

# **Penggunaan Aplikasi Canva dalam Proses Pembelajaran**

Dita Afianti

Universitas Negeri Yogyakarta

[ditaafianti.2021@student.uny.id](mailto:ditaafianti.2021@student.uny.id)

## **Abstrak**

Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan aplikasi Canva dalam proses pembelajaran. Pendekatan penelitian yang digunakan dalam artikel ini adalah pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara dan observasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan teknik atau model Miles dan Huberman yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan aplikasi Canva dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran. Aplikasi Canva menyediakan berbagai fitur menarik yang dapat memudahkan dan mendukung guru dalam proses pembelajaran. Salah satu penggunaan Canva dalam proses pembelajaran adalah guru dapat membuat media pembelajaran yang beragam. Guru dapat menyajikan materi pembelajaran yang unik dan kreatif menggunakan aplikasi Canva. Media pembelajaran yang unik dapat menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan motivasi peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran.

Kata kunci: Canva, Media Pembelajaran, Teknologi Pembelajaran

## **PENDAHULUAN**

Globalisasi melahirkan banyak perubahan dalam segala aspek kehidupan manusia. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong perubahan, dan juga mendorong manusia untuk mampu beradaptasi dan mengikuti setiap arus perkembangan (Yetti & Sari, 2023). Ilmu pengetahuan berkembang dari waktu ke waktu. Perkembangan ilmu ini mendukung terciptanya teknologi-teknologi baru yang menandai kemajuan zaman. Selama ini teknologi yang dikembangkan sudah memasuki tahap digital. Termasuk di Indonesia, setiap bidang sudah mulai memanfaatkan teknologi untuk memajukan pekerjaan, termasuk Pendidikan. Dunia pendidikan dipengaruhi oleh perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi. Lembaga pendidikan telah mulai menggunakan teknologi digital untuk mendukung pembelajaran, teknologi ini dapat digunakan sebagai alat pembelajaran atau sebagai alat informasi (Manongga, 2021). Proses pembelajaran harus disesuaikan untuk mengikuti perkembangan yang semakin cepat. Peningkatan kualitas pendidikan dapat dicapai melalui penerapan teknologi pendidikan dalam kegiatan pembelajaran (Zebua, 2023).

Mengingat pentingnya pendidikan dalam menghadapi era globalisasi saat ini, perlu kebijakan yang mendukung, investasi yang memadai, dan keterlibatan aktif seluruh pemangku kepentingan harus disertakan dengan upaya terbaik untuk meningkatkan sistem pendidikan (Rahmawati et al., 2024). Salah satu yang berperan penting dalam meningkatkan sistem Pendidikan adalah guru. Guru harus merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar

secara efektif dan efisien untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif yang membantu peserta didik memahami pelajaran dan meningkatkan minat mereka untuk belajar (Miftahul Jannah et al., 2023). Dalam pembelajaran, salah satu metode pengajaran yang baik, efektif, dan mengikuti teknologi perkembangannya adalah adanya media pembelajaran sebagai acuan dalam proses belajar mengajar (Amrina et al., 2022).

Media pembelajaran sangat penting untuk seorang pendidik karena merupakan komponen penting dan tidak dapat dipisahkan dari proses kegiatan pembelajaran. Guru harus mampu membuat media pembelajaran untuk mencapai tujuan sesuai dengan indikator yang telah dibuat dan disusun sesuai dengan kebutuhan siswa dengan memenuhi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Admelia et al., 2022). Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan antar guru dan siswa, sehingga informasi yang ingin disampaikan oleh guru lebih mudah dipahami oleh siswa (Warda Maghfiroh Husein, 2022).

Pemanfaatan media pembelajaran yang efektif dan inovatif adalah komponen penting dalam upaya peningkatan pendidikan. Dengan teknologi yang terus berkembang, metode pembelajaran konvensional tidak lagi memadai. Jika dilihat juga, kurikulum yang ada saat ini mempertajam peserta didik berpikir kreatif, terampil, mandiri, dan berpacu dengan teknologi, tidak bergantung pada media berupa buku atau guru sebagai satu-satunya media pembelajaran yang digunakan pada jenjang Pendidikan (Dwijayani, 2019; Mudinillah et al., 2022). Guru perlu memanfaatkan berbagai macam teknologi yang ada untuk menunjang pembelajaran.

