



JURNAL BASICEDU

Volume 7 Nomor 4 Tahun 2023 Halaman 2530 - 2535

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pemanfaatan *Canva* Untuk Pembelajaran Inovatif dan Kreatif di Sekolah Dasar

Lovandri Dwanda Putra, M.Pd^{1✉}, Adela Fianisa Salihah², Nurul Fitri Pratiwi³,
Alhafis Maulvi Safario⁴

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Ahmad Dahlan^{1,2,3,4}

E-mail: lovandri.putra@pgsd.uad.ac.id¹, 2200005004@webmail.uad.ac.id², 2200005019@webmail.uad.ac.id³,
2200005039@webmail.uad.ac.id⁴

Abstrak

Penelitian yang sudah kami lakukan ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana aplikasi *Canva* yang bermanfaat untuk pembelajaran inovatif dan kreatif dalam proses belajar siswa di SD Muhammadiyah kleco Yogyakarta. Metode yang kami gunakan dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Penelitian ini juga bertujuan untuk guru, supaya guru mampu menciptakan suasana belajar mengajar yang lebih menyenangkan siswa dalam pembelajaran, karena kualitas Pendidikan sangat tergantung pada kualitas guru dan media pendidikan yang digunakan. Salah satu cara menciptakan lingkungan belajar agar lebih menyenangkan yaitu menggunakan aplikasi *Canva*. Pembelajaran yang inovatif dan kreatif menjadikan sarana guru dalam membuat materi pembelajaran dengan menggunakan media teknologi supaya siswa dapat lebih mudah dalam menerima materi yang diberikan dan meningkatkan pemahaman dalam proses pembelajaran. Pembelajaran menggunakan Aplikasi *Canva* merupakan aplikasi yang dapat dikembangkan dalam proses produksi media pendidikan. Tujuan dari penelitian yang sudah kami lakukan ini bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran inovatif dan kreatif dengan menggunakan media pembelajaran *canva* yang sesuai dengan lingkungan belajar yang sesuai. Pembelajaran saat ini menuntut guru untuk beradaptasi dengan teknologi. Pembelajaran menggunakan Aplikasi *Canva* berdasarkan hasil penelitian ini, supaya pendidik/pengajar diharapkan dapat beradaptasi dengan teknologi saat ini yaitu pembelajaran menggunakan *canva*, karena *canva* memudahkan pendidik dalam memberikan pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

Kata Kunci: *canva*, inovatif, kreatif.

Abstract

The research that we have done aims to find out how the Canva application is useful for innovative and creative learning in the learning process of students at SD Muhammadiyah Kleco Yogyakarta. The method we use in this study uses qualitative methods. This research also aims for teachers, so that teachers are able to create a teaching and learning atmosphere that is more enjoyable for students in learning, because the quality of education is very dependent on the quality of teachers and the educational media used. One way to create a more enjoyable learning environment is to use the Canva application. Innovative and creative learning is a means for teachers to create learning materials using technological media so that students can more easily accept the material provided and increase understanding in the learning process. Learning using the Canva Application is an application that can be developed in the educational media production process. The purpose of the research that we have done is to increase innovative and creative learning by using Canva learning media that is suitable for an appropriate learning environment. Current learning requires teachers to adapt to technology. Learning using the Canva Application is based on the results of this research, so that educators/teachers are expected to be able to adapt to current technology, namely learning using Canva, because Canva makes it easier for educators to provide innovative and creative learning.

Keywords: Canva, Innovative, Creative.

