

Pemanfaatan Media Digital Canva pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas X SMK

Anggun Cahyani

Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta

Korespondensi penulis: anggun.cahyani22@mhs.uinjkt.ac.id

Hindun Hindun

Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta

E-mail: hindun@uinjkt.ac.id

Alamat: Jl. Ir. H. Djuanda No. 95 Ciputat, Kota Tangerang Selatan, 15412

Abstract. *This article aims to describe the use of Canva digital media in learning Indonesian for class X vocational school students. Media in learning is an intermediary in communication, assisting in conveying messages and information from the source of the message to the recipient of the message. The use and utilization of learning media does not only come from the work of one's own hands but can come from digital media such as today. Canva is a tool in digital media that can be used as a learning medium because it includes design and online visual communication that can be used by everyone in the world and can create and publish designs that have been created anywhere and at any time. The aim of this research is to find out to what extent students and educators have used Canva digital media and how effective it is in learning Indonesian in the classroom. The results of this research show that students and educators have used Canva as a medium for learning Indonesian, both in making PowerPoint for presentations, videos, posters, and infographics contained in the Canva feature. The technique used in this research is to observe and collect data from several students.*

Keywords: *Canva, Indonesian, Instructional Media.*

Abstrak. Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media digital Canva dalam pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas X SMK. Media dalam pembelajaran merupakan perantara dalam komunikasi, membantu dalam menyampaikan pesan dan informasi dari sumber pesan kepada penerima pesan. Pemanfaatan dan pemanfaatan media pembelajaran tidak hanya berasal dari hasil karya tangan sendiri saja melainkan dapat juga berasal dari media digital seperti saat ini. Canva merupakan salah satu alat dalam media digital yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena didalamnya terdapat desain dan komunikasi visual online yang dapat digunakan oleh semua orang di dunia serta dapat membuat dan mempublikasikan desain yang telah dibuat dimanapun dan kapanpun. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana siswa dan pendidik telah menggunakan media digital Canva dan seberapa efektifnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa dan pendidik telah menggunakan Canva sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia, baik dalam pembuatan PowerPoint untuk presentasi, video, poster, maupun infografis yang terdapat pada fitur Canva. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan mengamati dan mengumpulkan data dari beberapa siswa.

Kata kunci: Bahasa Indonesia, Canva, Media Pembelajaran.

LATAR BELAKANG

Kegiatan belajar adalah kumpulan tindakan yang dilakukan oleh siswa untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Siswa harus merasakan pengalaman langsung, yang terjadi selama interaksi siswa dengan lingkungan belajar mereka selama proses pembelajaran karena orang akan memiliki ingatan yang lebih kuat jika mereka dapat mengalami sendiri proses pengalaman belajar mereka. Belajar adalah proses mengumpulkan informasi. Perlu banyak usaha dan

kadang-kadang membuat peserta didik bosan dan frustrasi, sehingga makna peran media dalam komunikasi dan pembelajaran hilang. Dalam situasi seperti ini, penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat penting untuk menarik perhatian siswa dan membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik dan efektif. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar bukanlah hal baru. Banyak pendidik telah menyadari bahwa media sangat bermanfaat untuk proses belajar mengajar.

Media memberi siswa sesuatu yang baru, tetapi beberapa guru tidak tahu bagaimana menggunakannya dengan benar, sehingga media terkadang mengganggu proses pembelajaran daripada membantu siswa. Situasi ini membuat masalah. Kegiatan pembelajaran harus benar-benar dibantu oleh penggunaan media. Berdasarkan asumsi ini, bab ini akan membahas pentingnya penggunaan media dalam komunikasi dan pembelajaran. Penggunaan media sangat penting untuk kegiatan pembelajaran karena dapat digunakan untuk semua tingkatan siswa dan di setiap kegiatan pembelajaran. Media juga berfungsi sebagai sarana untuk mentransfer atau menyampaikan pesan. Dengan demikian, media dianggap sebagai media pendidikan ketika media tersebut mentransfer pesan selama proses pembelajaran. Media pembelajaran juga memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam kelas.

