



JURNAL UPI

EDUTECH

Jurnal Teknologi Pendidikan

Journal homepage <https://ejournal.upi.edu/index.php/edutech>

EduTech
EduTech

JURNALTEKNOLOGI PENDIDIKAN

Potensi Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Alat Kreativitas Guru Dalam Mendesain Media Pembelajaran Interaktif : Analisis Bibliometrik Dengan Metode Prisma

Silvia Orinda Averta, Riska Amelia Putri, Febi Fatia Malika, Muhammad Ardi Fajar, Ellina Rienovita

¹⁻⁴Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang, Padang Indonesia

⁵Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

silviaorindaa@gmail.com, riska.ptry24@gmail.com, malikafebi@gmail.com,
muhammadardifajar7@gmail.com, ellina_rienovita@upi.edu

ABSTRACT

This research aims to obtain comprehensive information regarding the potential of Canva. The method used in research to achieve this goal is to use bibliometric analysis with the PRISMA method approach. This research analyzed data from 200 samples and produced 71 populations related to the potential of Canva. The research results were obtained from the analysis of articles in the 2019-2024 period which describe the development of Canva research, proving that many researchers or people are interested in using Canva. The Canva application has often been used by teachers as a tool that can stimulate creativity. Thus, it shows that the Canva application has the potential to be used as a tool for teacher creativity in producing more effective and efficient learning media.

Keywords : The potential of Canva, The use of Canva, A teacher's creativity tool

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi secara menyeluruh terkait potensi Canva. Metode yang digunakan dalam penelitian agar mencapai tujuan tersebut adalah menggunakan analisis bibliometrik dengan pendekatan metode PRISMA. Penelitian ini menganalisis data sebanyak 200 sampel dan menghasilkan 71 populasi yang berkaitan dengan potensi canva. Hasil penelitian diperoleh dari hasil analisis terhadap artikel dalam rentang tahun 2019-2024 yang menggambarkan perkembangan

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted/Received 22 Mei 2024

First Revised 28 Mei 2024

Accepted 30 Mei 2024

First Available online 1 Juni 2024

Publication Date 13 Juni 2024

Keyword:

Usability Testing, Moderated Remote, User Experience, Agrovest

penelitian canva, membuktikan bahwa banyak peneliti atau orang-orang tentang pemanfaatan canva. aplikasi canva telah sering dimanfaatkan oleh para guru sebagai alat yang mampu membangkitkan kreativitas. Dengan demikian menunjukkan bahwa aplikasi Canva memiliki potensi untuk dapat dimanfaatkan sebagai alat kreativitas guru dalam menghasilkan media pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

Keywords : Potensi canva, Pemanfaatan Canva, Alat kreativitas guru

1. PENDAHULUAN

Pada saat ini sudah marak sekali kebutuhan tentang kemampuan teknologi, salah satunya dalam dunia pendidikan. Teknologi penting dalam perkembangan dan kemajuan pendidikan. Teknologi dapat menjadi alat untuk pembelajaran yang membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Pada konteks pendidikan kemajuan teknologi memiliki peluang luas, Tujuan utama adalah men agar sistem pendidikan tetap relevan dengan perkembangan teknologi. Pendidikan merupakan isu yang kompleks dan dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satu faktor yang berpengaruh adalah guru. (Dewilna Helmi et al., 2023).

Selain peserta didik, guru juga dituntut untuk dapat menghadapi berbagai tuntutan global. Guru harus mampu terus belajar dan mengembangkan diri supaya mampu membangun interaksi yang memenuhi kebutuhan psikologis siswa. Peran guru terutama dalam pendidik yaitu mekankan nilai-nilai dasar dalam pengembangan karakter peserta didik untuk kehidupan, yang mana terdapat di dalamnya memanfaatkan kemajuan teknologi. Peran guru sebagai pendidik tidak dapat digantikan oleh kemajuan teknologi. Maka dari itu guru harus mampu memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran (Kustyarini et al., 2020).

