

Pemanfaatan Canva untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Aktivitas Pengajaran

Agusna Warni¹, Siti Mayang Sari², Sri Wahyuni³, Taufik Hidayatullah⁴

^{1,2,3,4} Universitas Bina Bangsa Getsempena, Banda Aceh, Indonesia

Email: agusnawarni88@gmail.com¹, mayang@bbg.ac.id²,

sriwahyuni.id2324@gmail.com³, taufik.rafar2021@gmail.com⁴

Abstrak

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu strategi penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran di era digital. Salah satu platform yang banyak digunakan oleh guru adalah Canva, yang menyediakan berbagai fitur desain visual untuk mendukung penyusunan materi pembelajaran yang menarik dan komunikatif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan Canva dalam meningkatkan kinerja guru dan aktivitas pengajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian guru di satuan pendidikan menengah. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva membantu guru dalam merancang media pembelajaran yang lebih variatif, meningkatkan kreativitas guru, serta mendorong aktivitas pengajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik. Dengan demikian, Canva dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kinerja guru dan aktivitas pengajaran.

Kata Kunci: *Aktivitas Pengajaran, Canva, Kinerja Guru, Media Pembelajaran.*

The Use of Canva to Improve Teachers' Performance and Teaching Activities

Abstract

The use of technology-based learning media has become an important strategy in improving the quality of the teaching and learning process in the digital era. One of the platforms widely used by teachers is Canva, which provides various visual design features to support the development of more attractive and communicative learning materials. This study aims to describe the use of Canva in improving teachers' performance and teaching activities. This research employed a descriptive qualitative approach. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The results indicate that the use of Canva helps teachers design more varied and visually engaging learning media, enhances teachers' creativity, and encourages more interactive and student-centered teaching activities. Therefore, Canva can be utilized as an effective learning medium to improve teachers' performance and teaching activities.

Keywords: *Teaching Activities, Canva, Teacher Performance, Learning Media.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran di perguruan tinggi dan sekolah. Pembelajaran di era digital menuntut guru untuk mampu memanfaatkan teknologi sebagai sarana pendukung agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21 (Zuhaidah, 2020). Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan keterlibatan, kreativitas, dan aktivitas belajar mahasiswa dalam proses pembelajaran (Hurriah et al., 2021).

Media pembelajaran memiliki peran strategis dalam mendukung kinerja guru, terutama dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Guru yang mampu memanfaatkan media pembelajaran secara tepat akan lebih mudah menyampaikan materi secara sistematis, efisien, dan komunikatif (Innovation, 2025). Dalam praktiknya masih ditemukan guru yang mengalami keterbatasan dalam merancang media pembelajaran yang menarik dan variatif. Keterbatasan waktu, kemampuan desain, serta penguasaan teknologi menjadi faktor yang memengaruhi optimalisasi kinerja guru dalam mengelola pembelajaran berbasis teknologi (Widyantara, 2020).

Salah satu aplikasi berbasis teknologi yang banyak dimanfaatkan dalam dunia pendidikan adalah Canva (Journal et al., 2023). Canva merupakan aplikasi desain grafis yang menyediakan berbagai template visual seperti presentasi, poster, infografis, dan media pembelajaran digital lainnya yang mudah digunakan oleh guru maupun mahasiswa. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk merancang bahan ajar secara visual tanpa memerlukan keahlian desain yang kompleks, sehingga dapat memudahkan pekerjaan guru dalam menyiapkan dan menyampaikan materi pembelajaran (Pendidikan et al., 2020). Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran juga mendukung efisiensi waktu guru serta meningkatkan kualitas tampilan materi ajar yang lebih menarik dan komunikatif (Filina & Sari, 2024). Selain berdampak pada kinerja guru, penggunaan Canva sebagai media pembelajaran berbasis teknologi juga berimplikasi pada peningkatan aktivitas belajar mahasiswa (Luthfi Dhulkifli, 2020).

Media pembelajaran yang disajikan secara visual dan interaktif dapat meningkatkan perhatian, partisipasi, dan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran (Fahrezi & Taufiq, 2020). Mahasiswa menjadi lebih aktif dalam diskusi, presentasi, serta kegiatan kolaboratif ketika dilibatkan dalam penggunaan media digital seperti Canva. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif yang menempatkan mahasiswa sebagai subjek utama dalam proses belajar, bukan sekadar penerima informasi (Indonesia, 2020). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, termasuk Canva, juga relevan dengan tuntutan pembelajaran yang mendorong kreativitas dan kemandirian belajar mahasiswa. Melalui penggunaan Canva, mahasiswa dapat mengembangkan ide, menyajikan materi secara visual, serta mengekspresikan pemahamannya terhadap materi pembelajaran secara lebih kreatif dan inovatif. Kondisi ini berkontribusi pada terciptanya suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna (Pembelajaran & Study, 2024). Canva tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu guru, tetapi juga sebagai media yang mendorong