Media pembelajaran adalah media yang menyampaikan pesan atau informasi yang mengandung maksud atau tujuan pembelajaran dan dapat digunakan selama proses pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting untuk membantu siswa memperoleh pengetahuan, kemampuan, dan keahlian baru. Di era komputer dan internet saat ini, guru harus mampu menggunakan kedua pendekatan pembelajaran konvensional dan modern. Selain itu, beberapa hasil penelitian menunjukkan manfaat penggunaan media dalam komunikasi dan pembelajaran, baik sebagai bagian integral dari pembelajaran di kelas maupun sebagai metode utama pembelajaran langsung. Efek penggunaan media termasuk dalam penyampaian pembelajaran menjadi lebih standar, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, waktu yang dibutuhkan untuk belajar dapat dipersingkat, dan hasil pembelajaran yang lebih baik.

Interaksi dalam proses pembelajaran adalah komunikasi yang terjadi antara guru dan siswa. Komunikasi ini tidak selalu berhasil karena siswa terkadang tidak mendengarkan dengan baik dalam pesan yang memiliki banyak penafsiran. Hal ini dapat disebabkan oleh unsur-unsur yang menghambat proses komunikasi. Faktor-faktor ini termasuk perbedaan gaya mengajar dan tingkat pemahaman, batas daya ingat, perbedaan minat, perbedaan fisik, dan lain-lain.

Canva menyediakan berbagai fitur untuk pendidikan yang sebagai alat bantu dalam membentuk kreativitas dan juga kolaborasi untuk semua kelas. Dalam mengembangkan suatu kreativitas dan keterampilan, serta dapat membuat pembelajaran menjadi lebih mudah dan

menyenangkan karena membuat pembelajaran bisa dilakukan dengan audio visual ataupun hanya visual saja. Peran guru, peserta didik, dan pembelajaran dapat sangat membantu dan mendukung dalam proses pembelajaran, tetapi media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan guru dan peserta didik serta kesesuaian dan keterkaitan peserta didik dalam suatu media pembelajaran. Canva ini diarahkan untuk lebih cocok pada peserta didik pada jenjang SMP atau SMA. Canva ini juga diambil dalam pembahasan karena dirasa pada jenjang pendidikan tersebut dan pada era modern saat ini, peserta didik dan guru sudah mengenal dan paham tentang media pembelajaran digital ini terutama pada Canva.

KAJIAN TEORITIS

Canva memiliki banyak pilihan variasi desain dan digunakan dengan mudah. Salah satu yang merupakan media pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah canva yang di dalamnya terdapat fitur untuk mendesain buku, wallpaper desktop, template, editing foto, gambar mini, YouTube, cerita instagram, kiriman twitter, dan sampul Facebook. (Tanjung, 2019). Aplikasi berbasis teknologi ini memungkinkan guru menggunakan ruang belajar mereka dan menggunakan media pembelajaran mereka (Pelangi, 2020). Penggunaan media pembelajaran telah banyak dijadikan objek dalam penelitian. Di antaranya penelitian dengan media pembelajaran ular tangga telah menarik perhatian (Wulandari & Munawar, 2017). Terhadap pengaruh penggunaan ular tangga dalam kemampuan mengenal lambang bilangan. Kemudian penelitian yang mengembangkan media pembelajaran permainan ular tangga dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar (Afandi, 2015). Pentingnya media berbasis digital juga yang mendeskripsikan penggunaan animasi digital sebagai metode pembelajaran siswa belajar aktif dalam revolusi pembelajaran berbasis digital (Efendi, 2018).

