

**PEMANFAATAN CANVA SEBAGAI MEDIA DALAM MENINGKATKAN
PARTISIPASI SISWA DI SMP NEGERI 18 BALIKPAPAN****Dwi Surya Saputra¹⁾, Prita Indriawati²⁾**¹²Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Balikpapan. IndonesiaE-mail: dwisuryasaputra28@gmail.com I prita@uniba-bpn.ac.id**Abstrak**

Di era digital, kemajuan teknologi telah mengubah wajah dunia dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan. Perkembangan teknologi informasi yang semakin maju memacu pembaharuan dalam proses belajar mengajar. Salah satu media yang tidak asing lagi dikalangan para pendidik yaitu Canva. Aplikasi Canva menjadi salah satu solusi potensial karena fitur – fiturnya yang mendesain pembelajaran yang efektif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media Canva yang digunakan pendidik untuk mendesain alat pembelajaran dan merancang jenis materi untuk menerapkan pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa.. Artikel ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode penelitian observasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Canva dalam proses pembelajaran memberikan dampak efektif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran, seperti meningkatkan daya tarik terhadap materi, mendorong kreativitas siswa, dan menciptakan suasana belajar yang interaktif. Selanjutnya, penggunaan Canva mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi, terutama melalui kegiatan proyek seperti pembuatan desain poster, cover, menyajikan visualisasi power point berbasis canva untuk icebreaking. Partisipasi siswa terlihat meningkat melalui keterlibatan mereka dalam diskusi, tugas proyek. Namun hambatan di lapangan, beberapa guru merasa kesulitan dalam memanfaatkan fitur – fitur Canva, sehingga cenderung hanya menggunakan template yang sudah tersedia. Meskipun Canva memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, keberhasilan implementasinya sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mendesain pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Kata kunci: *Pemanfaatan canva, Media, Partisipasi Siswa***Pendahuluan**

Era saat ini dikenal sebagai era Revolusi Industri 4.0 dengan Internet menjadi elemen utama untuk semua aktivitas, inisiatif transformasi sedang dilaksanakan untuk meningkatkan interkoneksi interaksi dunia virtual dan nyata. Juliana, (2023) menjelaskan, kemajuan teknologi telah mengubah wajah dunia dalam banyak hal, termasuk pendidikan. Perkembangan teknologi informasi yang semakin canggih merevolusi proses belajar mengajar. Situasi ini ditandai dengan makin berkembangnya teknologi baru, data ilmiah, kecerdasan buatan, dan meningkatnya penggunaan Internet di segala bidang. Sementara itu Ramli, (2018) menyatakan bahwa kemajuan ini berdampak pada berbagai kegiatan pengajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Dengan demikian diperlukan sumber daya manusia dan dalam hal ini guru harus mampu menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, terutama penerapannya dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran penting untuk merancang, menganalisis, mengevaluasi, mengembangkan dan melaksanakan materi pembelajaran. Aspek penting dalam proses desain pembelajaran adalah pemilihan media yang akan digunakan dalam pengajaran.

Pemanfaatan menurut Tantri Widyasari & Lilik Mukayati (2021) adalah suatu kegiatan, proses, cara atau perbuatan menjadikan suatu yang ada menjadi bermanfaat. Istilah pemanfaatan berasal dari kata dasar manfaat yang berarti faedah, yang mendapat imbuhan pe-an yang berarti proses atau perbuatan memanfaatkan. Sementara itu, menurut Irkhamni (2021) pemanfaatan aplikasi Canva termasuk salah satu aplikasi online yang bisa bersifat gratis atau berbayar. Aplikasi tersebut dapat digunakan untuk mendesain media pembelajaran dengan beberapa templat yang menarik, sajian bentuk, gambar, warna, dan huruf yang lebih bervariasi. Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan merupakan perbuatan yang menjadikan sesuatu yang ada menjadi manfaat.