Copyright (c) 2023 Lovandri Dwanda Putra, M.Pd, Adela Fianisa Salihah,
Nurul Fitri Pratiwi, Alhafis Maulvi Safario

✉Corresponding author :

Email : lovandri.putra@pgsd.uad.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5957>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Pembelajaran sudah berkembang pesat karena teknologi saat ini sudah sangat maju dibandingkan dengan dahulu, dulu pembelajaran masih menggunakan cara ceramah dan menulis yaitu guru memberikan materi lalu siswa menulis materi yang disampaikan menurut Amril Huda, dkk. (Shalikhah, 2016). Teknologi yang berkembang membuat proses pembelajaran juga berganti. Teknologi yang berkembang saat ini yaitu AI, dengan menggunakan smartphone siswa dapat mendapatkan pembelajaran yang mudah dan guru dapat memberikan materi pembelajaran yang sudah disampaikan dengan menarik menurut Amril Huda, dkk. (Ichsan et al., 2018). Pembelajaran dengan menggunakan *Canva* dapat memberikan materi serta pertanyaan menjadi lebih menarik. *Canva* juga membuat pembelajaran siswa lebih menyenangkan karena di *Canva* mempunyai banyak fitur yang membuat siswa dan guru dapat berinteraksi dalam satu presentasi menurut Amril Huda, dkk. (Mudinillah, 2019). Siswa juga dapat memberikan pertanyaan dari presentasi tersebut dan dalam *canva* juga guru dapat mengomentari jawaban dari pertanyaan tersebut yang sudah dijawab oleh siswa. Guru juga dapat memberikan nilai secara langsung dan dapat dilihat langsung oleh siswanya yang sudah mengerjakan soal yang diberikan.

Canva memiliki manfaat bagi siswa dan guru dapat memberikan materi pembelajaran yang sudah disampaikan dengan menarik dan tidak bosan, sehingga aplikasi *Canva* membantu untuk memberikan materi serta pertanyaan dalam materi yang menyenangkan menurut Lucy Asri Purwasi, dkk (Nurhayati et al., 2022). Penggunaan aplikasi *Canva* juga membuat pembelajaran siswa lebih menyenangkan karena tidak monoton saja (Permatasari, 2022). Proses pembelajaran menggunakan *Canva* bermanfaat karena menggunakan metode-metode bervariasi, pengajaran lebih menarik, yang membuat para siswa di jenjang sekolah dasar dapat dengan mudah untuk memahami menurut Wilda Syam Tonra, dkk (Resmini et al., 2021). Aplikasi yang membuat para siswa belajar dengan lebih menyenangkan dan menarik para siswa yaitu aplikasi *Canva*, hal tersebut sudah banyak digunakan untuk membantu proses belajar mengajar lebih mudah dan menyenangkan (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022).

Sekolah dasar yang di Yogyakarta hampir semua sekolah sudah menggunakan aplikasi *Canva* dalam pembelajaran. Peran *Canva* dalam proses pembelajaran juga sangat mempengaruhi para siswa saat proses terjadinya pembelajaran yang disampaikan oleh seorang guru sekolah dasar, seperti halnya membuat para siswa lebih bersemangat untuk belajar dan belajar menjadi lebih menarik serta menyenangkan bagi para siswa (Hijrah et al., 2021). Perkembangan teknologi mempengaruhi kurikulum di Indonesia sehingga dengan menguji kemampuan seorang guru di sekolah dasar dalam memberikan pembelajaran yang dapat menarik perhatian untuk siswanya dan menjadi lebih efektif dalam pembelajaran untuk mencapai dari kurikulum yaitu hasil pembelajaran dan dengan meningkatkan kualitas pembelajaran siswa dalam mencapainya hasil pembelajaran yang sudah didapatkan (Sinsuw & Sambul, 2017). Media pembelajaran yang memanfaatkan media teknologi akan membuat situasi belajar yang semula membosankan menjadi lebih efektif, sehingga seorang guru juga berperan sangat penting demi menjadikan pembelajaran menjadi lebih mudah dimengerti oleh para siswa dan para siswa mudah untuk mengingat apa yang sudah tersampaikan oleh guru (Era & Industri, 2010). Guru dengan berbagai ilmu dan kompetensinya yang dimiliki, mempunyai banyak peranan penting sebagai sumber belajar untuk siswanya, fasilitator untuk siswanya, memberikan motivasi kepada siswa dan lainnya (Arfandi & Samsudin, 2021).