Penggunaan media termasuk unsur yang sangat penting dalam pembelajaran. Pembelajaran yang menarik bisa ditentukan oleh metode dan media yang digunakan oleh guru. Penggunaan media dalam pembelajaran sangat merasakan dampak dari kemajuan teknologi. Ada beberapa macam aplikasi yang bisa digunakan dalam membantu proses pembelajaran. Aplikasi canva merupakan aplikasi yang sedang banyak diminati pada saat sekarang. Aplikasi canva sudah memperoleh ketenaran dan disebut sebagai platform online yang mempermudah guru untuk membuat desain pembelajaran interaktif (Dewilna Helmi et al., 2023).

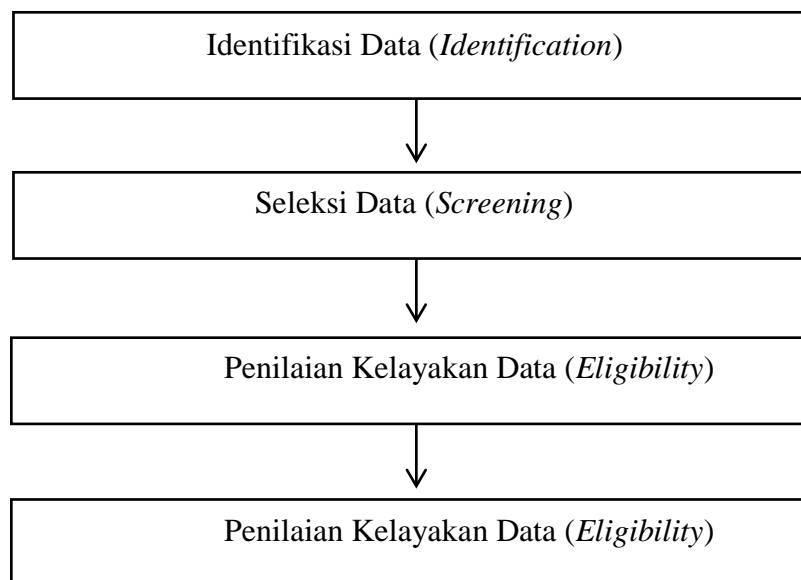
Canva merupakan teknologi yang membantu kebanyakan khalayak ramai dalam menyelesaikan pekerjaan. Canva menyediakan berbagai peralatan yang meliputi presentasi kreatif, pendidikan, teknologi bisnis dan lain-lain. Canva merupakan program yang dapat digunakan untuk pembuatan media, salah satunya media pembelajaran. Platform desain grafis canva ini digunakan untuk membuat grafik media sosial, dokumen, poster, presentasi, dan konten visual lainnya. Selain itu, canva juga memiliki banyak contoh desain yang bisa digunakan. Dengan menggunakan alat desain grafis canva, dapat dengan mudah dan cepat dalam mendesain pembelajaran yang efektif.

Menurut nasution dalam (Irwanita et al., 2023) ada beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran yaitu : (1) pembelajaran menjadi menarik perhatian siswa, (2) bahan ajar diperjelas untuk membantu siswa memahami makna dan mencapai tujuan pembelajaran dengan baik serta dapat menguasai materi, (3) pembelajaran yang bervariasi dan tidak membosankan serta guru tidak kehabisan tenaga, (4) siswa atau peserta didik terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat membuat pembelajaran menjadi interaktif dan efisien.

Tugas guru saat ini yaitu memanfaatkan media pembelajaran agar menjadikan pembelajaran interaktif dan efektif terhadap peserta didik. Guru harus mampu dan mempunyai kreatifitas yang baik dalam merancang media pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar. Maka dari itu guru harus kreatif dalam merancang media pembelajaran yang interaktif agar dapat menjadikan proses belajar mengajar menjadi efektif dan efisien.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan analisis bibliometrik dengan pendekatan metode PRISMA. Menurut Daulay (dalam Angkawijaya, 2023) bibliometrik merupakan metode matematika yang digunakan untuk mengidentifikasi publikasi ilmiah yang biasanya digunakan oleh pengguna perpustakaan atau bidang lain. Metode PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*) adalah suatu pendekatan sistematis untuk melakukan tinjauan literatur yang digunakan dalam penelitian ilmiah. Metode ini dirancang untuk membantu peneliti dalam menyusun, melaporkan, dan mensintesis temuan dari berbagai studi yang relevan dengan topik penelitian tertentu. Berikut adalah tahapan-tahapan PRISMA :



