

Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Kinerja Guru Berbasis Pembelajaran Interaktif di Era Digital

Rizka Masfurah¹, Hardini², Siti Mayang Sari³

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

Email: riskamasfurah94@gmail.com¹, hardiniajha@gmail.com², mayang@bbg.ac.id³

Abstrak

Perkembangan teknologi digital menuntut guru untuk terus beradaptasi dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Salah satu aplikasi yang banyak dimanfaatkan dalam dunia pendidikan adalah Canva. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan aplikasi Canva dalam meningkatkan kinerja guru berbasis pembelajaran interaktif di era digital. Metode penelitian yang digunakan adalah studi deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva membantu guru dalam merancang media pembelajaran yang menarik, meningkatkan kreativitas, efisiensi waktu, serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, Canva dapat menjadi salah satu solusi digital yang efektif untuk meningkatkan kinerja guru dan kualitas pembelajaran interaktif.

Kata Kunci: *Canva, Era Digital, Kinerja Guru, Pembelajaran Interaktif.*

Use of the Canva Application in Improving Teacher Performance Based on Interactive Learning in the Digital Era

Abstract

The development of digital technology requires teachers to continue to adapt in creating innovative and interactive learning. One application that is widely used in the world of education is Canva. This research aims to analyze the use of the Canva application in improving teacher performance based on interactive learning in the digital era. The research method used is a qualitative descriptive study with data collection techniques through observation, interviews, and documentation studies. The research results show that using Canva helps teachers in designing interesting learning media, increasing creativity, time efficiency, and student involvement in the learning process. Thus, Canva can be an effective digital solution for improving teacher performance and the quality of interactive learning.

Keywords: *Canva, Digital Era, Teacher Performance, Interactive Learning.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pilar utama dalam pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam era digital saat ini, penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi sebuah keharusan untuk mendukung efektivitas dan efisiensi penyampaian materi ajar (Ikram et al., 2025).

Pendidikan juga merupakan sarana utama dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, yang mampu bersaing di tingkat nasional maupun global. Salah satu tantangan terbesar pendidikan saat ini adalah bagaimana menyesuaikan proses

pembelajaran dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang semakin pesat (Ndona & Kalkautsar, 2025).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Dunia pendidikan dituntut untuk beradaptasi dengan kemajuan teknologi agar proses pembelajaran tetap relevan dengan kebutuhan peserta didik. Guru sebagai ujung tombak pendidikan memiliki peran strategis dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, inovatif, dan interaktif.

Di era revolusi industri 4.0, dunia pendidikan mengalami transformasi besar-besaran (Fakhriyah & Masfuah, 2025). Guru tidak lagi hanya berperan sebagai sumber informasi utama, tetapi juga sebagai fasilitator yang harus mampu mengintegrasikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) ke dalam proses belajar mengajar (Naipospos et al., 2025). Guru idealnya memiliki kemampuan untuk mengembangkan bahan ajar dan media pembelajaran yang dapat diakses melalui perangkat digital, serta mampu memanfaatkan sumber-sumber belajar lain (Rahmad Hidayat, Musdiani, 2024). Peningkatan kompetensi digital guru sangat penting untuk menghadapi tantangan pembelajaran di era digital agar mampu menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa (Hakim et al., 2025).

Salah satu tantangan utama guru saat ini adalah menciptakan media pembelajaran visual yang mampu menarik perhatian siswa generasi Z yang sangat visual. Guru yang profesional diharapkan tidak hanya dapat memanfaatkan media digital yang tersebar di dunia maya tapi juga hendaknya dapat mendesain dan memproduksi sendiri media pembelajaran yang dibutuhkan (Rahmawati et al., 2023).

Namun, kendala teknis seringkali menjadi hambatan bagi guru dalam menciptakan media yang berkualitas (Putra et al., 2025). Penelitian menunjukkan bahwa banyak guru di Indonesia yang belum memiliki keterampilan digital yang memadai untuk memenuhi kebutuhan tersebut (Hana Pebriana et al., 2025). Salah satu aplikasi desain grafis yang mudah digunakan dan populer di kalangan pendidik adalah Canva. Aplikasi Canva hadir sebagai solusi praktis (*user-friendly*) yang menawarkan berbagai fitur desain siap pakai. Pemanfaatan Canva diharapkan mampu meningkatkan kinerja guru, terutama dalam aspek kreativitas dan inovasi penyajian materi interaktif.

