia Raya

Dokumentasi gambar 3 menggambarkan para pemateri dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat.



Sumber: Hasil Pelaksanaan (2024)

Gambar 3. Perkenalan Pemateri

Gambar 4 menggambarkan suasana dalam pelaksanaan penyampaian materi terkait penggunaan Canva.



Sumber: Hasil Pelaksanaan (2024)

Gambar 4 Pemberian Materi Canva

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini pemateri tidak hanya menyampaikan materi saja, namun juga melakukan kegiatan pendampingan secara langsung dengan para peserta. Dokumentasi kegiatan bimbingan secara langsung dengan peserta disajikan pada Gambar 5.



Sumber: Hasil Pelaksanaan (2024)

Gambar 5. Bimbingan dengan Peserta

Akhir kegiatan dilakukan sesi foto bersama dan penyerahan sertifikat bagi peserta yang mengikuti kegiatan, gambar 6.



Sumber: Hasil Pelaksanaan (2024)

Gambar 6. Suasana Penutupan Pemberian Sertifikat

Selain itu perwakilan tim pelaksana memberikan cinderamata kepada pihak SMA, sebagai sovenir ucapan terima kasih atas keterlibatan pihak sekolah dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat (Gambar 7).



Sumber: Hasil Pelaksanaan (2024)

Gambar 7. Penutupan dan Pemberian Cenderamata

Pengukuran hasil ini dengan melihat peserta PKM dari jumlah guru Perempuan dan jumlah guru laki – laki dipersentasekan dengan jawaban dari setiap pertanyaan yang kami ajukan setelah kegiatan. Dalam tabel 1, menunjukkan pertanyaan dan jumlah jawaban dari guru Perempuan dan laki-laki.

Tabel 1. Kuesioner Pelatihan Canva

No.	Pertanyaan untuk guru-guru	Perempuan	Laki-laki
1.	Seberapa puas anda dengan pelatihan canva ini secara keseluruhan?	12	5
2.	Apakah materi yang disampaikan mudah dipahami?	13	6
3.	Seberapa relevan materi pelatihan dengan kebutuhan pekerjaan anda?	12	4
4.	Apakah materi yang disampaikan sudah mencakup semua hal yang anda butuhkan untuk menggunakan canva?	10	7
5.	Bagaimana penilaian anda terhadap kemampuan fasilitator dalam menyampaikan materi ?	13	4

Sumber: Hasil Pelaksanaan (2024)

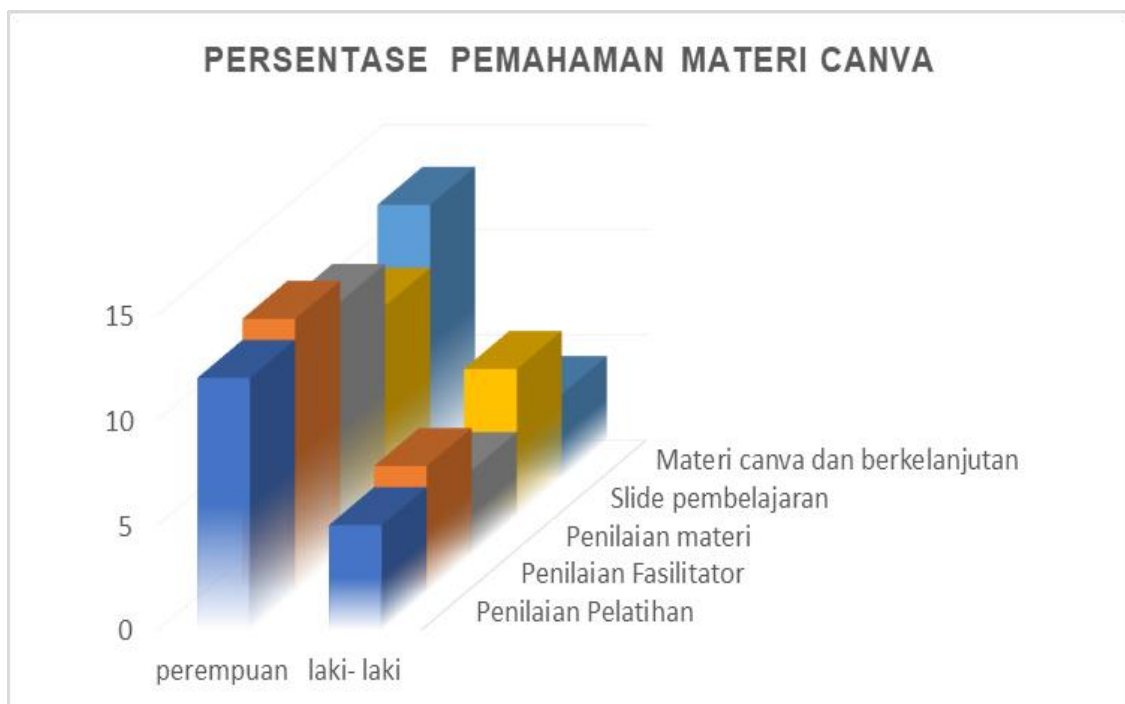
Dalam tabel 2, selanjutnya menunjukkan persentase kuesioner berdasarkan tabel 1, dengan menghitung persentase di tiap jawaban peserta perempuan dan laki-laki.