Media menurut Wulandari, (2023) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian anak usia dini sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media pembelajaran menurut Titin (2023) adalah merujuk pada berbagai sarana atau materi yang dipakai dalam proses belajar-mengajar dengan tujuan untuk memberikan bantuan atau dukungan berupa penyampaian informasi, konsep, atau materi pelajaran kepada siswa dengan cara yang lebih efektif dan menarik. Sedangkan Ani Daniyati (2023) menegaskan bahwa media adalah wadah dari pesan yang sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, materi yang diterima adalah pesan intruksional, dan tujuan yang dicapai adalah tercapainya proses pembelajaran. Dari pandangan para ahli diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa media merupakan sarana yang digunakan sebagai sarana untuk mempermudah proses belajar – mengajar, bagi pendidik, dapat membantu berbagai pekerjaan dengan tujuan dapat menyampaikan informasi, baik konsep maupun materi dengan cara yang lebih efektif dalam partisipasi siswa.

Media visual menurut Silahuddin, (2022) secara garis besar, unsur-unsur yang terdapat pada media visual terdiri dari garis, bentuk, warna, dan tekstur. Garis tidak lain merupakan kumpulan dari titik-titik. Media cetak adalah media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk tercetak (printed media). Media jenis ini termasuk kelompok media yang paling tua dan banyak digunakan dalam proses pembelajaran karena praktis penggunaannya dan tersedia dibanyak tempat. Contoh buku teks, modul, majalah dan sejenisnya. Media grafis menyalurkan pesan dan informasi melalui symbol-simbol visual. Fungsi dari media grafis adalah menarik perhatian, memperjelas sajian pelajaran, dan mengilustrasikan suatu fakta atau konsep yang mudah terlupakan apabila hanya dilakukan melalui penjelasan verbal. Contoh gambar, kartun, karikatur, grafik, diagram, dan lain-lain. Media audio adalah media yang isi pesannya hanya diterima melalui indera pendengaran saja. Media audio berfungsi merekam dan memancarkan suara manusia, binatang, dan lain-lain dan untuk tujuan interview. Media audio digunakan dalam pengembangan keterampilan mendengarkan untuk pesan-pesan lisan. Media audio visual ini dapat menampilkan unsur gambar (visual) dan suara (audio) secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi.

Canva adalah aplikasi desain daring yang membantu guru membuat materi pendidikan seperti presentasi, poster, brosur, bagan, spanduk, undangan, penyuntingan foto, dan banyak lagi. Afianti, (2024) Mengatakan, bahwa Canva memudahkan guru untuk mendesain alat pembelajaran dan memungkinkan mereka untuk menerapkan pembelajaran berbasis keterampilan, kreativitas, teknologi, dan manfaat lainnya. Aplikasi Canva membantu guru menjadi kreatif dan guru dapat belajar cara membuat desain

sendiri atau menggunakan templat yang ada untuk memodifikasinya sesuai dengan materi kursus. Mereka juga dapat membuat presentasi, poster, infografis, buletin, komik, dan video yang terkait dengan materi khusus. 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. Yuliana, (2023) menjelaskan beberapa manfaat lainnya yaitu sebagai berikut : 1). Kemudahan penggunaan dan fleksibilitas, 2) Peningkatan keterlibatan siswa, 3). Media pembelajaran yang inovatif, 4). Efisiensi waktu. Dari pandangan para ahli diatas dapat diambil kesimpulan bahwa Canva menyiapkan berbagai fitur yang menarik misalnya berupa slide presentasi, video, ataupun infografis interaktif. Hal tersebut tidak lepas dari ketersediaan ratusan template dalam aplikasi Canva yang dapat langsung diedit dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran yang profesional.

Tri Wulandari & Adam Mudinillah, (2022) menyampaikan bahwa canva mempermudah guru dan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, beserta manfaat lain, hal ini dikarenakan hasil desain menggunakan canva mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan motivasi peserta didik dengan penyajian bahan ajar serta materi secara menarik. Sementara itu Fitriani., (2024) menyampaikan bahwa banyak manfaat menggunakan Canva untuk membuat materi pembelajaran, dilengkapi dengan banyak animasi yang berbeda fitur, banyak pola berbeda.