Aplikasi desain grafis seperti Canva muncul sebagai alat yang sangat bermanfaat dan relevan sebagai solusi dalam permasalahan ini. Aplikasi Canva menjadi solusi yang digunakan untuk menjawab berbagai macam pertanyaan permasalahan dalam dunia Pendidikan, walaupun tidak dapat dipungkiri Canva juga memiliki kekurangannya (Saribujang et al., 2023). Keberadaan Canva membuka peluang baru dalam penyusunan media pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga menarik dan interaktif (Kusuma, dkk, 2023).

Canva adalah aplikasi desain online yang membantu guru membuat media pembelajaran seperti untuk presentasi, poster, brosur, grafik, spanduk, undangan, pengeditan foto, dan banyak lagi. Canva memudahkan guru dalam mendesain media pembelajaran dan memungkinkan guru dan untuk menerapkan pembelajaran berbasis keterampilan, kreativitas, teknologi, dan manfaat lainnya (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022). Aplikasi Canva membantu guru menjadi kreatif dan guru dapat belajar mendesain sendiri atau menggunakan template yang sudah ada untuk mengubahnya sesuai dengan materi pelajaran. Mereka juga dapat membuat presentasi, poster, infografis, buletin, komik, dan video yang relevan dengan materi Pelajaran (Cindy Paramita Citradevi, 2021). Dengan adanya pembelajaran kreatif yang dihadirkan oleh guru melalui canva ini, diharapkan dapat meningkatkan minat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan memotivasi guru untuk menampilkan materi dengan cara yang menarik. Hal ini didukung oleh penelitian terdahulu yang membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Elvira & Delsiana, 2019; Resmini et al., 2021).

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan tujuan mengetahui dan mendeskripsikan bagaimana penggunaan aplikasi Canva dalam proses pembelajaran pada kelas 1 di SDN 1 Duman. Dengan demikian, melalui penelitian ini diharapkan guru memperluas pengetahuannya tentang media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran sehingga semakin bervariasi dan meningkatkan semangat peserta didik.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan kualitatif, semua informasi dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk kata-kata atau kalimat. Penelitian ini menggunakan analisis deksriptif yaitu menggambarkan fakta atau data yang diperoleh di lapangan. Subjek dalam penelitian ini adalah murid kelas 1 SDN 1 Duman, Lombok Barat, NTB. Informan dalam penelitian ini adalah guru kelas. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan wawancara atau interview. Observasi yaitu peneliti mengamati secara langsung proses pembelajaran teknologi informasi. Sedangkan interview, yaitu melakukan wawancara atau tanya jawab dengan pihak terkait. Uji keabsahan data menggunakan uji kredibilitas teknik triangulasi sumber. Data wawancara yang sudah ditranskripsikan divalidasi oleh responden kembali. Data hasil wawancara dan observasi dianalisis dengan cara ditranskripsikan secara individual. Setelah semua data dikumpulkan, langkah selanjutnya analisis data yaitu mengolah data. Analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif model interaktif teori Miles dan Huberman yaitu menganalisis data dengan tahapan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan menarik simpulan atau verifikasi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

SDN 1 Duman telah menerapkan kurikulum Merdeka pada semua kelas. Sekolah berusaha menyediakan sarana dan prasarana yang cukup untuk mendukung terlaksana dengan baiknya kurikulum Merdeka. Fasilitas yang disediakan antara lain buku pembelajaran, laptop, alat peraga, dan yang lainnya. Pada kelas 1 disediakan secara khusus berupa buku permulaan membaca mulai dari pengenalan huruf, suku kata, kata, kalimat. Selain itu, sekolah memfasilitasi peserta didik kelas rendah dengan papan permainan khusus untuk menyusun kata berdasarkan suku kata yg ada.

