



Prosiding

Senada (Seminar Nasional Daring)

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, IKIP PGRI Bojonegoro

Tema "Membangun Insan Cendekia di Era society 5.0 Melalui Inovasi Pembelajaran"



Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Masa Kini

Gilang Alfinandika Rizanta^{1(✉)}, Meilan Arsanti²

^{1,2}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Islam Sultan Agung,
Indonesia

alfndkrtahgilang@gmail.com

abstrak – Keadaan setelah masa pandemi covid-19 membuat peran teknologi sangat dominan dalam pendidikan. Pendidik dan peserta didik membutuhkan teknologi atau platform yang mendukung kegiatan pembelajaran jarak jauh dan tetap mempunyai interaksi yang baik, agar kelas tetap menjadi tidak bosan atau menyenangkan dan produktif. Salah satu platform yang bisa menjawab tantangan tersebut adalah aplikasi Canva. Canva mempunyai salah satu layanan atau program khusus yang dirancang untuk pendidikan, yakni *Canva for Education*. Layanan ini didesain untuk pendidik dan peserta didik agar tetap mendapatkan pengalaman pembelajaran yang kreatif, inovatif, kolaboratif dan menyenangkan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode penelitian pengembangan dengan pendekatan kuantitatif deskriptif. Pendekatan ini menafsirkan dan menguraikan data yang diperoleh sesuai keadaan yang terjadi di lapangan serta tidak dapat dicapai dengan menggunakan prosedur statistika atau dengan cara – cara kuantifikasi. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi Canva for Education oleh pendidik sebagai media pembelajaran kreatif, inovatif dan kolaboratif untuk pembelajaran jarak jauh.

Kata kunci – Aplikasi Canva, Pembelajaran JARAK Jauh, Teknologi, Pembelajaran kreatif, inovatif, dan kolaboratif

Abstract – The situation after the COVID-19 pandemic has made the role of technology very dominant in education. Educators and students need technology or platforms that support distance learning activities and still have good interactions, so that classes are not bored or fun and productive. One platform that can answer this challenge is the Canva app. Canva has one of the services or programs specifically designed for education, namely Canva for Education. This service is designed for educators and students to continue to have creative, innovative, collaborative and fun learning experiences. The method used in this research is a development research method with a descriptive quantitative approach. This approach interprets and describes the data obtained according to the conditions that occur in the field and cannot be achieved by using statistical procedures or by means of quantification. This study aims to describe the use of the Canva for Education application by educators as a creative, innovative and collaborative learning medium for distance learning.

Keywords – The Canva Distance Learning App; Creative, Innovative and Collaborative Learning

PENDAHULUAN

Dalam situasi pada saat ini, sudah hampir lebih kurang 2 tahun adanya virus covid 19. Dimana virus ini cepat sekali menyebar melalui udara dan sentuhan tangan, maka dari itu pemerintah melakukan kebijakan yang namanya pembelajaran jarak jauh, bekerja dari rumah dan mematuhi protokol kesehatan. Kondisi ini sangat berdampak pada pendidikan di seluruh Indonesia. Setiap sekolah melakukan pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran daring. Dari situasi ini diperlukan suatu teknologi untuk mempermudah proses pembelajaran walaupun secara daring. Untuk itu semua sekolah dan juga perguruan tinggi harus semaksimal mungkin berusaha melakukan bagaimana supaya belajar dari rumah aktif meski tidak bertatap muka secara langsung. Pendidik dan peserta didik dapat berinteraksi dengan baik, ilmu yang diberikan dapat di respon baik oleh peserta didik walapun pasti ada saatnya timbul rasa bosan karena selalu menatap layar laptop ataupun telepon genggam.

Berbeda dengan situasi sekarang ini, perkembangan teknologi informasi pada saat inipun semakin maju dan mendorong pembaharuan dalam proses belajar mengajar. Hal ini ditandai semakin berkembangnya teknologi baru data sains, kecerdasan buatan hingga semakin bertambahnya penggunaan internet disegala lini kehidupan (Ghufroon 2018). Sehingga penyesuaian media pembelajaran di era revolusi industri 4.0 mendesak untuk dilakukan, karena keadaan media pembelajaran merupakan salah satu inovasi pendidikan yang dapat meningkatkan keterampilan (Khairunnisa, Ismi, and Ilmi 2020).