Terdapat pula aplikasi *Canva for Education* yang dapat memberikan kemudahan kepada guru serta dapat menghemat waktu dalam menyediakan media pembelajaran sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran (Nurhidayah et al., 2023). Aplikasi ini menyediakan berbagai template presentasi, infografis, poster, dan video pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru tanpa harus memiliki keahlian desain khusus. Pemanfaatan Canva diharapkan mampu meningkatkan kinerja guru dalam merancang pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Kinerja guru merupakan kemampuan guru dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran secara efektif. Kinerja yang baik ditunjukkan melalui penguasaan materi, penggunaan metode yang tepat, serta pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif.

Pembelajaran interaktif adalah proses pembelajaran yang melibatkan interaksi aktif antara guru dan peserta didik, serta antar peserta didik. Pembelajaran ini mendorong siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan berpartisipasi secara aktif. Strategi pembelajaran yang baru dan inovatif dengan memanfaatkan aplikasi canva dirasa dapat menumbukan semangat

belajar peserta didik dan memberikan kemudahan serta pengalaman yang baru saat mengikuti kegiatan belajar (Rohayati, 2021).

Media pembelajaran justru harus lebih menarik dan komunikatif karena menjadi sarana utama dalam menyampaikan materi kepada siswa. Untuk menunjang hal tersebut, guru memanfaatkan Canva melalui akun belajar.id dalam pembuatan materi presentasi berbasis audio dan visual. Media presentasi ini membantu guru merancang pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif (Farhanah et al., 2026). Canva menjadi topik utama dalam penggunaan teknologi karena mudahnya dalam mengakses perangkat lunak secara daring dan juga dapat diakses di manapun dan kapanpun (Dharma & Dharma, 2025).

Canva merupakan aplikasi desain berbasis digital yang menyediakan berbagai fitur untuk membuat media pembelajaran visual (Alam & Bali, 2024). Canva mendukung pembelajaran interaktif melalui tampilan yang menarik, kolaborasi daring, serta kemudahan akses.

Canva juga memfasilitasi kolaborasi yang efektif antara guru dan siswa. Dengan fitur berbagi dokumen, siswa dapat secara aktif berkontribusi dalam proyek kelompok, yang memungkinkan mereka mengasah keterampilan komunikasi, kerja sama, dan kreativitas melalui pendekatan belajar yang lebih interaktif. Selain itu, fitur ini memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik secara langsung pada tugas siswa, meningkatkan proses pembelajaran (Rahmah et al., 2025).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini difokuskan pada pemanfaatan aplikasi Canva dalam meningkatkan kinerja guru berbasis pembelajaran interaktif di era digital.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif berupa deskripsi naratif tentang persepsi guru terhadap kemudahan penggunaan Canva, tantangan yang dihadapi, dan dampak nyata pada interaktivitas pembelajaran di kelas. Subjek penelitian adalah guru yang memanfaatkan aplikasi Canva dalam proses pembelajaran. Teknik pengumpulan data meliputi: (1) Observasi, untuk mengamati penggunaan Canva dalam pembelajaran. (2) Wawancara, untuk mengetahui persepsi guru terkait manfaat Canva. (3) Dokumentasi, berupa hasil media pembelajaran yang dibuat menggunakan Canva. Data dianalisis melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tujuan untuk dapat mendeskripsikan secara mendalam bagaimana guru menggunakan dan merasakan dampak Canva dalam menciptakan pembelajaran interaktif, mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat, serta memahami perubahan kinerja guru (kreativitas, efektivitas, inovasi) di era digital, fokus pada proses, pengalaman, dan makna yang ditemukan di lapangan.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 di SMA Negeri 1 Banda Aceh. Sekolah ini dipilih sebagai lokasi kajian karena lingkungan sekolah yang mendukung dalam pemanfaatan teknologi serta karakteristik guru yang terbuka terhadap inovasi pembelajaran menjadi pertimbangan utama dalam pemilihan lokasi.

Target/Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah guru-guru SMA Negeri 1 Banda Aceh yang berjumlah 10 orang. Pemilihan guru sebagai subjek didasarkan pada peran strategis guru sebagai pengguna utama aplikasi pembelajaran serta pengambil keputusan dalam pemanfaatan media pembelajaran digital di kelas.