Melalui proses ini, metode PRISMA memungkinkan peneliti untuk melakukan tinjauan literatur secara sistematis dan menyeluruh, sehingga memungkinkan pembaca untuk memahami dengan lebih baik keseluruhan gambaran dari temuan-temuan yang ada dalam literatur yang telah ditinjau. Dengan menggunakan metode prisma, pengumpulan data diperoleh dari Publish or Perish yang terhubung pada database google scholar dengan *keywords* yang berkaitan dengan topik penelitian. Gambar 1. dibawah ini menunjukkan hasil penelusuran database google scholar meggunakan aplikasi PoP.

Citations	Citations/year	h	g	h-normal	h-annual	h5	Search date	Cache date
430	2735	911.67	22	43	16	5.33	14	35
0	0	0.00	0	0	0	0.00	0	0
200	1764	348.00	21	36	11	3.67	13	27
0	0	0.00	0	0	0	0.00	0	0
200	1018	127.25	13	29	10	1.25	10	10

langkah 1 : melakukan identifikasi data (*identification*)

pada tahapan ini, peneliti berfokus pada aktivitas pencarian/pengidentifikasi data-data yang dijadikan sebagai sumber patokan dalam penelitian yang berfokus pada potensi canva sebagai alat kreativitas guru. Pada tahap ini dimulai dengan melakukan pencarian data pada publish or perish yang mana data berjumlah 200 artikel jurnal dengan 2 keywords pencarian yaitu “pemanfaatan canva” dan “alat kreativitas guru” dari rentang waktu 2019 - 2024. Dua *keywords* tersebut nantinya akan dilakukan tahapan screening agar data yang diperoleh dapat lebih difokuskan pada topik pemanfaatan canva oleh guru.

langkah 2 : *screening* data

pada tahapan *screening* data, aktivitas penelitian mulai dikerucutkan dengan menggabungkan 2 keywords yang didapat pada tahapan identifikasi yaitu “pemanfaatan canva oleh guru” pada kolom pencarian judul/title di aplikasi publish or perish. penelusuran ini memperoleh 133 artikel ilmiah yang telah terindeks google scholar. penyaringan dilakukan dengan menentukan indikator indikator seperti jenis dokumen, subjek penelitian, dan lain lain. 67 artikel dihapuskan dari database dikarenakan artikel berbentuk makalah, skripsi, buku, dan tidak sesuai dengan objek penelitian.

langkah 3 : penilaian kelayakan data (*eligibility*)

pada tahapan *eligibility*, dilakukan kembali penyaringan data dengan indikator yang sesuai dengan kebutuhan penelitian, yakni artikel-artikel yang diterbitkan pada rentang waktu 2019 - 2024 dengan fokus pencarian adalah pemanfaatan canva oleh guru sebagai objek penelitian. setiap penulis melakukan pembacaan ulang artikel untuk menilai kelayakan data yang dikumpulkan. Pada tahap ini, diperoleh sebanyak 71 dokumen setelah melakukan tahapan *screening* sebelumnya, sebanyak 62 artikel kembali dihapuskan dikarenakan isi artikel tidak memenuhi kriteria untuk menjadi data penelitian dalam analisis ini.

langkah 4 : penyajian data (*included*)

data yang diperoleh pada tahapan *eligibility* ialah data ahir untuk digunakan selanjutnya untuk dianalisis menggunakan metode bibliometrik. data terakhir diperoleh sebanyak 71 artikel yang telah disimpan dalam aplikasi mendeley untuk nantinya dianalisis lebih lanjut. data yang ada akan di meta analisis melalui aplikasi Vosviewer.