METODE PENELITIAN

Metode dalam penelitian ini yaitu deskripsi kualitatif. Penelitian deskriptif adalah jenis penelitian yang secara sistematis menggambarkan fakta, sifat, atau karakteristik suatu objek tepat sesuai dengan praktik nyata. Dengan mengubah aplikasi canva menjadi alat pembelajaran dan membuat pembelajaran menyusun teks iklan menjadi lebih inovatif dan kreatif, model penelitian ini adalah pengembangan (Sukardi, 2016). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melalui angket. Teknik angket, di mana peserta didik mengisi pertanyaan, digunakan untuk menggambarkan bagaimana mereka menggunakan aplikasi. Data yang diperoleh dalam penelitian ini dibagi menjadi 4, yaitu (1) informasi mengenai kelayakan canva

dalam kegiatan pembelajaran, (2) informasi mengenai keterlibatan canva dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik, (3) informasi mengenai penilaian tentang seberapa penting peran yang diberikan terhadap canva sebagai media pembelajaran, dan (4) informasi mengenai fitur yang terdapat di dalam media digital canva dapat menunjang pembelajaran bahasa Indonesia. Pada lembar angket ada yang menggunakan model *skala likert* dengan kriteria 1-5, yaitu 5 = sangat setuju, 4 = setuju, 3 = netral, 2 = tidak setuju, 1 = sangat tidak setuju. Pendapat atau persepsi seseorang tentang suatu peristiwa dapat diukur dengan menggunakan *skala likert*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, membahas mengenai pemanfaatan sebuah media digital yaitu Canva yang digunakan pada siswa SMK kelas X. Media digital canva ini merupakan sebuah media yang memiliki berbagai fitur yang dapat membantu proses kegiatan pembelajaran di dalam kelas, seperti terdapat berbagai macam pilihan template gratis yang berupa powerpoint, poster, infografis, mindmap, postingan instagram, flyer, dan lain sebagainya. Peserta didik dapat memanfaatkan teknologi dalam media digital ini dengan menemukan sumber ide serta dapat menyusunnya dalam canva. Media canva ini sangat memudahkan penggunaannya dalam mendesain, terlebih untuk para pemula (Pelangi, 2020).

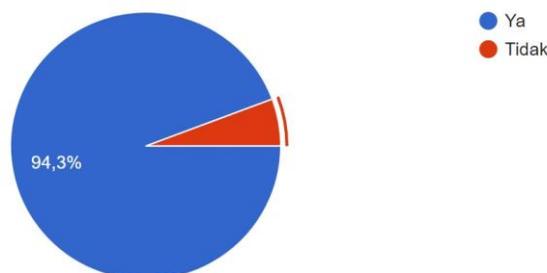
Hasil dan pembahasan dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk deskriptif. Hasil penelitian disajikan dalam bentuk rangkuman, tabel, dan deskripsi data secara menyeluruh. Data dari teknik observasi pada penelitian ini didapatkan melalui penyebaran pertanyaan melalui kuesioner guna mengetahui seberapa jauh dan manfaat media digital canva ini pada siswa SMK kelas X. Data yang didapatkan sebagai berikut.

Data 1

Apakah media pembelajaran seperti Canva layak untuk digunakan pada pembelajaran bahasa Indonesia?

[Salin](#)

35 jawaban



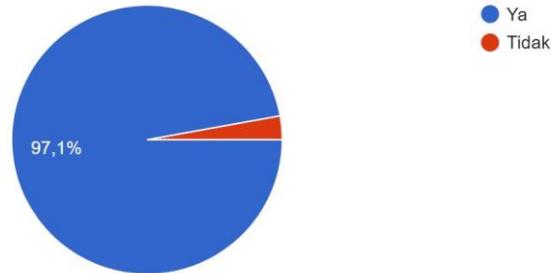
Pada data 1, didapatkan hasil bahwa 93,4% peserta didik merasa bahwa media digital canva layak dan cocok dalam pembelajaran di kelas terutama pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Data 2

Apakah media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman dalam belajar?

[Salin](#)

35 jawaban



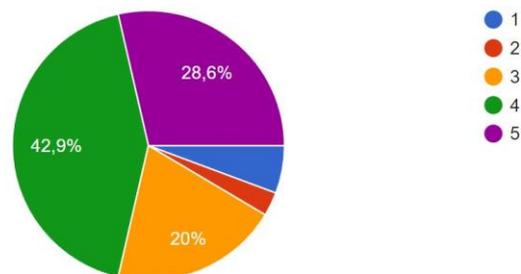
Pada data 2, didapatkan hasil bahwa 97,1% peserta didik merasakan dampak yang positif yaitu media digital canva yang dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman dalam pembelajaran di kelas.