Belajar yang optimal akan terjadi bila siswa berpartisipasi secara tanggung jawab dalam proses belajar. Partisipasi siswa Fadila & Sylvia, (2024), dalam pembelajaran yakni keterlibatan seseorang atau kelompok dalam suatu kegiatan. Keterlibatan dapat dilihat dari keikutsertaan emosi dan fikiran serta fisik dengan kemampuan yang dimilikinya berkaitan dengan kegiatan yang dilaksanakan serta mendukung pencapaian tujuan. Sementara itu khsan Ibrahim., (2017) menjelaskan partisipasi siswa berarti keikutsertaan siswa dalam suatu kegiatan yang ditunjukkan dengan perilaku fisik dan psikisnya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan seorang guru di SMP Negeri 18 Balikpapan, keberhasilan penerapan Canva sangat bergantung pada guru sebagai fasilitator, dan guru yang memiliki keterampilan yang memadai dalam menggunakan Canva dapat menciptakan pembelajaran yang efektif. Namun, beberapa guru masih memerlukan dukungan dan pelatihan lebih lanjut, dan ada pula yang kesulitan memanfaatkan fitur-fitur canggih Canva, sehingga mereka cenderung hanya menggunakan template yang sudah tersedia. Selain itu, penggunaan materi yang monoton dikhawatirkan akan menimbulkan kebosanan dan berkurangnya minat siswa.

Dengan demikian, perlunya pengembangan berbagai strategi pembelajaran yang variatif, dengan pemanfaatan aplikasi Canva merupakan salah satu alat bantu yang mendukung proses pembuatan materi edukasi. Aplikasi Canva menyediakan berbagai jenis alat desain grafis mulai dari poster, kartu undangan, sampul, editor foto, pembuat video, dan masih banyak lagi. Canva juga mudah diakses, bisa diakses melalui desktop maupun perangkat seluler. Pengguna memiliki kemampuan untuk membuat berbagai macam desain kapan saja dan dari lokasi mana saja. Materi pendidikan harus dibuat dengan cara yang paling menarik untuk meningkatkan partisipasi siswa terhadap konten pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti berkonsentrasi untuk mengidentifikasi tantangan dan peluang yang

terkait dengan penggunaan Canva di SMP Negeri 18 Balikpapan. Dengan memahami bagaimana media ini dapat digunakan secara optimal, pendidik dapat merancang strategi pengajaran yang lebih efektif yang dapat memanfaatkan fitur-fitur Canva secara maksimal. Berdasarkan hal tersebut, penulis merumuskan tulisan dalam bentuk artikel yaitu Pemanfaatan Canva sebagai media dalam meningkatkan partisipasi siswa di smp negeri 18 balikpapan.

Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini disebut dengan metode penelitian kualitatif. Menurut (Aziz, 2024), pendekatan ini bertujuan untuk memahami gejala dengan menghilangkan segala sesuatu yang bersifat kuantitatif dan menemukan gejala yang tidak diukur dengan angka tetapi menggunakan logika, teori, dan penjelasan yang relevan. Alasan peneliti menggunakan metode ini adalah untuk memudahkan dalam menguraikan temuan dalam bentuk alur cerita atau teks naratif agar mudah dipahami. Penelitian ini bersifat deskriptif. Penelitian deskriptif (Akmal., 2023) menjelaskan bahwa metode penelitian berupaya menggambarkan dan menjelaskan objek penelitian berdasarkan keadaan sebenarnya.

Penelitian dilakukan di SMP Negeri 18 Balikpapan Jalan Manuntung 2 Baru No.35 Kel. Sepinggang, Kabupaten Balikpapan Selatan, Kalimantan Timur. Penelitian dilakukan pada tanggal 19 hingga 27 November 2024 dengan rangkaian kegiatan observasi dan wawancara. Fokus pada penelitian ini yaitu pemanfaatan canva sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi siswa. Sumber data adalah subjek di mana data diperoleh. Penelitian ini menggunakan beberapa sumber data, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder.