Dalam hal ini, pembelajaran dilakukan secara jarak jauh atau virtual, sebagai sarana untuk membuat belajar yang aktif, pendidik diharapkan mampu membuat media pembelajaran yang membuat peserta didik tidak bosan, semua mendengar, melihat dan serius dalam proses belajar. Ada enam tren yang tengah melanda dunia memasuki era abad XXI ini. Pertama, revolusi digital berkembang dengan sangat pesat salah satunya dalam dunia pendidikan, Kedua, globalisasi makin memperkuat integrasi antara belahan dunia ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi informatika, komunikasi, dan transportasi. Ketiga, globalisasi, korporasi menyebabkan terjadinya pendaratan dunia. Keempat, perubahan dunia yang sangat cepat. Kelima, bertumbuhnya komunitas baru seperti masyarakat pengetahuan, informasi, dan jaringan. Keenam, fenomena makin kencangnya tuntunan kreativitas dan inovasi sebagai modal individu dalam menghadapi persaingan yang berlangsung (Jelantik 2019). Penguasaan terhadap teknologi tersebut merupakan satu hal yang perlu dimiliki generasi muda sekarang (Setiani 2014). Apalagi generasi muda sekarang yang disebut dengan generasi milenial semuanya ingin instan, serba cepat jarang sekali ditemui yang seperti dulu karena perubahan dan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan.

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi setiap generasi terkhusus generasi muda dalam kemajuan ilmu pendidikan yang baik dan meningkatkan pengetahuan sumber daya manusia yang ada dalam suatu negara, terkhusus Negara Kesatuan Replubik Indonesia. Di masa kini, teknologi sangatlah maju dan canggih, setiap pengajar dan pelajar dianjurkan untuk mengerti teknologi sebagai upaya dalam peningkatan mutu pendidikan. Dalam pembelajaran salah satu metode mengajar yang baik, kreatif, inovatif, dan kolaboratif, serta mengikuti perkembangan teknologi

ialah dengan adanya media pembelajaran sebagai rujukan dari belajar mengajar. Dengan adanya media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, membuat pendidik juga peserta didik menerapkan pembelajaran dengan penguasaan keterampilan baru, menciptakan sesuatu dalam pengaplikasian media pembelajaran. Bisa dilihat juga, kurikulum saat ini mengasah peserta didik untuk berpikir kreatif, inovatif, dan kolaboratif, serta berpacu pada teknologi, dengan tidak mengandalkan media berupa buku ataupun pendidik sebagai satu-satunya media pembelajaran yang dipakai dalam tataran pendidikan. Begitupun pada saat ini, dimana telah memasuki era revolusi 4.0 yang mengandalkan teknologi sebagai media dari kegiatan apapun, termasuk dalam pembelajaran.

Media Pembelajaran adalah suatu alat yang sangat mendukung dalam proses pembelajaran, baik itu di dalam maupun di luar ruangan. Dalam proses belajar mengajar sangat penting bagi pendidik dan peserta didik mengenal tentang media pembelajaran agar terjadi proses belajar yang kreatif, inovatif, dan kolaboratif. Manfaat media pembelajaran bagi seorang pendidik adalah menciptakan penalaran bagi peserta didik, membantu agar berfikir kreatif dan aktif. Manfaat media pembelajaran bagi peserta didik adalah mencoba untuk bekerja membuat sesuatu dari penalaran tersebut menjadi nyata, membuat karya yang kreatif dan menjadi peserta didik yang aktif. Sehingga membantu pendidik dan peserta didik mencapai kompetensi dasar yang telah ditentukan. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan kepada penerimanya sehingga penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif, sehingga pembelajaran lebih cepat dipahami peserta didik dan menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut (Jeklin, 2016). Sehingga media pembelajaran dapat dimanfaatkan dengan baik jika disesuaikan dengan pembelajarannya. Seorang pendidik mampu menyesuaikan media pembelajaran dengan pembelajaran apa yang sedang dilakukan. Proses belajar pendidik diharapkan mampu menggunakan teknologi yang canggih baik pendidik yang masih muda maupun pendidik yang tinggal beberapa tahun lagi menjabat untuk membuat kegiatan belajar yang kreatif, semangat dan terampil. Salah satu cara penggunaan teknologi dalam pembelajaran yaitu pemanfaatan sumber daya teknologi sebagai media dalam proses pembelajaran (Akhmadan 2017).