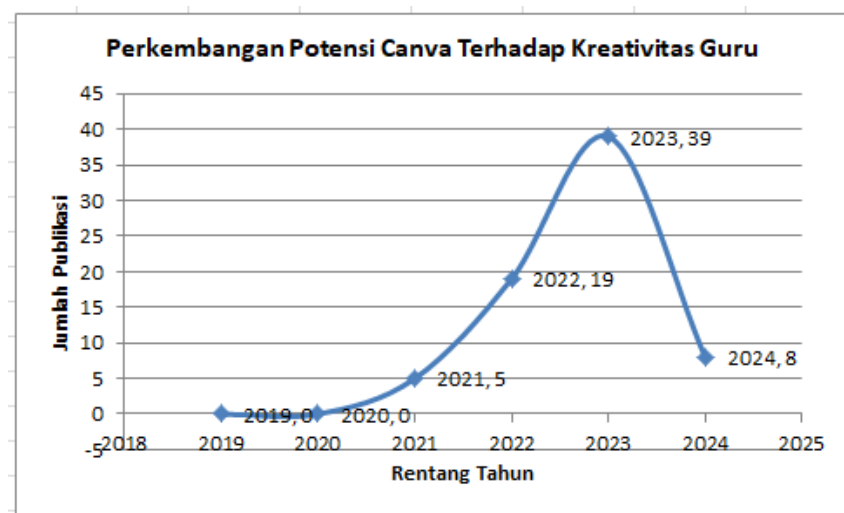
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis data pada penelitian ini terdiri atas perkembangan publikasi serta meta analisis. Dalam penelitian ini terdapat analisis 71 dokumen yang terindeks Google

Scholar dari tahun 2019 sampai 2024. Penelitian ini mengambil analisis dengan keyword pemanfaatan canva oleh guru.

3.1 Perkembangan Potensi Pemanfaatan Canva dari Tahun ke Tahun

Hasil pencarian data artikel ilmiah yang berkaitan dengan topik potensi pemanfaatan canva sebagai alat kreativitas guru dalam mendesain pembelajaran dengan keyword pemanfaatan canva oleh guru melalui search engine harzing's publish or perish pada rentang waktu 2019 - 2024, ditemukan sebanyak 71 artikel ilmiah yang eligible. jumlah frekuensi perkembangan publikasi per tahun dapat dilihat dari gambar 2. dibawah ini.



Gambar 2. Grafik perkembangan publikasi pemanfaatan Canva oleh guru periode 2019 - 2024

Sumber: Google Scholar Database, 2024

Berdasarkan gambar 2. tersebut, dapat dilihat bahwa publikasi ilmiah terkait potensi Canva merupakan penelitian yang banyak diteliti semenjak tahun 2021. Pada tahun 2019 dan 2020 merupakan tahun awal kemunculan aplikasi Canva, oleh karena itu pada tahun ini penelitian tentang canva masih sangat minim. kemudian dari tabel dapat kita lihat bahwa peningkatan publikasi jurnal tentang potensi canva terhadap kreativitas guru meningkat dari tahun 2022 hingga 2023 hal ini menunjukkan tren penggunaan canva pada khalayak umum meningkat sehingga di publikasikan dalam bentuk jurnal sebagai penelitian, hingga tahun 2024 tren canva masih dipublikasikan dengan beragam pembahasan menarik.

Canva merupakan aplikasi online yang dapat mempermudah pekerjaan dari segala bidang, termasuk pada bidang pendidikan. Canva di bidang pendidikan dijadikan sebagai alat untuk mempermudah pembelajaran. Guru dituntut untuk dapat membuat media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam belajar. Dalam hal ini peran canva sebagai alat untuk membuat media pembelajaran dapat membantu dalam hal tersebut.

Terlihat dari tahun 2021 sampai tahun 2024 tentang perkembangan penelitian yang sangat pesat mengenai pemanfaatan canva oleh guru. Para peneliti mengemukakan

tentang pemanfaatan canva bagi guru dalam pembelajaran yang sangat mendukung proses belajar mengajar. Perkembangan penelitian canva ini membuktikan bahwa banyak peneliti atau orang-orang tentang pemanfaatan canva.