Prosedur

Prosedur penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut: (1) Tahap Perencanaan, meliputi penentuan fokus kajian, pengumpulan referensi, serta penyusunan instrumen pengumpulan data. (2) Tahap Pengenalan Aplikasi, yaitu pengenalan fitur dan fungsi canva kepada guru melalui penjelasan dan demonstrasi singkat. (3) Tahap Pengamatan, yaitu pengamatan terhadap cara guru memahami dan memanfaatkan fitur canva dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. (4) Tahap Wawancara, yaitu pelaksanaan wawancara semi-terstruktur kepada guru untuk menggali pandangan, pengalaman, serta persepsi mereka terhadap penggunaan canva. (5) Tahap Analisis dan Penyusunan Artikel, yaitu pengolahan data hasil observasi dan wawancara, serta penyusunan pembahasan berdasarkan temuan dan kajian teori.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah model Miles dan Huberman yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Penjelasan tahapannya adalah sebagai berikut: *pertama*, Reduksi Data (*Data Reduction*): Tahap ini melibatkan pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan, abstraksi, dan transformasi data "kasar" yang muncul dari catatan lapangan, transkrip wawancara, dan dokumentasi. Dalam konteks penelitian Anda, data yang direduksi mencakup: (a) Pengalaman guru dalam menggunakan fitur interaktif Canva. (b) Tantangan yang dihadapi guru saat implementasi. (c) Perubahan kinerja guru yang teramat (misalnya, peningkatan kreativitas atau efisiensi).

Kedua, Penyajian Data (*Data Display*): Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk yang terorganisir untuk mempermudah pemahaman. Bentuk penyajian bisa berupa teks naratif, tabel, matriks, atau bagan yang menggambarkan hubungan antara pemanfaatan Canva dengan peningkatan kinerja guru dan pembelajaran interaktif. *Ketiga*, Penarikan Kesimpulan/Verifikasi (*Conclusion Drawing/Verification*): Peneliti mulai mencari makna, pola, penjelasan, konfigurasi, atau proposisi dari data yang telah disajikan. Kesimpulan ini bersifat tentatif pada awalnya dan akan diverifikasi (diuji validitasnya) selama proses penelitian berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara mendalam, observasi pembelajaran, dan dokumentasi. Subjek penelitian terdiri dari 10 orang guru yang telah memanfaatkan aplikasi Canva dalam proses pembelajaran interaktif di era digital. Berikut tabel profil informan penelitian.

Tabel 1. Profil Informan Penelitian

No	Kode Informan	Jenis Kelamin	Mata Pelajaran	Lama Mengajar
1	Guru 1	Perempuan	Bahasa Indonesia	12 tahun
2	Guru 2	Laki-laki	Matematika	15 tahun
3	Guru 3	Perempuan	Bimbingan Konseling	8 tahun
4	Guru 4	Perempuan	Sosiologi	10 tahun
5	Guru 5	Laki-laki	PPKn	18 tahun
6	Guru 6	Perempuan	Bahasa Inggris	7 tahun
7	Guru 7	Perempuan	Seni Budaya	9 tahun
8	Guru 8	Laki-laki	TIK	14 tahun
9	Guru 9	Perempuan	Sejarah	11 tahun
10	Guru 10	Perempuan	Pendidikan Agama	16 tahun

Hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa canva dimanfaatkan guru dalam berbagai bentuk pembelajaran interaktif.

Tabel 2. Bentuk Pemanfaatan Aplikasi Canva oleh Guru

Bentuk Pemanfaatan	Deskripsi Temuan
Media presentasi	Guru menggunakan Canva untuk membuat slide visual dengan ilustrasi, ikon, dan animasi sederhana
Infografik materi	Materi disajikan dalam bentuk ringkasan visual agar mudah dipahami siswa dan video animasi
Lembar kerja digital	Guru membuat LKPD berbasis visual dan dibagikan secara daring
Media evaluasi	Canva digunakan untuk kuis, refleksi, dan penugasan kreatif siswa
Kolaborasi	Guru dan siswa berkolaborasi dalam satu desain proyek pembelajaran

Berikut merupakan salah satu contoh gambar dari pemanfaatan aplikasi canva oleh salah satu guru dalam menyajikan materi kepada peserta didik yaitu berbasis video animasi komik yang didesain dan diisi suara oleh guru itu sendiri.



Gambar 1. Guru mendesain materi ajar dalam bentuk video animasi komik melalui canva

Berdasarkan hasil analisis data, pemanfaatan Canva berdampak pada peningkatan kinerja guru dalam beberapa aspek utama.