Media dalam lingkup yang sempit dapat diartikan sebagai komponen alat dalam sistem pembelajaran. Dalam lingkup luas, media dapat diartikan sebagai pemanfaatan secara maksimum semua komponen sumber dan sistem belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Menurut Hamidjojo yang dimaksud dalam media ialah semua bentuk perantara yang di pakai orang dalam penyebaran ide, sehingga gagasan itu sampai kepada penerima. Sedangkan, istilah pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan pembelajaran. Dalam upaya pembelajaran terjadi komunikasi antara pembelajar (peserta didik) dengan pengajar (pendidik), sehingga proses pembelajaran seperti ini bagian dari proses komunikasi antar manusia (Miftah, n.d.). Dapat diartikan bahwa media pembelajaran ialah alat atau perantara dalam membantu proses belajar mengajar antara pendidik dengan peserta didik dalam mewujudkan pembelajaran yang baik dan berbasis pada teknologi.

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi pada saat ini tidak bisa terlepas pengaruhnya dalam dunia pendidikan. Tuntunan global menuntut dunia pendidikan untuk senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi sebagai peningkatan mutu pendidikan. Peningkatan kinerja pendidikan pada masa mendatang diperlukannya sistem informasi dan teknologi informasi yang mana tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendukung, tetapi sebagai senjata utama untuk mendukung keberhasilan dunia pendidikan sehingga mampu bersaing dalam dunia global (Budiman, 2017). Salah satu dari banyaknya aplikasi yang telah hadir dalam dunia teknologi ialah Canva. Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada Canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya.

Adapun kelebihan dalam aplikasi canva ialah memiliki beragam desain yang menarik, mampu meningkatkan kreativitas pendidik dan peserta didik dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis, dan dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan mealui gawai. (Tanjung & Faiza, 2019).

Pada pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran, menarik alasan yang hendak dibahas yaitu pertama, dampak dari revolusi industri 4.0 dimana peserta didik dituntut atau diarahkan untuk kreatif, inovatif, dan kolaboratif dan memiliki penguasaan keterampilan baru, yang mana dilihat dari pengaruh serta keterkaitan dengan revolusi 4.0 yakni transformasi keseluruhan aspek melalui pengembangan teknologi dan internet sebagai tujuan. Kedua, sarana media pembelajaran dalam arti memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran praktis, praktis dalam hal penggunaannya, waktu, serta hasil yang bisa di dapat. Ketiga, literasi visual peserta didik dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran banyak sekali mata pelajaran yang bisa diaplikasikan dalam teknologi terkhusus pada aplikasi Canva. Menarik contoh seperti pembelajaran sastra berbentuk puisi, peserta didik tidak hanya terpaku pada buku dan teks tulis yang sudah biasa dilihatnya, akan tetapi bagaimana literasi visual pada Canva ini memanfaatkan mata pelajaran puisi yang ditulis oleh peserta didik dengan menuangkan langsung pemikiran, kreativitas, serta emosionalnya mereka dengan mengandalkan warna, suasana, gambar, serta simbol-simbol lainnya yang bisa dimanfaatkan melalui desain pada aplikasi Canva. Dengan pengembangan serta penjabaran yang hendak disuguhkan dalam pengembangan penelitian ini, diharapkan mampu memberi pelajaran yang positif bagaimana suatu aplikasi yang sudah banyak disediakan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran masa kini.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode penelitian pengembangan dengan pendekatan kuantitatif deskriptif. Pendekatan ini menafsirkan dan menguraikan data yang diperoleh sesuai keadaan yang terjadi di lapangan serta tidak dapat dicapai dengan menggunakan prosedur statistika atau dengan cara

- cara kuantifikasi. Pendekatan ini mengasumsikan secara filosofis yang berbeda, strategi penyelidikan, dan metode pengumpulan data, analisis dan interpretasi (Creswell, 2009) yang bertujuan untuk mengembangkan atau pemanfaatan suatu aplikasi. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan pedoman observasi, analisis dan pengumpulan data. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi *Canva for Education* oleh pendidik sebagai media pembelajaran kreatif, inovatif dan kolaboratif untuk pembelajaran jarak jauh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Di era digital saat ini pembelajaran jarak jauh masih dilakukan, terlebih adanya pandemi Covid 19 yang semakin mentransformasi digitalisasi pendidikan formal (Churiyah dkk. 2020). Diperlukan platform, software maupun aplikasi yang dapat mendukung proses penyampaian materi oleh pendidik kepada peserta didik di lingkungan digital (Gómez-Zermeño 2020). Aplikasi Canva menjadi salah satu platform yang patut diandalkan di masa kini dan di masa yang akan datang, hal ini didasarkan pada temuan penelitian ini yang mendukung temuan-temuan penelitian sebelumnya.