Tabel 2. Persentase Kuesioner Pelatihan Canva

No.	Pertanyaan untuk guru-guru	Perempuan %	Laki-laki %
1.	Seberapa puas anda dengan pelatihan canva ini secara keseluruhan?	70,59	29,41
2.	Apakah materi yang disampaikan mudah dipahami?	68,42	31,58
3.	Seberapa relevan materi pelatihan dengan kebutuhan pekerjaan anda?	75	25
4.	Apakah materi yang disampaikan sudah mencakup semua hal yang anda butuhkan untuk menggunakan canva?	58,82	41,18
5.	Bagaimana penilaian anda terhadap kemampuan fasilitator dalam menyampaikan materi ?	58,82	41,18

Sumber: Hasil Pelaksanaan (2024)

Adapun persentase pemahaman materi canva seperti terlihat dalam gambar 8 memperlihatkan persentase dan tampilan warna yang berbeda sesuai dengan hasil olahan kuesioner tentang penilaian pelatihan, penilaian fasilitator, penilaian materi, pembuatan slide pembelajaran dan materi canva berkelanjutan telah menunjukkan hasil yang sangat memuaskan.



Sumber: Hasil Pelaksanaan (2024)

Gambar 8. Persentase Pemahaman Materi Canva

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM), dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini sangat membantu para guru sesuai dengan tujuan memberikan pembelajaran kepada guru agar mereka dapat memanfaatkan Canva sebagai alat bantu dalam pengajaran, antara lain : **a)** Peningkatan Keterampilan Teknologi: Guru-guru merasa sangat puas mendapatkan pelatihan mengenai penggunaan teknologi, khususnya dalam hal desain grafis dengan menggunakan platform Canva sebagai media pembelajaran. Hal ini meningkatkan kemampuan mereka untuk memanfaatkan teknologi dalam menyajikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan interaktif; **b)** Meningkatkan Kreativitas: Pemahaman materi Canva dalam hal ini para guru menjadi lebih kreatif dalam mendesain berbagai media pembelajaran seperti poster, presentasi, infografik, dan materi visual lainnya. Ini membuat materi pembelajaran lebih mudah dipahami dan menarik bagi siswa. **c)** Mempermudah Penyampaian Materi: Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran membantu para guru untuk menyampaikan materi secara lebih visual dan dinamis, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan; **d)** Peningkatan Motivasi Siswa: Dengan penyajian materi sudah sangat sesuai dengan kebutuhan guru dalam pembelajaran sehingga lebih menarik melalui desain yang kreatif dan memilih sesuai tema materi pembelajarannya; **e)** Pemberdayaan Guru: Dengan kemampuan yang di miliki oleh fasilitator mampu memberdayakan para guru dengan memberikan keterampilan praktis yang dapat langsung mereka terapkan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Hal ini tidak hanya bermanfaat untuk pengajaran di dalam kelas, tetapi juga untuk pengembangan profesional mereka di masa depan. Secara keseluruhan, kegiatan PKM ini telah memberikan dampak positif yang signifikan bagi para guru, baik dari segi peningkatan keterampilan, kreativitas, maupun efektivitas dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan para guru dapat terus mengembangkan kemampuan mereka dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas Pendidikan, dan keberlanjutan kegiatan dapat dilaksanakan secara berkala.

Ucapan Terima Kasih

Dukungan dari Yayasan Dipanegara Makassar sangat berarti dalam kelancaran pelaksanaan kegiatan ini dengan dana Pengabdian interen sehingga kami bisa menerbitkan jurnal PKM ini. Semoga kerjasama yang baik ini terus berlanjut dan memberikan kontribusi positif bagi pengembangan pendidikan di masa depan.

Daftar Pustaka

Adawiyah, A., Hasanah, A., & Munsir, M. F. (2019). Literasi Visual Melalui Teknologi Canva: Stimulasi Kemampuan Kreativitas Berbahasa Indonesia Mahasiswa. *Proceeding Universitas Suryakencana*, 6(1), 183–187.

- 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.
- Fitrianingsih Hasan, N., & Al Fatta, H. (2019). Analisis Arsitektur Jaringan Syaraf Tiruan Untuk Peramalan Penjualan Air Minum Dalam Kemasan. *JURTI*, 3(1).
- Harlina, S., & Armus, R. (2022). Peningkatan kapasitas tenaga pendidik di sma negeri 10 gowa dalam menggunakan lms (learning management system) dari aplikasi google site. *J-MAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 51–60.
- 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.
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan canva untuk optimalisasi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3).
- Pelangi, G., & Syarif, U. (2020). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79–96.
- Purba, Y. A. (2022). Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran matematika di smkn 1 na ix-x aek kota batu. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325–1334.
- Rahmila, R. (2022). *Pengembangan media poster melalui aplikasi canva bermuatan etnosains pada materi koloid untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar ranah pengetahuan peserta didik kelas xi sma negeri 11 banjarmasin.*
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran bahasa inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335–343.
- Rosad, A. M. (2019). Implementasi pendidikan karakter melalui manajemen sekolah. *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*, 5(02), 173. <https://doi.org/10.32678/tarbawi.v5i02.2074>
- Sijabat, P. M., Gulo, M., Habeahan, R. C., Zendrato, Y., Waema, A. A., & Simangunsong, Z. (2023). Implementasi Kreativitas Guru PAK Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Metanoia*, 5(2).
- Triningsih, D. E. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Cendekia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 15(1), 128–144.