peningkatan aktivitas belajar mahasiswa secara berkelanjutan (Yusniza Binti Mohamad Yusof, 2019).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam pemanfaatan aplikasi Gamma sebagai media presentasi berbasis kecerdasan artifisial dalam meningkatkan kinerja guru di SMP. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti memahami proses, pengalaman, serta makna yang dibangun guru dalam menggunakan teknologi presentasi berbasis kecerdasan artifisial pada konteks pembelajaran nyata (Moleong, 2018). Pendekatan ini lazim digunakan dalam penelitian pendidikan yang berfokus pada praktik pembelajaran dan pengembangan profesional guru (Fauzi et al., 2019).

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh gambaran mendalam mengenai pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran berbasis teknologi dalam memudahkan pekerjaan guru serta meningkatkan aktivitas belajar mahasiswa. Penelitian kualitatif deskriptif memungkinkan peneliti untuk memahami fenomena secara kontekstual berdasarkan pengalaman, praktik, dan kondisi nyata di lapangan (Wulandari et al., 2021).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester berjalan tahun akademik 2025. Lokasi penelitian meliputi SMP Negeri 1 Indrapuri sebagai representasi satuan pendidikan tingkat sekolah menengah pertama serta Universitas Bina Bangsa Getsempena, Banda Aceh, Indonesia sebagai representasi konteks pembelajaran di perguruan tinggi. Pemilihan lokasi tersebut didasarkan pada pertimbangan keterjangkauan, relevansi konteks pembelajaran, serta pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran.

Target/Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini terdiri atas guru di SMP Negeri 1 Indrapuri. Penentuan subjek dilakukan secara purposive sampling, yaitu memilih subjek yang dianggap memiliki pengalaman dan keterlibatan langsung dalam penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran. Subjek dipilih dengan mempertimbangkan keterwakilan pengalaman dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui beberapa tahapan. Tahap pertama adalah studi pendahuluan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan praktik penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Tahap kedua adalah pengumpulan data melalui observasi terbatas terhadap proses pembelajaran, dokumentasi bahan ajar berbasis Canva, serta penelaahan sumber pustaka yang relevan. Tahap ketiga adalah analisis data untuk memperoleh gambaran mengenai peran Canva dalam memudahkan pekerjaan guru dan meningkatkan aktivitas belajar siswa. Tahapan ini dilakukan secara sistematis agar data yang diperoleh sesuai dengan tujuan penelitian.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian berupa data kualitatif yang diperoleh dari hasil observasi, dokumentasi, dan studi literatur. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi, pedoman

dokumentasi, serta catatan hasil telaah pustaka. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui: (1) Observasi, untuk mengamati pemanfaatan Canva dalam proses pembelajaran; (2) Dokumentasi, berupa bahan ajar, media presentasi, dan hasil karya mahasiswa yang dibuat menggunakan Canva; (3) Studi literatur, untuk memperkuat landasan teoretis dan hasil temuan penelitian.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan secara kualitatif dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilah informasi yang relevan dengan fokus penelitian. Penyajian data dilakukan dalam bentuk deskripsi naratif untuk memudahkan pemahaman. Selanjutnya, penarikan kesimpulan dilakukan dengan menginterpretasikan data secara menyeluruh sesuai dengan tujuan penelitian. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi teknik, yaitu membandingkan data hasil observasi, dokumentasi, dan studi literatur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian diperoleh melalui observasi terbatas, dokumentasi media pembelajaran, serta telaah pustaka yang relevan dengan pemanfaatan aplikasi Canva dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian difokuskan pada dua aspek utama, yaitu kinerja guru dalam penggunaan media pembelajaran dan aktivitas belajar mahasiswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Pemanfaatan Canva dalam Memudahkan Pekerjaan Guru

Hasil observasi dan dokumentasi menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva memudahkan guru dalam merancang dan menyajikan media pembelajaran berbasis teknologi. Guru dapat memanfaatkan berbagai template yang tersedia untuk menyusun materi ajar secara visual, sistematis, dan menarik. Canva membantu guru menghemat waktu dalam pembuatan media pembelajaran karena tidak memerlukan keterampilan desain yang kompleks. Kondisi ini berdampak pada meningkatnya efisiensi kerja guru dalam tahap perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Penggunaan Canva juga memberikan fleksibilitas bagi guru dalam menyajikan materi pembelajaran secara lebih komunikatif dan variatif.