Canva memiliki dua fungsi dalam pembelajaran, yakni sebagai fungsi suplemen dan substitusi (Elsa dan Anwar 2021). Fungsi suplemen diantaranya Canva memudahkan pendidik dalam membuat media pembelajaran dan Canva meningkatkan proses pembelajaran jarak jauh. Adapun fungsi substitusi Canva diantaranya adalah media/multimedia pembelajaran yang dihasilkan Canva mudah didistribusikan kepada peserta didik dan Canva dapat membantu kebutuhan teknologi. Pendidik-pendidik juga menyatakan bahwa peserta didik cukup dimudahkan dengan ketersediaan media/multimedia pembelajaran yang diberikan guru di mana ini merupakan hasil proyek guru di dalam Canva for Education.

Penggunaan Canva dalam pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan menulis peserta didik yang disertai dengan dukungan visualisasi karya sehingga semakin menambah kreativitas peserta didik di era digital saat ini (Yundayani, Susilawati, dan Chairunnisa 2019). Hal serupa juga ditemui di dalam penelitian yang dilakukan oleh Utami dan Djamdjuri (2021). Adapun kreativitas merupakan salah satu keterampilan paling penting untuk dimiliki peserta didik di era saat ini agar mereka sukses di masa depan yang sangat dinamis dan kompleks (Rahimi dan Shute 2021).

Temuan Maolida dan Salsabila (2021) juga memaparkan bahwa melalui Canva pendidik mampu merancang presentasi pengajaran sekaligus membuat rekamannya. Hal ini dapat membantu pendidik untuk meningkatkan literasi digital dan kreativitas mengajar mereka.

Melalui video yang kreatif dan inovatif, peserta didik dapat terstimulasi untuk menyimak pemaparan guru secara maksimal (Radosavlevikj dan Hajrullai 2019). Canva memfasilitasi berbagai template video pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik secara gratis untuk berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan.

Di tengah banyak klaim bahwa penggunaan Canva memudahkan pendidik dan peserta didik, namun bagi mereka yang tidak memiliki tech-savvy, penggunaannya tetaplah cukup sulit. Hal ini ditemukan dalam penelitian Greenelsh (2019), bahwa pendidik yang tidak memiliki kecakapan untuk menjelaskan

penggunaan teknologi baru ke peserta didiknya berpengaruh terhadap tingkat pemahaman peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran baru di lingkungan sekolah. Guna menjawab ini, diperlukan pelatihan terlebih dahulu kepada pendidik.

Dilihat dari akun atau web aplikasi Canva, Canva menyediakan dan memfasilitasi fitur-fitur atau kegunaannya untuk pendidikan, menjelaskan bahwa Canva merupakan alat bantu kreativitas dan kolaborasi untuk semua kelas. Salah satunya platform desain yang dibutuhkan dalam kelas. Mengembangkan kreativitas dan keterampilan kolaboratif, membuat pembelajaran visual dan komunikasi menjadi mudah dan menyenangkan (Canva, n.d.). Dalam pembahasan ini, peran pendidik, peserta didik, serta media pembelajaran sangat mendukung dalam proses belajar mengajar pada pembelajaran jarak jauh, selain itu juga media pembelajaran harus disesuaikan dengan pendidik maupun peserta didik, sesuaikan juga dengan pelajaran dan ketertarikan peserta didik dalam suatu media pembelajaran.

Maka dari itu, pada masa kini teknologi semakin pesat dan maju, pendidik haruslah memilih media pembelajaran apa yang cocok untuk peserta didiknya. Pada pengembangan ini, media pembelajaran yang akan dibahas ialah aplikasi Canva. Media ini ditujukan lebih cocok pada peserta didik jenjang SMP atau SMA. Untuk itu, Canva dipilih dalam pembahasan ini karena dianggap pada jenjang pendidikan tersebut dan pada masa ini peserta didik sudah mengenal teknologi dan mampu mengaplikasikannya dalam proses pembelajaran begitupun dengan pendidik. Aplikasi ini juga dapat digunakan melalui gawai ataupun laptop yang mana bisa dipakai di berbagai tempat juga ranah pendidikan dan materi pelajaran.