Peranan penting guru tersebut tidak bisa dilepaskan dalam mewujudkan berkembangnya kecerdasan siswa baik dalam berbagai hal seperti intelektual, emosional dan spiritual (Syahnaz et al., 2023). Hal-hal yang perlu diamati terkait sikap guru sebagai fasilitator yaitu: guru dapat mendengarkan dan mengontrol, memiliki hati yang lembut, menghargai dan tidak sombong, terus belajar, bersikap adil, senang bergaul, tidak berusaha menggurui, menghormati sesama, serta tidak hanya mendukung sepihak saja, mempertimbangkan alasan, memiliki sifat terbuka, dan memiliki sikap yang lebih positif (Nurrahmi et al., 2014). Peran seorang guru

selain sebagai fasilitator, guru juga memberikan motivasi kepada peserta didik, motivasi tersebut dapat diberikan saat terjadinya proses pembelajaran, saat terjadinya proses pembelajaran guru juga harus memahami peserta didik dengan baik, dan memberikan pengalaman pembelajaran yang berkesan yang sesuai dengan peserta didik (Arfandi & Samsudin, 2021). Melalui pemikiran yang baik tentang peserta didik, guru harus mendorong motivasi peserta didik sehingga peserta didik menemukan sesuatu hal yang menarik yang dapat bernilai, dan motivasi yang diberikan dapat berguna kedepannya bagi peserta didik. (Priansa, 2017)

Perkembangan teknologi media pembelajaran saat ini yaitu *Canva* karena memiliki banyak desain template-template yang menarik beserta fitur-fitur yang membantu pengguna untuk membuat materi pembelajaran berbagai jenis materi yang akan disampaikan secara inovatif dan kreatif, banyak model menarik yang terdapat di aplikasi *Canva* yaitu fitur-fitur seperti membuat buku online, persentasi, video persentasi, poster dan lainnya (Purba & Harahap, 2022). *Canva* bisa dipakai dimedia digital seperti laptop melalui web browser dan smarphone android maupun IOS (Pengabdian Magister Pendidikan IPA et al., 2021). *Canva* memiliki template untuk membantu membuat materi dengan berbagai model gambar dan tulisan yang sangat bagus yang membuat *Canva* digemari oleh siapa saja seperti murid, guru, mahasiswa, dan lainnya (Tanjung & Faiza, 2019). *Canva* adalah teknologi dalam Pendidikan saat ini sebagai media penerima materi maupun tugas untuk siswa,mempermudah membuat pembelajaran siswa yang diajarkan oleh guru dan menghemat waktu para guru dalam menyampaikan pembelajarannya kepada siswa, dengan *Canva* guru dapat mendesain pembelajaran yang unik dan menarik yang digunakan untuk pembelajaran didalam kelas (Tanjung & Faiza, 2019). Aplikasi *Canva* juga dapat memudahkan para siswa dalam memahami materi pelajaran karena pada saat ditampilkan terdapat teks yang bagus dan menarik bagi para siswa, seperti animasi yang dapat bergerak-gerak dan berbicara dengan sendirinya, tampilannya berbagai macam warna dan bisa disesuaikan dengan tampilan yang diinginkan para guru dan membuat para siswa fokus memperhatikan saat proses pelajaran berlangsung karena tampilannya yang menarik dan mengasyikan yang membuat para siswa senang dalam proses pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva* (Tonra et al., 2023).