Data 3

Dari skala 1-5 seberapa penting peran media Canva ini dalam pembelajaran?

[Salin](#)

35 jawaban



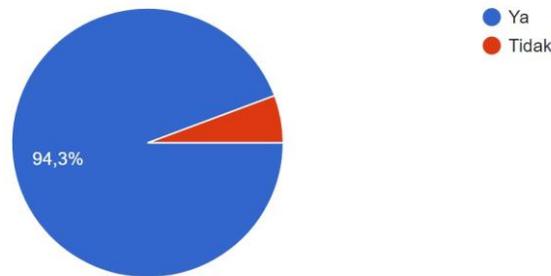
Pada data 3, berdasarkan hasil di atas ditemukan bahwa peserta didik merasa media digital canva berperan penting dalam proses pembelajaran.

Data 4

Apakah fitur-fitur di dalamnya dapat digunakan sebagai penunjang mata pelajaran bahasa Indonesia?

Salin

35 jawaban



Pada data 4, fitur-fitur yang terdapat dalam media digital canva sangat beragam serta berfungsi sebagai penunjang dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas.

Hasil data yang didapatkan menunjukkan bahwa media digital canva sangat penting dan berpengaruh dalam proses pelaksanaan pembelajaran di kelas untuk era saat ini. Data tersebut juga menunjukkan bahwa fitur serta peningkatan dalam pemahaman materi pembelajaran dan motivasi peserta didik dapat meningkat. Hasil data pada penelitian ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Nova Marwadi & Syamsul Sodiq dengan judul “Pemanfaatan Aplikasi Canva pada Pembelajaran Menyusun Teks Iklan Kelas XII DKV 2 SMKN 13 Surabaya” yang menerapkan canva sebagai salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran di kelas terutama pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media digital canva tersebut dapat diterapkan dengan baik dan lancar serta dapat meningkatkan pemahaman materi dengan baik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, pemanfaatan aplikasi Canva pada pembelajaran mendapatkan kategori “sangat baik”. Hal tersebut didapatkan dari informasi tentang (1) informasi mengenai kelayakan canva dalam kegiatan pembelajaran, (2) informasi mengenai keterlibatan canva dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik, (3) informasi mengenai penilaian tentang seberapa penting peran yang diberikan terhadap canva sebagai media pembelajaran, dan (4) informasi mengenai fitur yang terdapat di dalam media digital canva dapat menunjang pembelajaran bahasa Indonesia. Data-data dari informasi tersebut didapatkan melalui teknik angket respon terhadap peserta didik.

Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan aplikasi canva secara langsung dapat diterapkan dengan baik dan lancar, memotivasi siswa dan meningkatkan pemahaman materi dengan baik. Berdasarkan hasil penelitian ini, diharapkan penelitian ini dapat menjadi rujukan untuk penelitian selanjutnya yang relevan. Untuk hal tersebut, diajukan saran sebagai berikut. Maka dari itu, pendidik hendaknya juga mampu memaksimalkan pemanfaatan semua fitur aplikasi canva untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan berbeda terutama pada fitur lainnya. Pada fitur lainnya, terdapat komponen-komponen yang mendukung pembuatan media audio visual yang menarik, seperti fitur audio, video, animasi, dan sebagainya. Dengan demikian, pendidik dapat menyampaikan materi pembelajaran sekaligus menjelaskan setiap fitur aplikasi canva dengan lebih baik.