Kurikulum Merdeka memberikan kebebasan kepada guru untuk melakukan variasi pembelajaran dengan memanfaatkan semua sumber belajar yang ada. Guru juga dapat memanfaatkan teknologi sesuai dengan kreatifitasnya masing-masing. Teknologi telah memasuki hampir semua aspek kehidupan manusia. Teknologi telah banyak digunakan dalam ruang lingkup pendidikan, seperti dalam pembuatan media pembelajaran (Zebua, 2023). Sebagai bagian penting dari menciptakan generasi masa depan, guru tidak boleh diam dan menolak teknologi. Sebaliknya, mereka harus dapat memanfaatkan kemajuan teknologi yang signifikan dalam bidang pendidikan, terutama dalam hal mengembangkan media pembelajaran.

Perkembangan teknologi tentu dimanfaatkan dengan baik oleh guru kelas 1 SDN 1 Duman. Guru memanfaatkan fasilitas berbasis IT yang disediakan oleh sekolah untuk menunjang proses pembelajaran. Sekolah menyediakan fasilitas yang menunjang pembelajaran IT berupa laptop bisss yang dibagikan pada masing-masing guru. Terdapat sekitar 8 laptop yang disediakan oleh sekolah, kemduian LCD Proyektor, pointer, sound, dan mic yang biasa kita gunakan dalam pembelajaran berbasis IT. SDN 1 Duman juga pernah mendapatkan bantuan fasilitas yang diberikan oleh

kemdikbudristek berupa *choromebook* sebanyak 35. Fasilitas-fasilitas ini tidak hanya digunakan oleh guru, akan tetapi dapat digunakan oleh peserta didik apabila dalam pembelajarannya mengharuskan menggunakan komputer.

Adanya fasilitas yang disediakan oleh sekolah, tentu membuat guru-guru semangat untuk berkreativitas dalam mendesain pembelajaran seperti yang dilakukan oleh guru kelas 1. Guru berusaha untuk mendesain pembelajaran yang aktif untuk menarik perhatian peserta didik, sehingga guru sering kali pembelajaran berbasis IT di kelas 1. Mengingat jumlah peserta didik kelas 1 masuk kategori kelas gemuk yaitu sebanyak 33 peserta didik yang sedang aktif-aktinya, sehingga guru lebih efisien saat menggunakan media yg interaktif berupa audio visual. Guru dapat memanfaatkan aplikasi-aplikasi yang dapat menunjang pembelajaran. Salah satunya dalam menggunakan aplikasi Canva untuk menyiapkan media pembelajaran. Seorang guru harus mampu mengembangkan dan mengasah kemampuannya terkait aplikasi, baik dalam membuat desain grafis maupun mempromosikan produk yang dapat menunjang mutu pendidikan di suatu sekolah. Desain grafis merupakan salah satu media yang bisa menarik simpati siswa (Yetti & Sari, 2023). Mengapa demikian karena ada sebagian siswa yang merasa bosan dan terlalu melekat pada buku panduan dan tidak menarik bagi mereka.

Aplikasi Canva Hariawan (2022) merupakan teknologi yang menyediakan template untuk platform media sosial, website, dan template yang dapat dicetak. Selain itu, Canva memungkinkan pengguna mengakses lebih dari satu juta foto, grafik, font, dan elemen desain. Canva merupakan salah satu sumber media visual yang dapat digunakan sebagai jendela ke dunia yang lebih luas di luar kelas bahasa dan, tentu saja, kumpulan materi otentik mudah diakses (Elsa & Anwar, 2021). Canva telah menjadi salah satu alat desain grafis online yang paling populer, dan itu sangat baik untuk membuat media pembelajaran. Dengan fleksibilitasnya yang luas, ramah pengguna, dan banyak fitur desain, Canva memungkinkan orang dengan berbagai tingkat keterampilan desain untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan informatif (Rahmawati et al., 2024). Dengan desain ini, Guru harus mampu dan mempersiapkan diri untuk mampu mencari teknik atau trik yang jitu meningkatkan taraf proses belajar mengajar.

