

SOSIALISASI CANVA: OPTIMALISASI KREATIVITAS GURU DALAM MENDESAIN MEDIA PEMBELAJARAN

Sutarini¹, Sutikno², Rahmat Kartolo³
^{1,2,3} Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah
e-mail: sutarini@umnaw.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilakukan di SMP IT Daarul Istiqlal Marindal-I dengan tujuan untuk meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran melalui sosialisasi penggunaan aplikasi Canva. Metode pelaksanaan melibatkan ceramah, diskusi, dan pelatihan sederhana kepada 15 guru SMP IT tersebut. Hasil angket respon guru menunjukkan dampak positif yang signifikan. Efektivitas sosialisasi Canva dinilai positif oleh 86,7% guru, yang menyatakan bahwa sosialisasi membantu mereka memahami cara menggunakan Canva untuk mendesain media pembelajaran. Peningkatan kepercayaan diri guru terhadap penggunaan Canva terlihat signifikan, dengan sebagian besar guru (73,3%) merasa lebih percaya diri setelah pelatihan. Guru juga menyatakan bahwa Canva dapat meningkatkan kreativitas dalam mendesain media pembelajaran, dengan 93,3% guru yakin akan hal ini. Sebagian besar guru (73,3%) menyatakan niat untuk mengimplementasikan Canva dalam pembelajaran di masa depan. Meskipun mayoritas guru menunjukkan minat dan keinginan untuk mengimplementasikan Canva dalam pembelajaran, beberapa di antaranya masih merasa kurang percaya diri atau mungkin membutuhkan dukungan tambahan. Oleh karena itu, disarankan untuk memberikan pelatihan lanjutan dan dukungan teknis agar guru dapat mengoptimalkan pemanfaatan Canva secara efektif. Dengan demikian, sosialisasi Canva dapat dianggap berhasil dalam meningkatkan kreativitas guru dan berpotensi meningkatkan kualitas pendidikan di SMP IT Daarul Istiqlal Marindal-I.

Kata kunci: Canva, Kreativitas, Media Pembelajaran

Abstract

This research was conducted at SMP IT Daarul Istiqlal Marindal-I with the aim of increasing teacher creativity in designing learning media through socializing the use of the Canva application. The implementation method includes lectures, discussions and simple training for the 15 IT junior high school teachers. The results of the teacher response questionnaire showed a significant positive impact. The effectiveness of Canva's outreach was assessed positively by 86.7% of teachers, who stated that the outreach helped them understand how to use Canva to design learning media. The increase in teacher confidence in using Canva was significant, with the majority of teachers (73.3%) feeling more confident after the training. Teachers also stated that Canva can increase creativity in designing learning media, with 93.3% of teachers convinced of this. Most teachers (73.3%) expressed their intention to implement Canva in their lessons in the future. Although most teachers show interest and desire to implement Canva in their learning, some still feel less confident or may need additional support. Therefore, it is recommended to provide further training and technical support so that teachers can optimize the effective use of Canva. Thus, Canva's socialization can be considered successful in increasing teacher creativity and has the potential to improve the quality of education at SMP IT Daarul Istiqlal Marindal-I.

Keywords: Canva, Creativity, Learning Media

PENDAHULUAN

SMP IT Daarul Istiqlal Marindal-I adalah satuan pendidikan dengan jenjang SMP yang berlokasi di Jln. Pantai Rambung Gg. Cakra II Pasar III, Kab. Deli Serdang, Sumatera Utara. Dalam menjalankan kegiatannya, SMP IT Daarul Istiqlal Marindal-I berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Saat ini, jumlah keseluruhan kelas yang dikelola SMP IT Daarul Istiqlal Marindal-I ada 10 kelas, dengan jumlah total 412 peserta didik dan 9 Guru (2 laki-laki dan 7 perempuan). SMP swasta ini didirikan pertama kali pada tahun 2012. Sekarang SMP IT Daarul Istiqlal Marindal-I masih menggunakan program kurikulum SMP 2013 yang saat ini dibawah kepemimpinan seorang kepala sekolah yang bernama Julianingsih, S.Pd., M.Si., dibantu oleh operator bernama Nurul Huda. Saat ini SMP IT Daarul Istiqlal Marindal-I berstatus akreditasi B dan memiliki sarana dan prasarana yang

terdiri dari 10 Ruang kelas, 1 ruang perpustakaan, 1 ruang laboratorium, 1 ruang pimpinan, 1 ruang guru, 1 ruang TU, 1 ruang Gudang, dan 4 ruang toilet.