DAFTAR REFERENSI

- Arsyad, Azhar. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Hasan, Muhammad., dkk. (2021). Media Pembelajaran. Tahta Media Grup.
- Marwadi, Nova. & Syamsul Sodiq. (2022). PEMANFAATAN APLIKASI CANVA PADA PEMBELAJARAN MENYUSUN TEKS IKLAN KELAS XII DKV 2 SMKN 13 SURABAYA. *Jurnal BAPALA*, 9(8), 198-207. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/47928>
- Basri, Syamsuriana., dkk. (2023). Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Di Lingkungan Pendidikan Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal PMSDU : Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul*, 1(2), 96-103. <https://doi.org/10.37985/pmsdu.v1i2.65>
- Sukma, Rifa Melati. & Yeni Erita. (2023). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Canva Menggunakan Problem Based Learning pada Mata Pelajaran IPAS Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 6245-6257. <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i5.5487>
- Ulya, Imroatul Mufidatul. & Ec. Mein Kharnolis. (2023). Penerapan Aplikasi Canva untuk Menyusun Digital Moodboard di Kelas XI Busana 3 SMK Negeri 8 Surabaya. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5). <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i5.5877>
- Utama, Arip Wira., dkk. (2023). Implementasi Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Virtual Tour untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa SMA. *Jurnal Ilmuan Bahasa dan Sastra Inggris*. 1(4), 52-62. <https://doi.org/10.61132/fonologi.v1i4.134>
- Pelangi, Garis. (2020). PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA JENJANG SMA/MA. *Jurnal Sasindo UNPAM*. 8(2), 79-86. <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Sobandi, A., Yuniarsih, T., Meilani, R. I., & Indriarti, R. (2023). Pemanfaatan Fitur Aplikasi Canva dalam Perancangan Media Pembelajaran berbasis Pendekatan Microlearning. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*; Vol 8, No 1 (2023): Januari 2023; 98-109 ;

- 2656-4734 ; 2686-5491 ; 10.17509/Jpm.V8i1.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/51920>
- Putra, L. D., & filianti, filianti. (2022). Pemanfaatan Canva For Education Sebagai Media Pembelajaran Kreatif dan kolaboratif untuk Pembelajaran Jarak Jauh. *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan*; Vol 7, No 1 (2022); 125-138 ; EDUCATE; Vol 7, No 1 (2022); 125-138 ; 2614-8331 ; 2527-7677 ; 10.32832/Educate.V7i1. <http://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/EDUCATE/article/view/6315>
- Khairani, N., & Mudinillah, A. (2022). PEMANFAATAN PENGGUNAAN APLIKASI CANVA PADA PELAJARAN IPS KELAS 4 SD 23 RAMBATAN. *Ibtida'i : Jurnal Kependidikan Dasar*; Vol. 9 No. 1 (2022): Januari-Juni 2022; 29-42 ; Ibtida'i; Vol 9 No 1 (2022): Januari-Juni 2022; 29-42 ; 2654-4245 ; 2407-3571 ; 10.32678/Ibtidai.V9i1. <https://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/ibtidai/article/view/5101>
- Hayati, T. U. F. (2022). ANALISIS MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA DALAM PEMBELAJARAN BANGUN DATAR DI SEKOLAH DASAR. *Prosiding : Konferensi Nasional Matematika Dan IPA Universitas PGRI Banyuwangi*; Vol. 2 No. 1 (2022): SEMNAS KNMIPA II : STEAM (SOCIETY TECHNOLOGY, ENGINEERING, ART AND MATHEMATICS); 8-15 ; 2714-5816. <https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/knmipa/article/view/1715>
- Endaryono, E., Mahyudi, M., & Saputra, A. (2023). PEMANFAATAN APLIKASI CANVA DALAM PEMBUATAN VIDEO ANIMASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR. *Martabe : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*; Vol 6, No 6 (2023): Martabe : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat; 2238-2246 ; 2598-1226 ; 2598-1218 ; 10.31604/Jpm.V6i6. <http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/martabe/article/view/11320>
- 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*; Vol 6 No 2 (2022): Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika Volume 6 Nomor 2 Tahun 2022; 1325-1334; 2579-9258 ; 2614-3038 ; 10.31004/Cendekia.V6i2. <https://j-cup.org/index.php/cendekia/article/view/1335>
- Kaffah, L. S., Setiawan, D., & Waluyo, E. (2023). Pemanfaatan Media Cetak Poster Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Di Kelas V Sd. <https://zenodo.org/record/8246435>
- Idawati, I., Maisarah, M., Muhammad, M., Meliza, M., Arita, A., Amiruddin, A., & Salfiyadi, T. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Sains Jenjang SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* ; Vol. 4 No. 4 (2022): Jurnal Pendidikan Dan Konseling; 745-752 ; 2685-936X ; 2685-9351 ; 10.31004/Jpdk.V4i4. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/5314>
- Arifman Halawa, A., Zulkarnain, R., & Kurniati, Y. (2023). PEMANFAATAN MEDIA AUDIO VISUAL BAGI GURU PAK DAN KATEKIS SEBAGAI WUJUD TRANSFORMASI MENUJU ERA SOCIETY. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*; Vol 14, No 2 (2023): NOPEMBER; 350 - 361 ; 2580-1058 ; 2086-4450 ; 10.31932/ve.V14i2. <http://jurnal.stkipersada.ac.id/jurnal/index.php/VOX/article/view/2938>
- Imran, I., Okianna, O., Ramadhan, I., Al Hidayah, R., Ismiyani, N., Prancisca, S., Daniel, D., Suriyanisa, S., & Solidah, S. N. (2022). Penerapan Literasi Berbasis IT dalam Pembelajaran Melalui Media E-Book di SMPN 7 Sungai Raya. *Jurnal*