Adapun sumber data primer dalam penelitian ini adalah dua orang guru SMP Negeri 18 Balikpapan dengan mengumpulkan data melalui wawancara dan observasi secara langsung. Adapun yang dapat mewakili yaitu dua orang guru di SMP Negeri 18 balikpapan. Sumber data sekunder juga dapat diperoleh dari sumber-sumber yang telah ada, biasanya diperoleh dari perpustakaan atau laporan-laporan penelitian terdahulu. Alasan peneliti melakukan penelitian di SMP Negeri 18 Balikpapan karena sekolah ini telah menerapkan penggunaan Canva dalam proses pembelajaran, letak sekolah yang strategis di pusat kota Balikpapan memungkinkan aksesibilitas yang mudah bagi peneliti dan memberikan representasi yang baik dari kondisi pendidikan di wilayah tersebut. Sehingga sesuai dengan judul yang peneliti ajukan.

Hasil dan Diskusi

Pemanfaatan Canva memberikan dampak yang positif bagi pembelajaran, hal ini terlihat ketika guru menayangkan materi pembelajaran siswa lebih antusias dalam menyajikan materi dengan Canva dibandingkan dengan papan tulis. Canva menjadi faktor pendukung dalam membuat template yang menarik, memberi warna, gambar, huruf, dan lain sebagainya agar Power Point yang dibuat oleh guru lebih menarik. Sehingga siswa pun sangat senang dan termotivasi ingin belajar serta aktif dalam memberikan tanggapan selama proses pembelajaran berlangsung, aplikasi Canva memberikan pengalaman pembelajaran yang

lebih menyenangkan dan efektif bagi siswa. Hal ini seperti yang di ungkapkan Putri (2024) bahwa penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa. Sementara itu Romadhoni, (2024) mengatakan bahwa aplikasi Canva memberikan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dengan menemukan ide – ide mereka dan kerja sama antar teman dalam pembelajaran. Sedangkan menurut Yenre, (2023) menjelaskan siswa lebih termotivasi dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran ini dibandingkan pembelajaran konvensional.

Peneliti menyimpulkan bahwa materi dalam pembelajaran sangat penting di desain semaksimal mungkin, dengan Canva dapat membantu guru untuk membuat materi yang menarik dengan menawarkan fitur – fitur yang kreatif sehingga dapat menciptakan keterlibatan siswa. Selain itu, bagi guru Canva juga memberikan media yang efektif untuk meningkatkan metode pengajaran mereka dan mempersiapkan siswa untuk sukses di era digital yang semakin maju. Guru menjelaskan bahwa Canva dapat menghidupi suasana kelas melalui ice breaking dengan quiz, game edukasi, aktivitas ini berhasil menciptakan suasana kelas yang senang dan kondusif, siswa pun merasa rileks, fokus dan dapat mempersiapkan diri sebelum mengajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Iskandar, (2024) bahwa peran guru sangat penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan efektif untuk pertumbuhan dan perkembangan siswa. Kemudian Iskandar (2024) berpendapat bahwa dengan menerapkan strategi pembelajaran yang menarik seperti game edukasi, kuis dan ice breaking dapat meningkatkan fokus mereka sebelum memulai pembelajaran. Dari penjelasan para ahli diatas peneliti dapat menegaskan kembali bahwa didalam proses pembelajaran tidak hanya memanfaatkan materi dengan Canva akan tetapi, dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa melalui edukasi dapat menarik minat siswa dalam belajar.

Kemudian siswa pun juga antusias dalam memanfaatkan Canva sebagai proyek mereka dan dari sini terlihat siswa bukan hanya mendengarkan, dan mencerna materi saja tetapi mereka juga tertarik untuk menggunakan Canva sebagai media belajar untuk menyelesaikan tugas mereka. Proses ini melibatkan mereka untuk berpikir kritis serta bekerja sama dengan tim, dan menyajikan karya mereka yang dapat di apresiasi oleh guru. Peneliti menyimpulkan bahwa Canva tidak hanya memberikan manfaat bagi guru Canva juga dapat membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran berlangsung. Sehingga dapat memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dengan menyesuaikan materi yang diberikan pendidik. Hal ini sejalan dengan penjelasan Divia, (2023), bahwa penggunaan aplikasi ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep tetapi juga mendorong kreativitas dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Sementara itu Siburian, (2024) menjelaskan dengan fitur yang interaktif, siswa dapat membuat desain yang menarik untuk tugas mereka, sehingga tidak mendengarkan materi dan berpartisipasi secara partisipatif.