Tabel 3. Dampak Pemanfaatan Canva terhadap Kinerja Guru

Aspek Kinerja Guru	Temuan Lapangan
Kreativitas	Guru lebih variatif dalam menyajikan materi pembelajaran
Perencanaan pembelajaran	RPP dan media lebih terstruktur dan menarik
Interaksi pembelajaran	Siswa lebih aktif bertanya dan berdiskusi
Penguasaan teknologi	Guru lebih percaya diri menggunakan teknologi digital
Efisiensi waktu	Template Canva mempermudah pembuatan media pembelajaran

Berikut merupakan salah satu gambar dampak dari pemanfaatan canva oleh guru yaitu menjadikan siswa lebih aktif dikelas baik sedang penjelasan materi oleh guru maupun ketika presentasi oleh siswa.



Gambar 2. Observasi guru mengajar menggunakan canva menjadikan siswa lebih aktif dalam diskusi dan presentasi.

Beberapa kutipan penting dari informan ketika wawancara mendalam antara lain:

"Dengan Canva, saya lebih mudah menjelaskan materi karena tampilannya menarik dan tidak membosankan siswa." (Guru 3)

"Siswa jadi lebih aktif, bahkan mereka minta tugas yang berbasis desain." (Guru 7)

"Awalnya sulit, tapi setelah terbiasa, Canva sangat membantu pekerjaan saya sebagai guru." (Guru 1)

Berikut merupakan salah satu gambar wawancara mendalam dengan guru yang sudah memanfaatkan aplikasi canva dalam penyajian materi kepada siswa di kelas.



Gambar 3. Wawancara dengan guru 3

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Canva tidak hanya berfungsi sebagai alat desain grafis, tetapi juga sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan kualitas penyampaian materi. Visualisasi yang menarik membantu guru menjelaskan konsep abstrak secara lebih konkret, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Pemanfaatan Canva berdampak positif terhadap kinerja guru, khususnya dalam aspek kreativitas, penguasaan teknologi, dan interaksi pembelajaran. Guru menjadi lebih inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

Meskipun memberikan banyak manfaat, penelitian ini juga menemukan beberapa kendala atau tantangan dalam pemanfaatan canva yaitu sebagaimana ditampilkan dalam tabel berikut:

Tabel 4.4. Kendala Pemanfaatan Canva

Kendala	Dampak
Keterbatasan jaringan internet	Proses desain dan akses materi terganggu
Keterampilan digital guru	Tidak semua guru menguasai fitur Canva secara optimal
Keterbatasan waktu	Guru membutuhkan waktu tambahan untuk membuat media

Namun, kendala tersebut dapat diminimalkan melalui pelatihan berkelanjutan dan dukungan fasilitas teknologi dari pihak sekolah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva mampu meningkatkan kinerja guru dalam beberapa aspek: (1) Kreativitas penyajian materi Canva membantu guru membuat konten visual (presentasi, poster, infografik) sehingga materi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami siswa. Hal ini selaras dengan pendapat beberapa peneliti bahwa visualisasi materi dapat memperkuat pemahaman kognitif siswa dan memacu kreativitas guru dalam mendesain pembelajaran. (2) Interaksi pembelajaran , penggunaan elemen interaktif seperti kuis visual, slide interaktif, dan kartu pembelajaran digital melalui Canva meningkatkan respons aktif siswa, yang secara tidak langsung mempermudah guru dalam melakukan evaluasi formatif.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi Canva mampu meningkatkan kinerja guru berbasis pembelajaran interaktif di era digital. Canva mendorong guru untuk lebih kreatif, adaptif terhadap teknologi, serta mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan partisipatif bagi siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi Canva memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kinerja guru dalam pelaksanaan pembelajaran interaktif di era digital. Canva

dimanfaatkan guru sebagai media pembelajaran visual yang membantu menyajikan materi secara lebih menarik, sistematis, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Pemanfaatan Canva mendorong peningkatan kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran, seperti presentasi interaktif, infografik materi, lembar kerja digital, serta media evaluasi pembelajaran. Hal ini berdampak pada meningkatnya interaksi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran, di mana siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam kegiatan belajar.

Selain itu, penggunaan Canva juga meningkatkan kepercayaan diri dan kompetensi digital guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran. Guru menjadi lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi dan mampu mengintegrasikan media digital ke dalam proses pembelajaran sesuai dengan tuntutan era digital.