Tabel 1. *Author* teratas berdasarkan jumlah kutipan antara 2019-2024

Jumlah Sitasi	Author	Judul artikel	Tahun Terbit	Nama Jurnal
8	Lucy Purwasi Asri, Rani Refianti	Workshop Penggunaan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kompetensi Para Guru Sekolah Dasar	2022	Community Engagement & Emergence Journal (CEEJ) (Purwasi & Refianti, 2022)
5	Fera Damayanti, Siti Sundari, Rismayanti, Khairunnisa	Sosialisasi Penggunaan Canva Sebagai Media Ajar Untuk Guru SMP 1 Labuhan Deli	2022	Prioritas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (Sundari et al., 2022)
11	Nofamataro Zebua	Potensi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Praktis Guru dan Peserta Didik	2023	EDUCATIVO: Jurnal Pendidikan (Zebua, 2023)
4	Supriyanto	Peningkatan Keterampilan Guru Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva Melalui Kegiatan In House Training	2022	Asas Wa Tandhim: Jurnal Hukum, Pendidikan & Sosial Keagamaan (Supriyanto, 2022)
3	Sukmawati, R A Pramita, M, Wiranda, N	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Literasi Digital Guru MGMP Matematika SMP	2023	MARTABE : Jurnal Pengabdian Masyarakat (Sukmawati et al., 2022)
1	Lovandri Dwanda Putra, Adela Fianisa Salihah , Nurul Fitri pratiwi, Alhafis Maulvi Safario	Pemanfaatan Canva Untuk Pembelajaran Inovatif dan Kreatif di Sekolah Dasar	2023	Jurnal Basicedu (Putra et al., 2023)

2	Supriady D, Sholihah L, Adani Y	Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Guru Smp Di Kota Bandar Lampung	2022	Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Sakai Sambayan. (Supriady et al., 2022)
1	Martini R, Gunarti W, Satrio M, Maryam M, Khulqi A S H, Zahra C	Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva for Education, bagi Guru Paud di Kecamatan Pulo Gadung	2023	Jurnal Basicedu. (Martini et al., 2023)
43	Nurhayati, Machdalena Vianty, Medio Lailatin, Dian Eka Sari	Pelatihan dan pendampingan desain dan produksi media pembelajaran berbasis aplikasi canva for education bagi guru bahasa di Kota Palembang	2022	Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat . (Nurhayati et al., 2022)
23	Lailia Rahmawati, Suharni Suharni Makassar, Nur Ambulani, Wenny Desty Febrian, Reviandari Widyatiningtyas, Rauza Sukma Rita	PEMANFAATAN APLIKASI CANVA DALAM PENYUSUNAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI	2024	Communnity Development Journal.(Rahmawati et al., 2024)

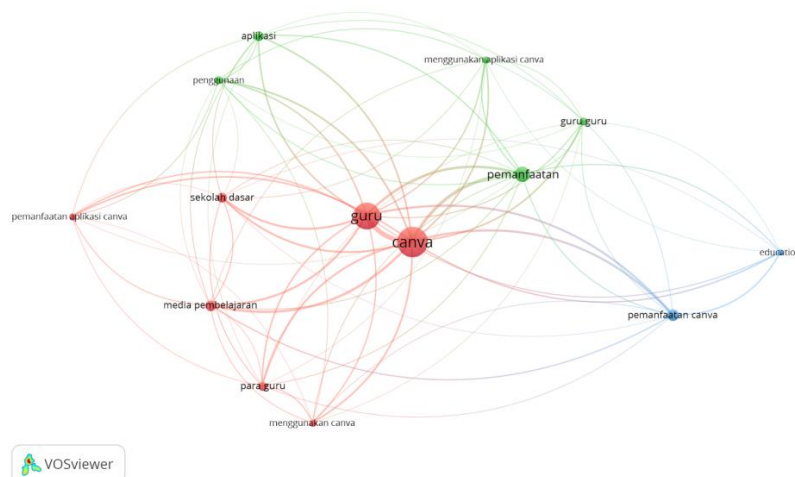
Pada tabel 1 menunjukkan 10 jurnal publikasi terpopuler pada *Google Scholar Database* dengan tema potensi pemanfaatan canva oleh pendidik, dengan artikel terpopuler pertama berjudul *Workshop Penggunaan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kompetensi Para Guru Sekolah Dasar* dengan jumlah sitasi 8 tahun terbit 2022 diikuti oleh *Sosialisasi Penggunaan Canva Sebagai Media Ajar Untuk Guru SMP 1 Labuhan Deli* oleh Fera Damayanti, Siti Sundari, Rismayanti, Khairunnisa.