Tampilan visual yang tertata dengan baik membantu guru menjelaskan materi secara lebih jelas dan terstruktur, sehingga mendukung efektivitas proses pembelajaran di kelas. Temuan ini memperkuat pandangan (Getsempena, 2022), yang menekankan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi berkontribusi terhadap peningkatan kinerja guru dalam mengelola pembelajaran secara lebih efisien dan inovatif (Sari et al., 2023). Penggunaan Canva memungkinkan guru menyajikan materi pembelajaran dengan tampilan visual yang lebih komunikatif dan variatif. Media pembelajaran yang menarik secara visual membantu guru menjelaskan materi dengan lebih jelas dan terstruktur, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Temuan ini sejalan dengan pendapat (Sari & Syafii, 2024), yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan kinerja guru dalam mengelola pembelajaran secara lebih efisien dan inovatif.

Penggunaan Canva dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Mahasiswa

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran berbasis teknologi berkontribusi terhadap peningkatan aktivitas belajar siswa (Abdillah, 2023). Siswa terlihat lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, khususnya pada kegiatan diskusi, presentasi, dan pembuatan tugas berbasis visual. Media pembelajaran yang disajikan melalui Canva mendorong mahasiswa untuk lebih fokus, kreatif, dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran (Rahmawati & Atmojo, 2021).

Mahasiswa tidak hanya berperan sebagai penerima materi, tetapi juga terlibat dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva. Hal ini mendorong terjadinya pembelajaran aktif dan kolaboratif, di mana mahasiswa dapat mengekspresikan pemahaman materi melalui desain visual yang mereka buat. Temuan ini sejalan dengan (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022), yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan partisipasi dan aktivitas belajar siswa.

Tabel 1. Hasil Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Pembelajaran

No.	Aspek yang Diamati	Indikator Pengamatan	Temuan Utama
1	Kinerja Guru	Perencanaan media pembelajaran	Guru lebih mudah dan efisien menyiapkan media pembelajaran
2	Penyajian Materi	Tampilan visual dan sistematika materi	Materi lebih menarik dan mudah dipahami
3	Aktivitas Belajar Mahasiswa	Keaktifan diskusi dan presentasi	Mahasiswa lebih aktif dan partisipatif
4	Kreativitas Mahasiswa	Pembuatan media/tugas berbasis Canva	Kreativitas dan keterlibatan belajar meningkat
5	Suasana Pembelajaran	Interaksi guru dan mahasiswa	Pembelajaran lebih interaktif dan kondusif
6	Keberagaman Peserta Didik	Perbedaan kemampuan, gaya belajar, dan latar belakang	Canva mendukung pembelajaran inklusif dan adaptif
7	Dukungan terhadap Pendidikan	Relevansi dengan pembelajaran berbasis teknologi	Mendukung inovasi pembelajaran dan literasi digital
8	Kendala Pemanfaatan	Akses perangkat, jaringan internet, dan keterampilan TIK	Masih ditemukan keterbatasan sarana dan kompetensi digital

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran berbasis teknologi terbukti memberikan dampak positif terhadap kinerja guru dan aktivitas belajar mahasiswa. Canva membantu guru dalam mengelola pembelajaran secara lebih efisien, mulai dari perencanaan hingga penyajian materi. Kemudahan penggunaan dan ketersediaan template visual menjadikan Canva sebagai media pembelajaran yang praktis dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran di era digital.

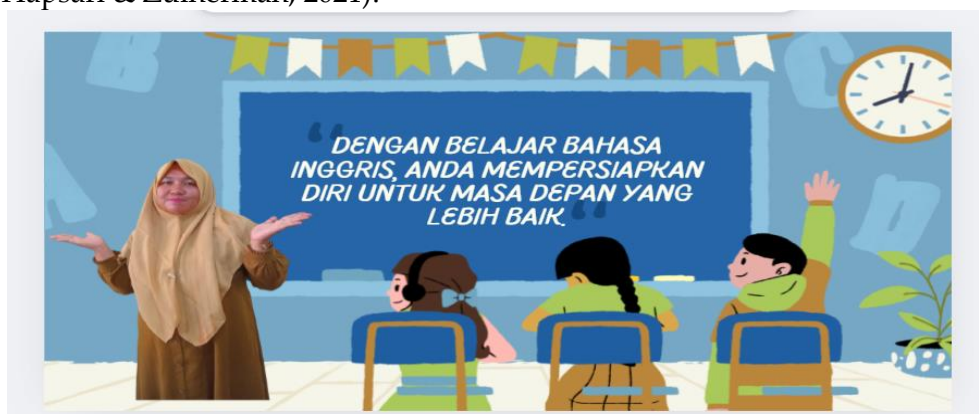


Gambar 1. Memanfaatkan Aplikasi Canva pada Pembelajaran

Di sisi lain, penggunaan Canva juga mendorong mahasiswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik secara visual meningkatkan perhatian dan keterlibatan mahasiswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Hasil ini memperkuat pandangan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya berdampak pada guru sebagai pengelola pembelajaran, tetapi juga pada mahasiswa sebagai subjek utama dalam kegiatan belajar (Hapsari & Zulherman, 2021).

Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran berbasis teknologi terbukti memberikan dampak positif terhadap kinerja guru dan aktivitas belajar mahasiswa. Canva membantu guru dalam merancang dan menyajikan media pembelajaran secara lebih efisien, sistematis, dan menarik. Ketersediaan berbagai template visual memudahkan guru menyesuaikan materi dengan tujuan pembelajaran, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan terarah (Purba & Harahap, 2022).

Penggunaan Canva mendorong peningkatan aktivitas belajar, kreativitas, serta keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Mahasiswa tidak hanya berperan sebagai penerima materi, tetapi juga sebagai subjek pembelajaran yang aktif melalui kegiatan diskusi, presentasi, dan pembuatan media berbasis visual (Amini & Pujiharti, 2021). Media pembelajaran yang menarik secara visual mampu meningkatkan fokus dan partisipasi mahasiswa, sehingga tercipta suasana belajar yang lebih interaktif dan kondusif (Permata Puspita Hapsari & Zulherman, 2021).



Gambar 2. Aplikasi Canva Media Belajar Siswa

Pemanfaatan Canva juga mendukung keberagaman peserta didik, baik dari segi kemampuan, gaya belajar, maupun latar belakang. Fleksibilitas fitur Canva memungkinkan guru dan mahasiswa menyesuaikan media pembelajaran sesuai kebutuhan masing-masing, sehingga mendukung penerapan pembelajaran yang inklusif dan adaptif. Hal ini menunjukkan bahwa Canva relevan digunakan dalam konteks pendidikan yang heterogen (I. Rahmatullah & Teri, 2020).

Pendidikan secara lebih luas, penggunaan Canva selaras dengan tuntutan pembelajaran berbasis teknologi dan penguatan literasi digital (Triningsih, 2021). Canva tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti kreativitas, kolaborasi, dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran (Nadeak et al., 2023).



Gambar 3. Guru Menggunakan Canva dalam Pembelajaran

Penelitian ini juga menemukan beberapa kendala dalam pemanfaatan Canva, antara lain keterbatasan akses perangkat, kualitas jaringan internet, serta perbedaan tingkat penguasaan teknologi informasi di kalangan guru dan siswa (Dahliani, 2023). Kendala tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi perlu didukung oleh sarana prasarana yang memadai serta peningkatan kompetensi digital agar implementasinya dapat berjalan secara optimal (R. Rahmatullah et al., 2020).

SIMPULAN

Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran berbasis teknologi memberikan kontribusi nyata dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran yang lebih efektif. Hasil kajian ini menunjukkan bahwa Canva membantu guru dalam merancang dan menyajikan media pembelajaran secara lebih sistematis, efisien, dan menarik, sehingga mendukung peningkatan kualitas penyampaian materi. Penggunaan Canva juga berdampak pada aktivitas belajar mahasiswa. Mahasiswa menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi dalam proses pembelajaran melalui kegiatan diskusi, presentasi, serta pengembangan media pembelajaran berbasis visual. Tampilan media yang komunikatif mendorong terciptanya suasana belajar yang lebih interaktif dan partisipatif. Canva merupakan media pembelajaran