METODE

Metode dalam penelitian yang kami gunakan untuk penelitian ini adalah dengan cara menggunakan metode kualitatif deskriptif. Menurut Sugiyono (2016:15) dalam bukunya bahwa metode penelitian yang menggunakan metode kualitatif merupakan metode yang menekankan dari filsafat postpositivisme, metode ini dipakai saat penelitian yang lebih focus terhadap kondisi suatu objek yang mempunyai sifat alamiah. Metode kualitatif juga dapat menggunakan teknik pengambilan data dari beberapa referensi dengan mengabungkan hasil analisis yaitu yang bersifat induktif atau kualitatif. Artikel yang sudah dibuat ini menggunakan metode kualitatif yang dimana langkah-langkah penelitian digunakan dengan mempelajari referensi-referensi dari artikel, jurnal, dan juga kami mengamati proses pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva* dan melakukan wawancara bersama wali guru kelas IV di SD Muhammadiyah Kleco Yogyakarta, kami melakukan pengamatan pada tanggal 18 juni 2023. Jumlah siswa dalam kelas IV yang sudah kami amati adalah siswa yang terdiri dari 13 siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sekolah Dasar Muhammadiyah Kleco terdapat beberapa guru yang sudah menggunakan aplikasi *Canva* dalam proses pembelajaran salah satu guru yang sudah menggunakan aplikasi tersebut yakni bapak Habib Rosadi, S.Pd. Saat ini berumur 27 Tahun, alamat rumah berada di kadisono tegaltirto berbah sleman. Beliau merupakan wali kelas II fatonah dan juga beliau sudah menggunakan aplikasi *Canva* dalam proses pembelajaran dikelas IV tabliq kemudian kami mengamati beberapa kelas di SD muhammadiyah Kleco

apakah sudah ada pembelajaran yang menggunakan *Canva* sebagai media belajar siswa, Kami memberikan beberapa pertanyaan yang akan kami tanyakan kepada salah satu guru yaitu bapak Habib Rosadi yang sudah menggunakan media pembelajaran dengan aplikasi *Canva* tersebut.

Penelitian hasil wawancara yang kami dapatkan dengan Salah satu guru yaitu bapak Habib Rosadi beliau menyampaikan bahwa di SD Muhammadiyah Kleco yakni beberapa guru yang sudah menggunakan aplikasi *Canva*, yang dapat digunakan untuk belajar dan membantu guru di SD Muhammadiyah Kleco dalam memberikan materi pembelajaran. Aplikasi *Canva* memiliki banyak desain yang menarik perhatian siswa yang melihatnya. Template yang menarik serta beragam, membuat materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru tidak membosankan bagi siswa saat yang memperhatikan saat proses pembelajaran. Terdapat contoh pembelajaran yang sudah digunakan oleh para guru di SD Muhammadiyah Kleco dalam mengaplikasikan *Canva* sebagai bahan ajar dalam presentasi yang dapat lihat langsung oleh siswanya. Manfaat yang sudah diberikan oleh *Canva* yaitu, guru memberikan pembelajaran yang menarik saat mengajar ilmu pengetahuan, kreatif dalam membuat bahan pelajaran dan terampil dalam memberikan ilmu yang sudah diajarkan sehingga ilmu yang diajarkan mudah diterima oleh siswa dan media pembelajaran menggunakan *Canva* ini dapat diterima dalam pembelajaran untuk membantu guru dalam pembelajaran (Sirodj et al., 2021). Pelajaran disekolah ini sudah ada beberapa guru yang sudah menggunakan *Canva* sebagai pembantu guru dalam membuat bahan pembelajaran dan ada pula beberapa masih menggunakan media pembelajaran lain sebagai pembantu saat proses pembelajaran di SD Muhammadiyah Kleco ini. Terdapat sebagian besar peserta didik yang sangat semangat dalam mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung. Peserta didik tidak merasa jenuh pada saat proses pembelajaran yang di sampaikan oleh guru pada saat memberikan materi materi yang diberikan karena menggunakan aplikasi *Canva* dan para siswa juga tidak merasa bosan pada saat mengikuti pelajaran berlangsung. Guru dan peserta didik juga dapat mengkreasikan serta menciptakan suasana dalam suatu kerangka berfikir yang menarik untuk di dipaparkan sebagai media pembelajaran dikelas. Manfaat aplikasi *Canva* diantaranya membantu para guru dalam membuat materi pelajaran menggunakan fitur-fitur dan templet yang menarik di Aplikasi *Canva* sehingga dapat menggali sisi kreativitas peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran, jadi dengan membuat materi atau bahan belajar yang menarik dapat mendorong hasil belajar yang lebih baik (Magdalena & , Riana Okta Prabandani, Emilia Septia Rini , Maulidia Ayu Fitriani, 2020).