3.2 Pemetaan Sains

3.2.1 *Network Visualization*

Meta analisis ini menggunakan metode bibliometrik dengan bantuan aplikasi vosviewer, maka pada aplikasi ini terdapat 3 visualisasi yang merepresentasikan data

penelitian, yaitu *network visualization*, *overlay visualization*, dan *density visualization*. Hasil *network visualization* analisis bibliometrik terlihat pada Gambar 3.



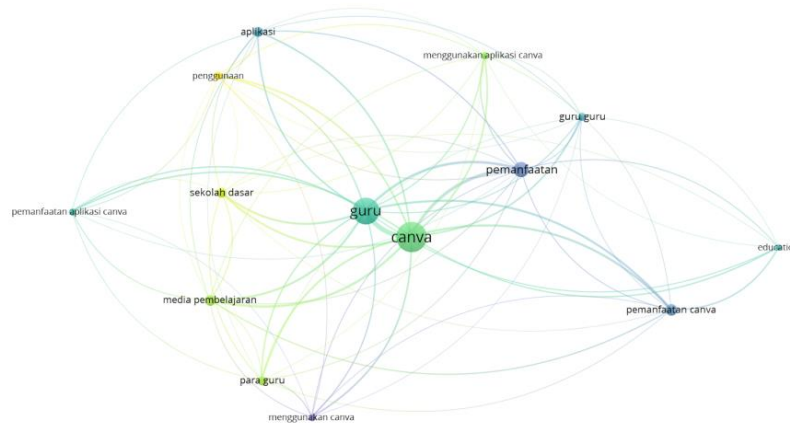
Gambar 3. Network Visualization
sumber : data primer yang diolah penulis (2024)

Berdasarkan gambar 3 diatas ditunjukkan bahwa *network visualization* mengilustrasikan visualisasi jumlah dan hubungan antara kata kunci dari 71 artikel. Lingkaran yang berbeda warna memperlihatkan *keywords* pada data penelitian, sedangkan besar kecilnya lingkaran memperlihatkan banyaknya frekuensi yang ada dalam data penelitian (Hamizah (2020) dalam Azzahrawaani, dkk., 2023). Dilihat dari gambar 3, terdapat dua *keywords* yang memiliki frekuensi terbanyak, yakni *canva* dan *guru*. Kedua *keywords* tersebut saling berhubungan dengan subtopik atau keyword lainnya, seperti yang dapat dilihat pada garis-garis penghubung antar berbagai kata kunci. Dalam topik *canva*, terdapat beberapa *keyword* yang saling terhubung seperti *penggunaan*, *pemanfaatan*, dan *media pembelajaran*. begitu juga dengan topik *guru*, yang mana topik ini terhubung dengan berbagai subtopik seperti, *edukasi*, *menggunakan aplikasi canva*, dan lain-lain. Kedua *keywords* tersebut menunjukkan bahwa aplikasi *canva* telah sering dimanfaatkan oleh para guru sebagai alat yang mampu membangkitkan kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan efisien.

3.2.2 Overlay Visualization

Frame *overlay visualization* tentang potensi pemanfaatan *canva* terhadap kreativitas guru pada gambar dibawah ini adalah sebuah visual yang berkaitan antara satu kata dengan kata lainnya dalam kisaran tahun yang telah ditentukan. ketika gambar 4 diobservasi terlihat tren penelitian dengan potensi pemanfaatan *canva* bagi kreativitas guru mulai dari tahun 2019-2024 ditandai dengan tema warna biru, hijau dan kuning. Dapat dilihat bahwa analisis warna pada *overlay visualization*, semakin cerah warna yang di tampilkan maka semakin terbaru publikasi jurnal terkait, begitupun sebaliknya semakin gelap warna yang ditampilkan maka publikasi jurnal tersebut semakin lama. pada visual yang ditampilkan kata "guru" dan "canva" saling berdekatan dan memiliki ukuran yang lebih besar dari kalimat lainnya kemudian disusul oleh kata " pemanfaatan, media pembelajaran dan penggunaan" yang bermakna

bahwa semakin besar ukuran kata dalam *Overlay Visualization* VOSviewer maka semakin berkorelasi dengan keywords yang ditentukan begitupun sebaliknya.