Saat ini, Sekolah Menengah Pertama (SMP) IT memiliki dukungan Sumber Daya Manusia (SDM) yang memadai dan berkualitas. Meskipun demikian, terdapat beberapa permasalahan yang perlu diperbaiki agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar dan mencapai keberhasilan belajar yang optimal. Analisis situasi yang dilakukan oleh tim pengabdian menunjukkan bahwa salah satu kendala utama adalah penggunaan media belajar yang belum dimaksimalkan.

Agar mencapai hasil yang optimal dalam dunia pendidikan, pastinya peran guru menjadi sangat krusial. Guru tidak hanya berperan sebagai pengajar, tetapi juga sebagai fasilitator atau penggerak dalam pelaksanaan proses belajar-mengajar. Dengan kemajuan teknologi yang pesat saat ini, tenaga pendidik perlu memanfaatkan berbagai media agar dapat menarik perhatian atau minat siswa terhadap materi pembelajaran. Pemanfaatan teknologi memiliki potensi untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui tampilan yang menarik, sehingga dapat mencegah terjadinya rasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

Budiman (2017) dalam konteks globalisasi saat ini, pertumbuhan teknologi informasi yang semakin cepat memainkan peran signifikan dalam perkembangan dunia pendidikan. Tuntutan global mendorong sektor pendidikan untuk terus menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Untuk memajukan efektivitas pendidikan di masa depan, diperlukan penerapan sistem informasi dan teknologi informasi yang tidak hanya berperan sebagai alat pendukung, tetapi juga sebagai elemen kunci dalam mendukung kesuksesan dunia pendidikan sehingga dapat bersaing secara efisien pada panggung global.

Salah satu dari beragam aplikasi yang saat ini tersedia dalam ranah teknologi sebagai sarana pembelajaran adalah aplikasi Canva. Menurut penelitian Adelina & Amin (2022), Canva merupakan sebuah aplikasi desain online yang menyediakan berbagai opsi desain, termasuk poster, grafik, presentasi, brosur, logo, sampul buku, video, dan lainnya. Aplikasi ini juga memungkinkan pengguna untuk terhubung dengan berbagai platform media sosial. Penggunaan Canva dan manfaatnya terletak pada kemampuannya untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik melalui desain-desain yang tersedia. Baik guru maupun siswa dapat berkolaborasi dalam menciptakan karya-karya menarik sebagai sarana pembelajaran di kelas. Canva menawarkan berbagai jenis presentasi, termasuk yang bersifat kreatif, pendidikan, bisnis, teknologi, periklanan, dan lainnya.

Keunggulan dari aplikasi tersebut, seperti yang disorot oleh Tanjung & Faiza (2019), melibatkan variasi desain yang menarik. Aplikasi ini mampu meningkatkan tingkat kreativitas guru dan siswa dengan menyediakan beragam fitur desain yang praktis. Selain itu, aplikasi ini efektif dalam menghemat waktu dalam proses pembuatan materi pembelajaran, dan kepraktisan tambahan terletak pada kemampuannya untuk melakukan desain tidak hanya melalui laptop, tetapi juga dapat dilakukan menggunakan perangkat gawai lainnya.

Canva memberikan kemudahan, terutama bagi para tenaga pendidik untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan kreatif, sehingga dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran dan juga memberikan pengalaman belajar yang lebih baik untuk siswa. Dalam era digital, Canva menjadi alat efektif untuk mendukung inovasi guru dan meningkatkan kualitas pendidikan.

Setelah mengamati fitur-fitur Canva, peneliti menyimpulkan bahwa penerapan aplikasi ini akan memberikan sejumlah keuntungan di SMP IT Daarul Istiqlal Marindal-I. Oleh karena itu, peneliti melakukan sosialisasi dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman dan juga keterampilan guru dalam mendesain media pembelajaran melalui Canva, sehingga kegiatan proses belajar dan mengajar dapat menjadi lebih aktif kreatif untuk mencapai hasil yang optimal.