### **Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Proses Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran**

Penelitian ini menunjukkan bahwa Aplikasi Canva sebagai media pembelajaran secara statistik dan praktis berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aplikasi Canva merupakan salah satu media pembelajaran masa kini. Penggunaan aplikasi Canva dalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran merupakan salah satu referensi media pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan aplikasi yang efektif dan juga efisien berbasis digital sesuai dengan perkembangan zaman. Aplikasi Canva dapat membuat media pembelajaran terlihat menarik dan memupuk semangat peserta didik pada usia sekolah dasar. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Saputra (2022) menyatakan bawa pemanfaatan aplikasi Canva dapat meningkatkan minat dan simpati guru dan siswa dalam pembelajaran dan juga untuk memudahkan proses pemahaman siswa. Ketika pembelajaran di sekolah meningkat, maka dapat dikatakan mutu pendidikan pada sekolah sempurna. Lebih lanjut penelitian sebelumnya menyatakan bahwa media pembelajaran visual dapat memudahkan siswa dalam belajar (Agung et al., 2017; Ambarsari & Hartono, 2017; Lisdayanti et al., 2014).

Aplikasi Canva memiliki kemampuan untuk mengoptimalkan pembelajaran seluruh mata pelajaran dan dapat membuat peserta didik tidak bosan dalam kegiatan pembelajaran karena disajikan dengan tampilan menarik. Penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran dirancang untuk sesuai dengan cara siswa menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu contoh penggunaan Canva untuk mengembangkan media pembelajaran yaitu merancang media pembelajaran menggunakan desain Canva pada materi mengenal Huruf, guru kemudian mendesain tampilan media, mengumpulkan materi, menyusun storyboard media, membuat media pembelajaran audio visual pada materi mengenal huruf. Penggunaan media yang menarik seperti ini, diharapkan mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengenal huruf. Hal ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran menarik dapat memotivasi peserta didik dalam belajar (Astalini et al., 2019; Fonda & Sumargiyani, 2018; Hamzah & Mentari, 2017).

Guru kelas 1 SDN Duman sering kali memanfaatkan aplikasi Canva selama proses pembelajaran. Guru membuat materi pembelajaran dalam bentuk media PPT yang berisi materi pembelajaran, media audio visual dalam bentuk video pembelajaran, poster mengenal angka atau huruf, gambar-gambar profesi yang menarik dan yang lainnya. Guru beranggapan bahwa melalui Aplikasi Canva, guru dapat mengkreasikan dengan berbagai design dan elemen yang menarik sesuai pada jenjang anak-anak juga. Guru merasa Canva memiliki kelebihan yang dapat mempermudah guru untuk mengkolaborasikan dengan gambar dan video pembelajaran. Canva adalah aplikasi desain yang sangat mudah digunakan, bahkan bagi orang yang belum pernah menggunakannya sebelumnya. Canva memiliki kelebihan yang cukup menarik untuk penggunaannya seperti: (1) mempunyai variasi desain yang menarik, (2) mampu untuk meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam merancang media pembelajaran karena banyaknya fitur yang disediakan, (3) menghemat waktu dalam media pembelajaran praktik, (4) saat mendesain, guru tidak harus menggunakan laptop, tetapi dapat melakukannya melalui perangkat, (5) guru dapat berkolaborasi dengan guru lain (Tanjung, 2019; Rahyu et al., 2023).

Sejalan dengan itu, Zebua (2023) juga mengemukakan beberapa kelebihan aplikasi Canva sebagai berikut: 1) memiliki berbagai pilihan desain grafis, template, dan animasi; 2) memungkinkan guru untuk menjadi lebih kreatif saat mengembangkan media pembelajaran; 3) praktis dan menghemat waktu; 4) materi yang telah disajikan menggunakan Canva dapat dipelajari berulang kali; dan 5) resolusi gambar yang cukup baik. Ditinjau dari aspek kemudahan penggunaan, media pembelajaran yang menggunakan Canva pada beberapa mata pelajaran dinilai sangat praktis, sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran (Analia & Yogica, 2021).