Namun, beberapa guru merasa kesulitan dalam memanfaatkan fitur – fitur canggih Canva, sehingga cenderung hanya menggunakan template yang sudah tersedia hal ini sejalan dengan pendapat Kinanti, (2024), yang menjelaskan bahwa peran pendidik yang inovatif dibutuhkan sebagai fasilitator dalam membantu dan mengarahkan peserta didik selama proses belajar mengajar, dengan demikian guru harus mengikuti perkembangan teknologi untuk memberikan pembelajaran yang efektif dan relevan bagi siswa. Selain itu, terdapat kekhawatiran bahwa penggunaan materi yang monoton dapat menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang tertarik. Sehingga perlunya berbagai media yang lebih efektif dan variatif,

seperti penggunaan game kuis dan diskusi kelompok untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Sesuai dengan pendapat Asiah & Vitriani, (2024) bahwa, penting bagi seorang guru menemukan suatu metode pembelajaran baru yang lebih kreatif dan inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan yang pada akhirnya akan mempengaruhi hasil belajar kognitif mereka.

Hasil penelitian mengenai pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan partisipasi siswa di SMP Negeri 18 Balikpapan. Pemanfaatan canva dalam proses pembelajaran memberikan dampak positif bagi guru maupun siswa. Canva tidak hanya mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang efektif dan partisipatif, tetapi juga memotivasi siswa selama proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari peningkatan motivasi berupa menyajikan visualisasi power point berbasis canva, dengan berbagai kegiatan pembelajaran yang dilakukan , seperti *ice reaking*, pemberian tugas proyek, maupun diskusi kelompok.

Peran guru dalam memanfaatkan canva tidak hanya untuk menyampaikan materi, tetapi juga menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan kondusif. Penggunaan elemen game edukasi dengan canva dapat membuat siswa fokus dan rileks sebelum mulai pembelajaran. Sehingga guru dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dan dapat menarik minat siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran....

Kesimpulan

Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa. Melalui fitur desain visual yang menarik, siswa merasa antusias untuk berpartisipasi aktif selama pembelajaran, baik dalam diskusi, tugas proyek, maupun kegiatan kelompok. Aplikasi Canva juga mendorong kreativitas siswa dengan memberikan peluang untuk menyampaikan ide – ide visual mereka, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Selain memberikan manfaat bagi siswa Canva juga membantu guru menciptakan suasana kelas yang kondusif, namun hasil penelitian menunjukkan bahwa beberapa guru masih menghadapi kendala dalam memanfaatkan fitur canva secara maksimal, sehingga diperlukan pelatihan lebih lanjut untuk meningkatkan kompetensi mereka.

Dengan demikian, Canva dapat menjadi media pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi siswa jika digunakan secara optimal. Sehingga penulis menyarankan untuk mengadakan pelatihan intensif bagi guru dalam memanfaatkan fitur-fitur canva secara lebih maksimal, sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, kreatif dan partisipatif

Ucapan Terima Kasih

Penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penelitian ini, terutama kepada para guru yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini yang telah memberikan waktu, informasi dan kontribusi mereka terkait pemanfaatan canva dalam pembelajaran. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada teman – teman kuliah yang telah memberikan ide, dukungan, saran dan kebersamaan kalian sangat berarti bagi penulis. Tidak lupa, penulis mengucapkan terima

kasih kepada dosen mata kuliah yang telah membimbing dan memberikan arahan yang sangat berharga dalam penyusunan penelitian ini. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat positif dalam dunia pendidikan khususnya dalam pemanfaatan canva dalam pembelajaran di kelas.