Meskipun demikian, penelitian ini juga menemukan beberapa kendala dalam pemanfaatan Canva, seperti keterbatasan jaringan internet, perbedaan kemampuan digital antar guru, serta keterbatasan waktu dalam menyiapkan media pembelajaran. Namun, kendala tersebut tidak mengurangi manfaat utama Canva sebagai media pembelajaran interaktif, dan dapat diatasi melalui pelatihan berkelanjutan serta dukungan sarana dan prasarana dari pihak sekolah.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Canva merupakan media pembelajaran yang efektif dan relevan untuk meningkatkan kinerja guru berbasis pembelajaran interaktif di era digital, khususnya dalam menciptakan pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan berorientasi pada keterlibatan aktif peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alam, I. P., & Bali, P. M. (2024). *JURNAL PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN SAINS INDONESIA Evaluasi Kemampuan Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran IPA Berbantuan Canva*. 7.
- Assingkily, M. S. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan: Panduan Menulis Artikel Ilmiah dan Tugas Akhir*. Yogyakarta: K-Media.
- Dharma, U. B., & Dharma, U. B. (2025). *UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA DOI: 10.31253/ad.v5i1.3623*. 5(1), 67–82. <https://doi.org/10.31253/ad.v4i1>
- Fakhriyah, F., & Masfuah, S. (2025). Peningkatan Kompetensi Literasi Digital Guru Di Sd 1 Kandang Mas Melalui Pendampingan Desain Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva. *Azam Insan Cendikia*, 4(2), 304–312. <https://doi.org/10.62833/pkm.v4i2.218>
- Farhanah, A. N., Restu, Y. M., Syaurah, A. L., Jaelani, J., Ulama, N., Tasikmalaya, K., Ulama, N., & Tasikmalaya, K. (2026). *Strategi Penyusunan RPP PAI Berbasis Digital dalam Meningkatkan Efektivitas Kinerja Guru*. 1.
- Hakim, A., Haling, A., Hisanah, H., & Eva, N. (2025). *Pelatihan Pembuatan Video Animasi Pembelajaran dengan Canva untuk Meningkatkan Keterampilan Digital Guru*. 7(2).
- Hana Pebriana, P., Rosidah, A., Pahlawan Tuanku Tambusai, U., & Majalengka, U. (2025). “Peningkatan Literasi Digital Guru untuk Pembelajaran Berbasis Teknologi di Era Digital.” *Journal of Human And Education*, 5(1), 137–148.
- Ikram, D., Nasir, M., Keguruan, F., & Makassar, U. M. (2025). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Canva untuk Meningkatkan Efektivitas Proses Belajar-Mengajar*. 12(1), 84–90.
- Naipospos, N. Y., Ain, L. T., Lubis, R. D., & ... (2025). Analisis Keterampilan Guru Dalam Menggunakan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Digital Di Yaspend Ar-

- Rasyid Usmani Binjai. Juripol (*Jurnal* ..., 8, 31–39.
<https://jurnal.polgan.ac.id/index.php/juripol/article/view/15113>
- Ndona, Y., & Kalkautsar, M. (2025). Jurnal mudabbir. *Jurnal Research and Education Studies*, 3(1), 11–20.
- Nurhidayah, N., Arifin, S., Latifa, N. F., & Hikma, H. (2023). Peningkatan Kemampuan Guru Membuat Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva di Sekolah Penggerak. *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(4), 360–368.
<https://doi.org/10.37478/abdiqa.v3i4.3348>
- Putra, T. M., Putra, I., Arpin, R. M., Arif, M., Qurrataain, Q., & ... (2025). Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva di SMK Negeri 2 Kupang. *Madaniya*, 6(3), 1185–1196.
<https://madaniya.biz.id/journals/contents/article/view/1288>
- Rahmad Hidayat, Musdiani, S. M. S. (2024). Efektivitas Penggunaan Bahan Ajar Tematik Berbasis Digital Terintegrasi Stem Untuk Siswa Kelas Iv Sd N Kajhu Aceh Besar. *Maret 2024 | 1 Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 5(1), 3.
- Rahmah, R. N., Rejeki, T., & Sari, V. P. (2025). Pemanfaatan Canva Dalam Pembelajaran Interaktif : Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Sekolah. *Proceeding International Seminar On Islamic Studies*, 6(1), 441–450.
- Rahmawati, L., Wibowo, W. S., Maryanto, A., & Nurohman, S. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Canva for Education sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Guru IPA dalam Mendesain dan Memproduksi Media Pembelajaran di Era Digital. *Surya Abdimas*, 7(4), 585–595. <https://doi.org/10.37729/abdimas.v7i4.2547>
- Rohayati, N. (2021). Inovasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Guna Meningkatkan Hasil Belajar Selama Pandemi Pada Pembelajaran Matematika Kelas V PROSIDING SEMINAR NASIONAL “Inovasi Manajemen Pendidikan dalam Tatapan Kenormalan Baru” Yogyakarta, 28 Agustus 2021. *Prodi Magister Manajemen Pendidikan Universitas Sarjana Wiyata Taman Siswa*, 368–377.