Sebelum mengimplementasikan Aplikasi Canva sebagai media dalam proses pembelajaran, guru perlu mempersiapkan beberapa hal, seperti melihat konteks materi yang akan saya bahas, bagaimana penyampaiannya ke anak-anak, penggunaan medianya akan seperti apa, tugasnya nanti akan diberikan bagaimana tetap mengacu pada bagaimana agar anak-anak dapat lebih mudah memahami materi yang guru sampaikan dan dapat tercapainya tujuan pembelajaran. Langkah-langkah yang dapat dilakukan oleh guru dalam penggunaan Aplikasi Canva adalah sebagai berikut:

- a. Memilih jenis template yang akan dipergunakan, apakah guru ingin memakai template siap gunakan atau kita juga mampu mendesain sendiri template yg diinginkan.
- b. Setelah memilih template atau gambar, selanjutnya guru dapat memakai jenis huruf (font) yg diinginkan. Pada tahap ini guru dapat menentukan jenis dan warna huruf sesuai dengan kesukaan yang diinginkan, sehingga terlihat menarik bagi peserta didik.
- c. Tahap ketiga pada penggunaan software Canva yaitu pengaturan warna nya. Kita mampu menentukan warna sesuai yg kita inginkan menggunakan bentuk yang sinkron atau senada menggunakan warna font atau gambar yang telah di masukkan tadi.
- d. Tahap selanjutnya yaitu tahap Keempat, guru dapat menentukan konten gambar yang diinginkan. Agar terlihat menarik jangan lupa untuk menentukan gambar yg mampu diilustrasikan menggunakan kata istilah yang akan dicantumkan kepada konten gambar.
- e. Background pada gambar yang telah dipilih, masih dapat dicustom sesuai kebutuhan. Bila gambar yang kita gunakan telah menggunakan warna warna kontras yg terang atau mencolok, maka kita mampu memakai atau padukan menggunakan warna warna background yang lebih lembut atau lebih lunak begitupun kebalikannya ( Sholeh, dkk, 2020; Amrina et al., 2021).

Dalam penggunaan aplikasi Canva selama proses pembelajaran, guru kelas tentu menemukan kendala. Guru harus selalu siap internet ketika menyiapkan media pembelajaran. Pilihan fitur pada aplikasi Canva sangat banyak, akan tetapi tidak semua fitur gratis dan harus membayar. Oleh karena itu, guru sering kali terkendala saat mendesain media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pernyataan Resmini (2021) bahwa salah satu kekurangan aplikasi Canva adalah bahwa tidak dapat digunakan secara offline jika tidak memiliki paket data. Lebih lanjut, sejalan dengan pernyataan tersebut, terdapat beberapa akekurangantau kelemahan dari aplikasi Canva yaitu: aplikasi ini mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, ada beberapa templat membayar, stiker, ilustrasi, font dll, terkadang desain yang dipilih ada desainnya mirip dengan orang lain, entah itu template, gambar, warna, dan sebagainya, tapi terserah pengguna untuk memilih yang lain desain (Pelangi, 2020; Rahyu et al., 2023).

Meskipun terdapat beberapa desain dan template dalam aplikasinya yang membayar, pengguna dapat menggunakannya gratis. Dengan demikian, apabila guru menggunakan aplikasi canva secara gratis, maka diharapkan memanfaatkan sebaik mungkin fitur-fitur yang telah tersedia. Apabila ingin mendapatkan lebih banyak fitur dan tamplate-tamplate yang menarik, maka diperlukan usaha lebih untuk berlangganan dengan membayar aplikasi Canva selama waktu yang dibutuhkan. Ketika ingin mendesain pembelajaran yang menarik, tentu diperlukan usaha yang maksimal. Hal ini juga dilakukan dengan harapan peserta didik antusias dan tergugah motivasi dan semangatnya dalam pembelajaran yang pelaksanaanya menggunakan teknologi informasi.

## KESIMPULAN

Aplikasi Canva menyediakan berbagai fitur menarik yang dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran. Salah satu penggunaan Canva dalam proses pembelajaran adalah guru membuat media pembelajaran yang beragam. Guru dapat menggunakan media pembelajaran yang didesain menggunakan aplikasi Canva untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar. Beberapa media pembelajaran yang dihasilkan oleh guru dalam penggunaan aplikasi Canva yaitu Media PPT yang berisi materi pembelajaran, media audio visual dalam bentuk vidio pembelajaran,