berbasis teknologi yang efektif dalam mendukung kinerja guru sekaligus meningkatkan aktivitas belajar mahasiswa. Optimalisasi pemanfaatan Canva perlu diiringi dengan dukungan sarana prasarana serta peningkatan kompetensi digital pendidik agar implementasinya dapat berjalan secara berkelanjutan dan memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan mutu pendidikan. Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran berbasis teknologi menunjukkan peran strategis dalam mendukung peningkatan kualitas pembelajaran. Canva tidak hanya memudahkan guru dalam merancang dan menyajikan media pembelajaran yang efisien, sistematis, dan menarik, tetapi juga mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan bermakna bagi mahasiswa. Melalui tampilan visual yang komunikatif dan fleksibel, Canva mampu menjembatani penyampaian materi agar lebih mudah dipahami dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, T. R. (2023). *Pembelajaran guru SLB dalam mendesain media e- modul of math berbasis kearifan lokal*. 4(225), 499–507. <https://doi.org/10.33474/jp2m.v4i2.20519>
- Amini, S. K., & Pujiharti, Y. (2021). Pengembangan Canva sebagai Media Pembelajaran Ekonomi di SMP Pondok Pesantren Tholabie Malang. *Ecoducation Economics & Education Journal*, 3(2), 204–217.
- Assingkily, M. S. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan: Panduan Menulis Artikel Ilmiah dan Tugas Akhir*. Yogyakarta: K-Media.
- Dahlioni, L. (2023). Media pembelajaran pertumbuhan tanaman hidroponik menggunakan demonstrasi dan discovery learning berbasis Aplikasi Canva: Studi Kasus di Era Digital. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(3), 144–151. <https://doi.org/10.61650/jptk.v1i3.295>
- Fahrezi, I., & Taufiq, M. (2020). *Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar*. 3(September), 408–415.
- Filina, N. Z., & Sari, S. M. (2024). *The utilization of Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) in elementary school learning*. 5(1), 260–266.
- Getsempera, B. B. (2022). *INTEGRATED SOCIO-ENTREPRENEURSHIP IN CULTURAL SPACE* : 14(2), 567–588. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v14i2.3440>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
- Hurriah, J., Pendidikan, J. E., Vol, P., Negeri, S. M. A., Quran, U., & Author, C. (2021). *PENDEKATAN ETNOPEDAGOGI SEBAGAI MEDIA*. 2(2), 28–39.
- Indonesia, U. U. (2020). *Evaluasi Profesionalisme Guru Teacher ' S Professionalism Evaluation*. 6(April).
- Innovation, J. O. F. (2025). *Student Character Transformation Through P5 : A Study in Elementary*. 4(2), 72–85.
- Journal, C. D., Purnamaningsih, I. R., Maulidina, M., Oktalia, K. W., Novicka, A., Putri, Z., Kurniasih, N., & Mindset, G. (2023). *Pelatihan Growth Mindset Peningkatan Kinerja Guru*. 4(5), 9847–9854.

- Luthfi Dhulkifli, M. (2020). Pengaruh Metode Kaunty Quantum Memory Dalam Menghafal Qur'an Sejak Dini di SD IT Lukman Hakim Yogyakarta. *SPEKTRA: Jurnal Kajian Pendidikan Sains*, 6(1), 64. <https://doi.org/10.32699/spektra.v6i1.111>
- Nadeak, E., Elfaladonna, F., & Malahayati, M. (2023). Pelatihan Pembuatan Modul Ajar Interaktif Bagi Guru dengan Menggunakan Canva (Studi Kasus: SDN 204 Palembang). *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 2(3), 201–206.
- Pembelajaran, M., & Study, C. (2024). *Filsafat pendidikan*.
- Pendidikan, P., Era, I., & Kurniawan, N. A. (2020). *Paradigma pendidikan inklusi era society 5.0*.
- Permata Puspita Hapsari, G., & Zulherman. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva pada Pembelajaran IPA. *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)*, 6(1), 22–29. <https://doi.org/10.24905/psej.v6i1.43>
- 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>
- Rahmatullah, I., & Teri, A. (2020). Media Pengembangan Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(02), 319–320.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>
- Sari, S. M., Getsempena, B. B., & Aceh, B. (2023). Pembelajaran IPA Berbasis TPACK Upaya Peningkatan Kualitas Guru Di SDN Kuta Rentang Aceh Besar. *Journal of International Multidisciplinary Research Pembelajaran*, 2(1), 169–174.
- Sari, S. M., & Syafii, M. (2024). *CULTURE FUSION: EDUCATION HABBITS ON SOCIETY FOR INCLUSIF STUDENTS*. 1180–1187.
- 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>
- Triningsih, D. E. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks. *Cendekia*, 15(1), 128–144. <https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667>. Selama
- Widyantara, V. (2020). Konsep, Penggunaan, Perbandingan, Kelebihan Dan Kekurangan Serta Implikasi Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh. *Jakarta State University, May*.
- ndari, R., Timara, A., & Sulistri, E. (2021). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING BERBANTUAN MEDIA*. 7(November), 283–290.
- Yusniza Binti Mohamad Yusof. (2019). 21 st Century Learning is Not Merely ICT. *International Research Journal of Education and Sciences*, 3(1), 18–23.
- Zuhaidah, Z. (2020). Meningkatkan Kemampuan Berbicara Dalam Bahasa Inggris Siswa Kelas VII 3 Smpn 1 Lirik Melalui Model Pembelajaran Talking Stick. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 821–829. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/533>