Referensi

- Afianti, D. (2024). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Proses Pembelajaran. *EduTech Journal*, 1(1), 9–16. <https://doi.org/10.62872/mp5y5475>
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Asiah, A., & Vitriani, V. (2024). Pemanfaatan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Biologi di SMA Negeri 15 Pekanbaru. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(2), 13–23. <https://doi.org/10.62383/edukasi.v1i2.69>
- Divia, B., Syarifah, L. R., Marcella, I., & Ramadhan, E. F. (2023). *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas 4 Sd Muhammadiyah*. 1980–1989.
- Fadila, S. A., & Sylvia, I. (2024). Upaya Peningkatan Partisipasi Siswa Pada Pembelajaran Sosiologi Fase E Melalui Media Teka-Teki Silang dan Model Pembelajaran Teams Games Tournament di SMA Negeri 1 VII Koto Sungai Sarik. 3, 309–317.
- Fitriani, R., Sitorus, F. R., -, S., & Khairani, P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Variatif Dengan Pemanfaatan Aplikasi Canva Pada Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, 6(1), 38–46. <https://doi.org/10.34012/bip.v6i1.4658>
- Ikhsan Ibrahim, M., Muh Dinar, dan, Matematika, J., Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, F., & Negeri Makassar, U. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think-Talk-Write (TTW) Terhadap Partisipasi Siswa dan Hasil Belajar Siswa dalam Pelajaran Matematika. *Issues in Mathematics Education (Hal)*, 1(1), 26–32. <http://www.ojs.unm.ac.id/imed>
- Irkhamni, I., Izza, A. Z., Salsabila, W. T., & Hidayah, N. (2021). Pemanfaatan Canva Sebagai E-Modul Pembelajaran Matematika terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Konferensi Ilmiah Pendidikan Universitas Pekalongan 2021*, 127–134. <https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/kip/issue/view/12>
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., & Putri, H. I. (2024). Peran Guru dalam Membangun Lingkungan Belajar yang Positif di Kelas. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 25762–25770. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/16286>
- Kinanti, P., Suryaning Ramadhani, P., Tri Lestari, W., Najwa Zulfa, A., Pembangunan Nasional, U., Fatmawati Raya, J. R., Labu, P., Cilandak, K., Jakarta Selatan, K., & Khusus, D. (2024). Canva Menjadi Sarana Meningkatkan Mutu Pembelajaran Di SMP Negeri 85 Jakarta. *Journal on Education*, 06(04), 20124–20132.
- Putri, N. A., Hayadi, B. H., & Irfan, M. (2024). *Penggunaan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Informatika Kelas XI MA Al - Khairiyah Pipitan*. 8, 39213–39220.
- Ramli, A., Rahmatullah, R., Inanna, I., & Dangnga, T. (2018). Peran media dalam meningkatkan efektivitas belajar. *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat UNM*, 5–7.

- <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/download/7649/4429>
Romadhoni, A. M. . (2024). (2024). Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Sarana Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Dalam Belajar. *Urnal Citra Pendidikan*, 4(1), 1561–1569.
<https://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jcp/article/view/3094/872>
- Siburian, R., & dkk. (2024). Siburian, dkk. Prosiding Seminar Nasional Penggunaan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas dan Ketertarikan Siswa dalam Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran Dan Riset IKIP PGRI Bojonegoro*, 1246–1254.
<https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2548>
- Silahuddin, A., Misbahul, S., Gumawang, U., Desa, B. J. I., Merah, T., Belintang, K., Raya, M., Oku, K., & Sumatera-Selatan, T. P. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(02 Desember), 162–175.
<https://jurnal.insanprimamu.ac.id/index.php/idaarotul/article/view/244>
- Tantri Widyasari, & Lilik Mukayati. (2021). Pemanfaatan Media Bimbingan Dan Konseling Berbasis Teknologi Di Sekolah. *Al-Isyrof: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 3(2), 119–130. <https://doi.org/10.51339/isyrof.v3i2.385>
- Titin, T., Yuniarti, A., Shalihah, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. (2023). Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 111–123. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2907>
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yenre, M. A., Jannatul, Abuhair, M., Khumairah, S., B, N., Rohayunillah, A., & Faharuddin, F. (2023). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Peserta Didik Di SMA Muhammadiyah UNISMUH Makassar*. 1–6.
- 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>