Poster mengenal angka atau huruf, gambar-gambar profesi yang menarik dan yang lainnya. Pelaksanaan pembelajaran di kelas rendah membutuhkan kreativitas yang tinggi untuk menumbuhkan semangat dan ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran. Oleh karena itu, guru dapat menampilkan materi pembelajaran yang unik dan kreatif menggunakan aplikasi *canva*. Melalui aplikasi *canva* memungkinkan guru untuk meningkatkan kualitas pengajaran, meningkatkan kreativitas, dan menghemat waktu dalam merancang media pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Admelia, M., Farhana, N., Agustiana, S. S., Fitri, A. I., & Nurmalia, L. (2022). Efektifitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif Hypercontent di Sekolah Dasar Al Ikhwan. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 5(2), 177. <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v5i2.1087>
- Amrina, Adam, M., Durrotul, H., & Hamid, M. A. (2022). The Utilization of the Canva Application as A Media for Arabic Learning at MTs Negeri Sungai Jambu. *Acitya: Journal of Teaching and Education*, 4(2), 406–422. <https://doi.org/10.30650/ajte.v4i2.3192>
- Amrina, Mudinillah, A., & Handayani, E. P. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Proses Pembelajaran Bahasa Arab di MAN Gunung Padang Panjang. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 6(2), 101–116. <https://doi.org/10.55187/tarjpi.v6i2.4519>
- Analicia, T., & Yogica, R. (2021). Media Pembelajaran Visual Menggunakan Canva pada Materi Sistem Gerak. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 260. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38604>
- Andiko Nugraha Kusuma, Vivi Candra, Ernest Grace, Marto Silalahi, Irawan Irawan , Wahdaniah Wahdaniah, Wenny Desty Febrian, Indra Sani, S. S. (2023). *The Art of Leadership : Be The Extraordinary Level Leader*. Eureka Media Aksara.
- Cindy Paramita Citradevi. (2021). Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(2), 270–275.
- Elsa, E., & Anwar, K. (2021). The Perception of Using Technology Canva Application as a Media for English Teacher Creating Media Virtual Teaching and English Learning in Loei Thailand. *Journal of English Teaching, Literature, and Applied Linguistics*, 5(1), 62. <https://doi.org/10.30587/jetlal.v5i1.2253>
- Hariawan, H., & SuratnoKaluku. (2022). Canva Application as a Learning Media for Human Anatomy Physiology. *Integrated Nursing Journal*, 4(2), 77–83.
- Manongga, A. (2021). Pentingnya teknologi informasi dalam mendukung proses belajar mengajar di sekolah dasar. *Pascasarjana Univearsitas Negeri Gorontalo Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 978-623–98(November), 1–7.
- Miftahul Jannah, F. N., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>
- Rahmawati, L., Ambulani, N., Desty Febrian, W., Widyatiningtyas, R., & Sukma Rita, R. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Communnity Development Journal*, 5(1), 129–136.

- Rahyu, P. S., Yanti, A. L., & Agustina, L. (2023). Application of Canva Media to Improve Science Learning Outcomes for Class V MI Darussalam Students, 6(3), 264–269. <https://doi.org/10.37728/ijobe.v6i3.1014>
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, D. M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335–343. Diambil dari <http://dx.doi.org/10.22460/as.v4i2p%25p.6859>
- Saputra, A. G., Rahmawati, T., Andrew, B., & Amri, Y. (2022). Using Canva Application for Elementary School Learning Media. *Sciencetechno: Journal of Science and Technology*, 1(1), 46–57. <https://doi.org/10.55849/sciencetechno.v1i1.4>
- Saribujang, Sukino, & Erwin Mahrus. (2023). The Canva Application; Solutions For Development Of Learning Media for Islamic Religious Education at SDN 10 Perembang Gala, Indonesia. *IJGIE (International Journal of Graduate of Islamic Education)*, 4(1), 109–120. <https://doi.org/10.37567/ijgie.v4i1.1814>
- 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>
- Warda Maghfiroh Husein. (2022). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Melalui Penerapan Teknologi Informasi di MI Miftahul Ulum Bago Pasirian. *Jurnal Petisi*, 3(1), 20–28.
- Yetti, V. D., & Sari, S. M. (2023). Effectiveness of Using CANVA Application as a Learning Media for Creative Products and Entrepreneurship, 184–193.
- Zebua, N. (2023). Potensi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Praktis Bagi Guru Dan Peserta Didik. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 229–234.