KESIMPULAN

Penelitian yang sudah kami dapatkan bahwasannya SD Muhammadiyah Kleco Yogyakarta Sebagian besar guru dan karyawan sudah menggunakan aplikasi *Canva* untuk pembelajaran dikelas. Pembelajaran memakai *Canva* ini diharapkan dapat membuat para siswa memahami materi dan saat berlangsungnya pembelajaran para siswa merasa senang. Guru harus memanfaatkan aplikasi *Canva* untuk pembelajaran yang Inovatif dan kreatif agar para peserta didik tidak mudah jenuh. Aplikasi *Canva* dalam pembelajaran juga sangat efektif karena hampir sebagian besar siswa sudah memiliki smartphone. Aplikasi *Canva* juga dapat dengan mudah diakses untuk semua siswa saat berada dirumah ataupun sedang berada diluar rumah serta *Canva* juga memiliki fitur yang menarik dapat membantu guru melaksanakan pelajaran yang inovatif dan kreatif. Aplikasi *Canva* juga memiliki banyak fitur-fitur dan template yang menarik didalamnya yang dapat dipilih sesuai keinginan sehingga guru dapat membuat pembelajaran yang menyenangkan dalam *Canva* agar para siswa tidak mudah merasa bosan saat pembelajaran sedang berlangsung

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih serta syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT dengan segala berkat dan pertolongan-Nya, sehingga dapat terselesainya artikel yang telah dibuat yang berjudul “Pemanfaatan Canva untuk Pembelajaran Inovatif dan Kreatif di SD Muhammadiyah Kleco”. Ini tepat pada waktunya, Pembuatan artikel yang telah dibuat bertujuan untuk mengetahui pengaruh dan dampak dari media pembelajaran terhadap peningkatan kreatifitas peserta didik melalui media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva. Berbagai upaya yang kami lakukan dalam penyusunan artikel ini. Namun, Penulis menyadari adanya kekurangan dari artikel yang penulis buat karena penulis memiliki keterbatasan dalam pembuatan artikel ini dan pengetahuan yang kurang luas dari penulis. Artikel yang dibuat penulis masih belum sempurna sehingga penulis mengharapkan kritikan dari semua orang yang membaca dan saran yang akan diperbaiki kedepannya untuk membangun dan memperbaiki kekurangan artikel yang dimiliki penulis di artikel yang akan datang. Penulis hanya bisa berharap supaya artikel yang dibuat ini bermanfaat bagi pembaca dan bagi penulis juga. Penulis berterimakasih kepada pihak yang sudah membantu serta memberikan kontribusi dalam penyelesaian artikel ini dan secara khusus kami ucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Bapak Lovandri Dwanda Putra, M,Pd Selaku dosen Pembimbing I yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk bimbingan, masukan dan dorongan yang akhirnya kami dapat menyelesaikan Artikel ini dengan baik.
2. Ibu Eti Sentia, S.Pd Selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan masukan, semangat serta motivasi kepada penulis selama pembuatan artikel.
3. Kepada teman-teman kelompok focus group 3 Adela Fianisa, Nurul Fitri, dan Alhafis Maulvi atas kerja sama kalian maka tugas Artikel ini dapat terselesaikan dengan baik