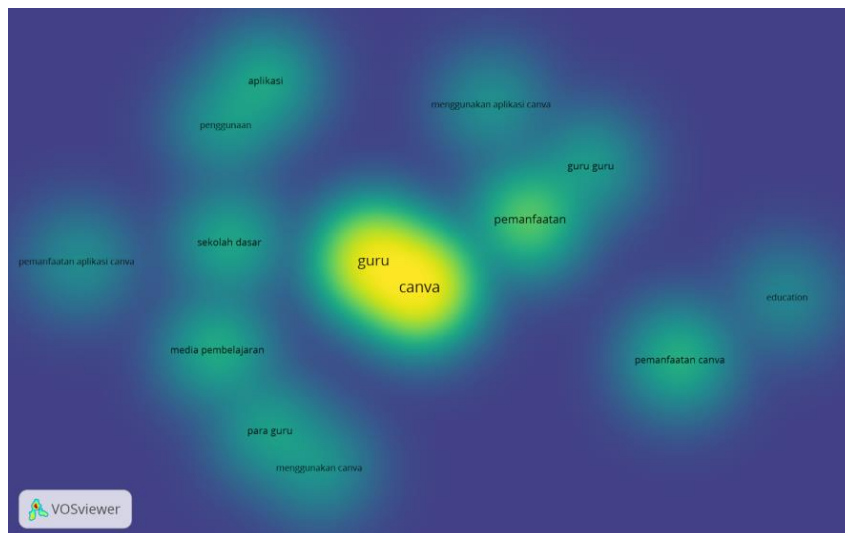


gambar 4. *Overlay Visualization*

sumber : data primer yang diolah penulis (2024)

3.2.3 Density Visualization

Nandiyanto & Al Husaeni (dalam Azzahrawaani, dkk., 2023) menyatakan bahwa pemetaan sains dalam analisis bibliometrik memberikan gambaran visualisasi kepadatan suatu topik penelitian fitur density visualization pada VOSviewer. Kepadatan atau density visualization diteliti dengan warna titik tergantung kepadatan item pada saat itu. Oleh karena itu, semakin cerah suatu titik, maka semakin banyak pula publikasi terkait item atau topik yang relevan dengan penelitian yang sedang dilakukan. Lebih lanjut, visualisasi mengenai kepadatan penelitian tentang potensi Canva disajikan pada gambar berikut ini.



Gambar 5. *Density Visualization*

Sumber: Data primer yang diolah peneliti (2024)

Pada gambar tersebut, terlihat bahwa terdapat dua titik yang paling menonjol, yaitu: guru dan Canva. Hal ini sejalan dengan visualisasi jumlah frekuensi distribusi topik yang paling sering tampil dalam *overlay visualization*, yaitu banyaknya *items* yang berkaitan dengan guru dan Canva. Sementara itu, nilai kepadatan tertinggi lainnya terdapat pada kata kunci Canva dan pemanfaatan Canva yang ditandai dengan warna kuning kehijauan yang lebih pudar. Dengan demikian, hal tersebut dapat diperjelas bahwa Canva memiliki potensi untuk dimanfaatkan sebagai alat kreatif guru dalam menciptakan media belajar.

4. SIMPULAN

Meleihat dari pembahasan diatas tertera gambaran potensi pemanfaatan canva sebagai alat kreativitas guru. Gambaran tersebut menunjukkan potensinya melalui analisis bibliometrik dengan metode PRISMA. Berdasarkan grafik perkembangan penggunaan aplikasi canva dari tahun ke tahun, dapat dilihat aplikasi bahwa canva mengalami kenaikan dalam pemanfaatannya setiap tahun, terutama di tahun 2023. Hasil analisis ini juga menunjukkan bahwa aplikasi Canva memiliki potensi untuk dapat dimanfaatkan sebagai alat kreativitas guru dalam menghasilkan media pembelajaran yang lebih efektif dan efisien untuk masa mendatang.

5. PERNYATAAN PENULIS

Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan terkait penerbitan artikel ini. Penulis menegaskan bahwa naskah artikel bebas dari plagiarisme.