Tabel 1. Karakteristik aplikasi Canva

Fitur Gambar	Buat desain dengan jutaan stok foto, vektor, dan ilustrasi, bahkan bisa mengunggah gambar sendiri.
Fitur Filter Foto	Edit foto menggunakan filter siap pakai, atau bila lebih profesional, gunakan pengedit foto. Selalu ada pilihan untuk setiap pengguna.
Fitur Ikon dan Bentuk Gratis	Gunakan ikon, bentuk, dan elemen dengan mudah. Pilih dari beberapa elemen untuk desain pengguna, atau unggah elemen sendiri.
Fitur Font	Akses beragam font keren dan menarik yang cocok untuk setiap desain. Semua siap digunakan dan bisa diperoleh di aplikasi Canva.

Sebagai aplikasi berbasis teknologi, Canva menyediakan ruang belajar untuk setiap pendidik dalam melaksanakan suatu pembelajaran dengan mengandalkan media pembelajaran salah satunya berupa aplikasi Canva. Media yang menyediakan lebih banyak *template* untuk menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Banyak contoh yang dapat digunakan pendidik dalam aplikasi Canva untuk disajikan kepada peserta didik, salah satunya ialah berbagai *template* menarik untuk disajikan

dalam Power Point. Microsoft Office Power Point merupakan program aplikasi kantor bertipe *slide show* (lembar kerja yang merupakan objek berganti) digunakan untuk mempresentasikan konsep dan argumen yang ingin ditunjukkan pada orang lain (Misbahudin et al. 2018).

Biasanya seorang pendidik dalam menyampaikan dan menerangkan materi baik itu secara langsung ataupun daring, pendidik menggunakan media pembelajaran Power Point untuk mempresentasikan materinya dalam proses pembelajaran. Dilain sisi, untuk menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran, maka pendidik harus cerdas menampilkan presentasinya itu secara menarik. Aplikasi Canva menjadi faktor pendukung dalam membuat *template* yang menarik, memberi warna, gambar, huruf, dan lain sebagainya agar Power Point yang dibuat oleh pendidik lebih menarik. Dengan cara membuka aplikasi Canva, pilih di penelusuran, ketik "Presentasi" maka *template* yang menarik dan beragam akan muncul secara otomatis, dan setelah selesai dibuat, *template* atau hasil dari desain tersebut bisa dipindahkan ke dalam Power Point.

Pemanfaatan *template* Power Point dalam Canva tidak dirujukkan untuk pendidik saja, tetapi juga bisa untuk peserta didik jika ingin menyampaikan materi yang diharuskan menggunakan Power Point. Selanjutnya, selain Power Point, pendidik juga dapat membuat sertifikat untuk peserta didik untuk diberikan saat ada acara atau ajang perlombaan, dalam Canva, desain-desain sertifikat juga disediakan dengan berbagai macam pilihan. Selanjutnya yaitu *template* untuk video. Biasanya seorang pendidik menyediakan video untuk contoh, acuan, ataupun penjelasan kepada peserta didik. Dengan Canva, pendidik juga bisa memakai *template* dengan warna menarik dan tambahan font lainnya untuk memperindah *background* video pada saat ditampilkan. Begitu juga dengan poster, infografis, resume, selebaran, dan lain sebagainya yang dapat dipakai dan digunakan. Kembali lagi, tidak hanya pendidik yang dapat menggunakannya, peserta didik pun demikian, pendidik dapat memberi pengajaran menggunakan aplikasi Canva ini kepada peserta didiknya, bila mana pendidik menganjurkan untuk membuat suatu video, presentasi, poster, dan lain sebagainya yang berisi penjelasan, tutorial ataupun lainnya, peserta didik diharapkan bisa mengoperasikan dan membuat suatu desain yang menarik. Keuntungan yang didapatkan ialah, selain mendapat ilmu dalam pembelajaran, peserta didik juga belajar untuk terampil, kreatif, dan inovatif dalam mengembangkan suatu pelajaran atau materi yang diampu.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas, simpulan penelitian ini adalah media pembelajaran sangat diperlukan untuk menunjang suatu pendidikan. Media yang disajikan pada masa ini lebih mengedepankan teknologi dan komunikasi untuk diimplementasikan di ranah-ranah pendidikan. Bagaimana media pembelajaran memberi alat bantu berupa ilmu pengetahuan, serta mengasah kreativitas dan keterampilan peserta didik dalam pembelajarannya disekolah. Aplikasi Canva dapat dimanfaatkan dalam ranah pendidikan. Canva adalah aplikasi *online* yang mempunyai beragam *template* serta fitur-fitur yang ada untuk membantu pendidik (pengajar) serta peserta didik (pembelajar) memudahkan dalam melakukan pembelajaran yang berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan manfaat lainnya