DAFTAR PUSTAKA

- Arfandi, A., & Samsudin, M. A. (2021). Peran Guru Profesional Sebagai Fasilitator Dan Komunikator Dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Edupedia: Jurnal Studi Pendidikan Dan Pedagogi Islam*, 5(2), 37–45. <https://doi.org/10.35316/edupedia.v5i2.1200>
- Era, P., & Industri, R. (2010). *MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI SEBAGAI INOVASI*. 93–97.
- Hijrah, L., Arransyah, M. F., Putri, K., Arija, N., & Putri, R. K. (2021). Pelatihan Penggunaan Canva Bagi Siswa di Samarinda. *PLAKAT (Pelayanan Kepada Masyarakat)*, 3(1), 98. <https://doi.org/10.30872/plakat.v3i1.5849>
- Ichsan, I. Z., Dewi, A. K., Hermawati, F. M., & Iriani, E. (2018). Pembelajaran IPA dan Lingkungan: Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran pada SD, SMP, SMA di Tambun Selatan, Bekasi. *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*, 2(2), 131. <https://doi.org/10.31331/jipva.v2i2.682>
- Magdalena, I., & , Riana Okta Prabandani, Emilia Septia Rini , Maulidia Ayu Fitriani, A. A. P. (2020). Analisis pengembangan bahan ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 170–187. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Mudinillah, A. (2019). Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Pelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Penelitian IPTEKS*, 4(2), 248–258.
- Nurhayati, N., Vianty, M., Nisphi, M. L., & Sari, D. E. (2022). The Data tes awal dan tes akhir. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 171–180. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i1.8340>
- Nurrahmi, S. N., Halidjah, S., & Pranata, R. (2014). *PERAN GURU SEBAGAI FASILITATOR DALAM MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING DI KELAS IV*. 1–12.
- Pengabdian Magister Pendidikan IPA, J., Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva bagi Guru

- 2535 *Pemanfaatan Canva Untuk Pembelajaran Inovatif dan Kreatif di Sekolah Dasar – Lovandri Dwanda Putra, M.Pd, Adela Fianisa Salihah, Nurul Fitri Pratiwi, Alhafis Maulvi Safario*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5957>
- SMPN, P., Bondowoso Riza Yuli Rusdiana, T., Kristiyanti Putri, W., & Kartika Sari, V. (2021). *under a Creative Commons Attribution (CC-BY) 4.0 license*. <https://doi.org/10.29303/jpmmpi.v3i2.952>
- Permatasari, I. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Alternatif Media Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Proseding Didaktis: Seminar Nasional ...*, 1, 523–533. <http://proceedings.upi.edu/index.php/semnaspendas/article/view/2397%0Ahttp://proceedings.upi.edu/index.php/semnaspendas/article/download/2397/2219>
- Priansa, D. J. (2017). *Menjadi Kepala Sekolah Dan Guru Profesional: Konsep, Peran Strategis, Dan Pengembangannya*.
- 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. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>
- 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. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/abdimas-siliwangi/article/view/6859>
- Shalikhah, N. D. (2016). Cakrawala, Vol. XI, No. 1, Juni 2016 101. *Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif*, XI(1), 101–115. google scholar
- Sinsuw, A. A. E., & Sambul, A. M. (2017). Pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi bagi guru-guru SMP. *Jurnal Teknik Elektro Dan Komputer*, 6(3), 105–110.
- Sirodj, R. A., Hirza, B., Hastiana, Y., Mukharomah, E., & Petrossky, R. (2021). Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran menggunakan Aplikasi Canva Guru Sekolah Dasar di Makarti Jaya Kabupaten Banyuwangi. *Jurnal Pengabdian Multidisiplin*, 1(2), 72–80. <https://doi.org/10.51214/japamul.v1i2.136>
- Syahnaz, A., Widiandari, F., & Khoiri, N. (2023). *Konsep Kecerdasan Spiritual pada Anak Usia Sekolah Dasar*. 9(2), 868–879.
- 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. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Tonra, W. S., Angkotasari, N., Sari, D. P., & Ikhsan, M. (2023). *Menjadi Guru Kreatif melalui Aplikasi Canva*. 8(1), 126–133.
- 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>