6. REFERENSI

- Angkawijaya, Y. (2023). Tinjauan Peta Produktivitas Publikasi Peran Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran Daring. *Jurnal Titik Imaji*, 6(2).
- Dewi, L. P., dkk. (2024). *Metodelogi Penelitian Perilaku Organisasi: Panduan dan Implementasi*. Yogyakarta: Green Pustaka Indonesia.
- Dewilna Helmi, Dwi Partini, Asep Asep, & C. S. A. Barus. (2023). Pengenalan Aplikasi Canva sebagai Desain Media Pembelajaran Otomatis Bagi Guru di SMAS Plus Tarang. *Jurnal Masyarakat Mengabdikan Nusantra (JMMN)*, 2(2), 24–3.
- Irwanita, D., Nefilinda, & Putri, R. E. (2023). *Development of Audio Visual Learning Media Based on Canva Application on Students Learning Interest in Geography Learning in Class X IPS SMAN 2 Dayun, Kabupaten Siak*. Atlantis Press SARL. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-056-5_14.
- Kustyarini, K., Utami, S., & Koesmijati, E. (2020). the Importance of Interactive Learning Media in a New Civilization Era. *European Journal of Open Education and E-Learning Studies*, 5(2), 48–60. <https://doi.org/10.46827/ejoe.v5i2.3298>.

- Prilatama, A. & Sopiah. (2023). Keselamatan Kerja: Systematic Literature Review (SLR) dan Analisa Bibliometrik. *TRANSEKONOMIKA: Akuntansi, Bisnis dan Keuangan*, 3(1).
- Wahyuningrum, E., Suryanto, & Suminar, D. R. (2020). Parenting in Digital Era: a Systematic Literature Review. *Journal of Educational, Health and Community Psychology*, 9(3).
- Martini, R. S., Gunarti, W., Satrio, M. G., Maryam, M., AS, H. K., & ... (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva for Education, bagi Guru Paud di Kecamatan Pulo Gadung. *Jurnal Basicedu*.
<https://www.jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/6067>
- Nurhayati, N., Vianty, M., Nisphi, M. L., & ... (2022). Pelatihan dan pendampingan desain dan produksi media pembelajaran berbasis aplikasi canva for education bagi guru bahasa di Kota Palembang. *Dinamisia: Jurnal ...*
<https://journal.unilak.ac.id/index.php/dinamisia/article/view/8340>
- Purwasi, L. A., & Refianti, R. (2022). Workshop Penggunaan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kompetensi Para Guru Sekolah Dasar. *Community Engagement and ...*
<https://journal.yrpiiku.com/index.php/ceej/article/view/1274>
- Putra, L. D., Salihah, A. F., & Safario, A. M. (2023). Pemanfaatan Canva Untuk Pembelajaran Inovatif dan Kreatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*.
<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/5957>
- Rahmawati, L., Suharni, S., & ... (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Community ...*
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/view/24151>
- Sukmawati, R. A., Pramita, M., Wiranda, N., & ... (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis canva untuk meningkatkan literasi digital guru mgmp matematika smp. In *Bubungan Tinggi ...* academia.edu.
<https://www.academia.edu/download/106879488/pdf.pdf>
- Sundari, S., Rismayanti, R., & ... (2022). Sosialisasi Penggunaan Canva Sebagai Media Ajar Untuk Guru SMP 1 Labuhan Deli. *Prioritas: Jurnal ...*
<https://jurnal.harapan.ac.id/index.php/Prioritas/article/view/687>
- Supriady, D., Sholihah, L., & Adani, Y. S. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Guru Smp Di Kota Bandar Lampung. *Jurnal Pengabdian Kepada ...*
<http://jss.lppm.unila.ac.id/index.php/ojs/article/view/372>
- Supriyanto, S. (2022). Peningkatan Keterampilan Guru Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva Melalui Kegiatan In House Training. *Asas Wa Tandhim: Jurnal Hukum, Pendidikan Dan ...*
<https://jurnal.ucy.ac.id/index.php/awtjhpsa/article/view/1144>
- Zebua, N. (2023). Potensi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Praktis Guru dan

Peserta Didik. *Educativo: Jurnal Pendidikan.*
<https://www.educativo.marospub.com/index.php/journal/article/view/127>