- Kewarganegaraan; Vol. 6 No. 2 (2022): September 2022; 5018-5020 ; Jurnal Kewarganegaraan; Vol 6 No 2 (2022): September 2022; 5018-5020 ; 2723-2328 ; 1978-0184. <https://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/4058>
- Tolere, A. B., Iskandarsyah, M. Y., & Ansar, A. (2023). Strategi Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Era Digital. Mujaddid: Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Islam; Vol 1, No 1 (2023): April; 36-45 ; AL-ULAMA: Jurnal Penelitian Dan Kajian Islam; Vol 1, No 1 (2023): April; 36-45 ; 10.33096/Mujaddid.V1i1. <https://jurnal.fai.umi.ac.id/index.php/mujaddid/article/view/237>
- Maulana Baihaqi, W., Dwias Putri, A., Ayu Mutiara, D., Nursaddam, M., & Ajril Izzati, F. (2023). Pemanfaatan Canva Dan Powtoon Untuk Peningkatan Kualitas Video Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar. Society: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat; Vol. 3 No. 2 (2023): Vol.3 No.2, April 2023; 99-108 ; 2745-4525 ; 2745-4568 ; 10.37802/Society.V3i2. <https://e-journals.dinamika.ac.id/society/article/view/263>
- Andriani, A., Putra, L. D., Astuti, Y. P., & Aprilia, S. (2023). KETERAMPILAN GURU DALAM PEMANFAATAN CANVA DAN QUIZZ PADA PEMBELAJARAN IPA DI SD NEGERI KOTAGEDE 3. Jurnal Guru Kita PGSD; Vol 7, No 4: September 2023; 681-689 ; 2549-1288 ; 2548-883X ; 10.24114/Jgk.V7i4. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jgkp/article/view/49292>
- Caswita, C., & Noviyani, S. (2023). Upaya Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pemanfaatan Media Digital Canva Melalui In-House Training. Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan; Vol 11 No 1 (2023): Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan; 109-116 ; 2623-1190 ; 2620-5009 ; 10.36052/Andragogi.V11i1. <https://pusdiklattekniskemenag.e-journal.id/andragogi/article/view/306>
- Patongai, D. D. P. U. S., B, N., Karim, H., & Saparuddin, S. (2022). Pemanfaatan Canva For Education untuk meningkatkan Keterampilan Membuat Bahan Ajar Bagi Guru Sekolah Menengah. SMART: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat; Vol 2, No 2 (2022): Oktober; 130-137 ; 2808-9812. <https://ojs.unm.ac.id/smart/article/view/38526>