yang di dapat. Untuk mengetahui manfaat serta keefektifan lainnya dalam pemakaian aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia, diperlukannya penelitian lebih lanjut untuk menunjang ketercapaian serta keberhasilan dalam menggunakan media pembelajaran bahasa Indonesia.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih dan rasa syukur kami (penulis) panjatkan kepada Tuham YME. Yang telah memberikan nikmat sehat, sehingga dapat lancar dan tiada halangan dalam menulis artikel ini. Kami (penulis) juga berterima kasih kepada Ibu dosen pengampu mata kuliah Menulis Karya Ilmiah, yakni Meilan Arsanti, S.Pd., M.Pd. Karena berkat beliau kami (penulis) dapat mengetahui ilmu-ilmu tentang kepenulisan, dan kami (penulis) juga berterima kasih banyak kepada panitia SENADA, karena telah mewadahi kami (penulis) untuk berkreativitas dalam menulis artikel ilmiah.

REFERENSI

- Canva. (n.d.). *Canva Untuk Pendidikan*. https://www.canva.com/id_id/pendidikan/
- Canva. 2020. "Canva for Education - Free Graphic Design Tool for Schools." *Canva for Education*. Diambil 8 Januari 2021 (<https://www.canva.com/education/>).
- Hapsari, Gita Permata Puspita, dan Zulherman. 2021. "Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA." *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)*. Vol 6, No. 1: 22-29. doi: 10.24905/psej.v6i1.43.
- High Tech Teacher Indonesia. 2021. "[Special Class #18 - Project Centered Course]: Membangun Kelas Kreatif Dan Kolaboratif Untuk Peserta Didik Digital Native Melalui Canva for Education." Diambil 8 Januari 2022 (<https://hightechteacher.id/special-class-18-project-centered-coursemembangun-kelas-kreatif-dan-kolaboratif-untuk-peserta-didik-digital-nativemelalui-canva-for-education/>).
- Jelantik, A. . K. 2019. *Dinamika Pendidikan Dan Era Revolusi Industri 4.0*. In *Dinamika Pendidikan Dan Era Revolusi Industri 4.0* (pp. 95-96). Deepublish.
- Maolida, Elis Homsini, dan Vina Aini Salsabila. 2021. "Canva and Screencast-O-Matic Workshop for Classroom Purpose: A Community Service for Madrasah Ibtidaiyah Teachers." *AJAD: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. Vol 1, No. 2: 54-60. doi: 10.35870/ajad.v1i2.13.
- Maryunani, Maryunani. 2021. "MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN DARING DI MASA PANDEMI MELALUI APLIKASI CANVA UNTUK KELAS VI SDN KREMBANGAN SELATAN III SURABAYA." *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*. Vol 1, No. 4: 190-96. doi: 10.51878/elementary.v1i4.734.

- Misbahudin, Dede, Chaerul Rochman, Dindin Nasrudin, and Isoh Solihati. 2018. "Penggunaan Power Point Sebagai Media Pembelajaran: Efektifkah?" *WaPFI (Wahana Pendidikan Fisika)* 3 (1): 43. <https://doi.org/10.17509/wapfi.v3i1.10939>.
- Rahmatullah, Rahmatullah, Inanna Inanna, and Andi Tenri Ampa. 2020. "Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva." *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha* 12 (2): 317-27.
- Rahmawati, Farida, dan Idam Ragil Widiyanto Atmojo. 2021. "Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA." *Jurnal Basicedu*. Vol 5, No. 6: 6271-79. doi: 10.31004/basicedu.v5i6.1717.
- Scardina, Ciro. 2018. "Library Signage: Creating Aesthetics With Canva - ProQuest." *The School Librarian*, 38.
- Sony Junaedi. 2021. "Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Mahasiswa Pada Mata Kuliah English For" 07: 80-89. https://jurnal.polines.ac.id/index.php/bangun_rekaprima/article/view/3000/107647
- Widyatnyana, K. N. 2021. "PENERAPAN MODEL DISCOVERY LEARNING PADA MATERI TEKS CERPEN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA CANVA FOR EDUCATION." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Vol 10, No. 2: 229-36. doi: 10.23887/jurnal_bahasa.v10i2.695.
- Yundayani, Audi, Susilawati Susilawati, dan Chairunnisa Chairunnisa. 2019. "INVESTIGATING THE EFFECT OF CANVA ON STUDENTS WRITING SKILLS." *English Review: Journal of English Education*. Vol 7, No. 2: 169-76. doi: 10.25134/erjee.v7i2.1800.