METODE

Metode dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dapat berupa pemberian sosialisasi penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran dalam bentuk ceramah dan diskusi serta pelatihan sederhana yang dilakukan oleh guru. Selain itu, kegiatan PKM ini sangat memberikan partisipasi kepada mahasiswa yang ikut berperan dan bergabung dalam program ini dengan memberikan rekognisi SKS sebanyak 2 SKS kepada masing-masing mahasiswa sesuai dengan ketentuan dan prosedur dari kampus UMN AL-Wasliyah. Pelaksanaan kegiatan ini akan bekerjasama dengan melibatkan mitra dalam kegiatan ini. Mekanisme pelaksanaan dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat terdiri dari langkah-langkah sebagai berikut.

Pada langkah pertama, moderator membuka acara dan menyampaikan kata sambutan dari Kepala Sekolah mitra SMP IT Daarul Istiqlal Marindal-I Ibu Julianingsih, S.Pd., M.Si.

Kemudian, langkah kedua dilakukan oleh Ketua Tim Pelaksana yang memberikan sosialisasi tentang aplikasi Canva dan fitur-fiturnya untuk mendesain media pembelajaran secara kreatif. Sesi ini dilanjutkan dengan tanya jawab dan diskusi mengenai pengalaman dalam menggunakan media pembelajaran.

Langkah ketiga melibatkan Ketua Tim Pelaksana, Anggota 1, dan Anggota 2 yang memberikan penjelasan kepada peserta tentang cara mendesain media pembelajaran yang sesuai dengan menggunakan aplikasi Canva.

Pada langkah keempat, Ketua tim pelaksana bersama seluruh anggota tim PKM memberikan pemahaman praktis dengan langsung membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva.

Langkah kelima melibatkan Ketua tim pelaksana, seluruh anggota tim PKM, dan peserta PKM yang memberikan instruksi kepada peserta agar dapat mendesain media pembelajaran sederhana menggunakan aplikasi Canva.

Langkah keenam adalah evaluasi, di mana Ketua tim pelaksana bersama seluruh anggota tim PKM menilai keberhasilan guru dalam mendesain media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini dilakukan pada Selasa, 07 November 2023. Pengabdian kepada Masyarakat ini diperuntukan untuk semua guru-guru yang SMP IT Daarul Istiqlal Marindal-I Sumatera Utara, dengan jumlah guru sebanyak 15 orang. Pada tahap awal pelaksanaan, tim pengabdian mengecek secara keseluruhan persiapan pelaksanaan kemudian tim pengabdian menghubungi mitra untuk memastikan kesiapan guru-guru dalam mengikuti pelatihan. Kegiatan pengabdian ini dibuka oleh Moderator, kemudian pembacaan doa dari salah satu peserta, dan dilanjutkan dengan kata sambutan dari kepala sekolah. Setelah selesai pemberian kata sambutan, maka moderator mempersilakan pemateri pengabdian untuk menyampaikan materinya dengan cara bergilir.

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dengan tema "Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Guru dalam Mendesain Media Pembelajaran" ternyata dapat memberikan dampak positif yang signifikan pada peningkatan kualitas pendidikan. Hal ini dapat dilihat dari angket respon guru yang diberikan oleh tim pengabdian. Adapun gambaran pertanyaan yang diberikan oleh tim pengabdian kepada para guru dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Daftar Pertanyaan Respon Guru

No.	Perntanyaan
1	Pemahaman awal guru terkait aplikasi canva
2	Familiaritas terhadap fitur-fitur canva
3	Efektivitas sosialisasi pelatihan canva
4	Kepercayaan diri oleh Guru terhadap penggunaan canva
5	Persepsi terhadap kreativitas dalam mendesai media pembelajaran
6	Implementasi canva dalam pembelajaran di masa sekarang dan ke depan
7	Tingkat kepentingan terhadap penggunaan canva

Kegiatan sosialisasi yang dilakukan oleh tim pengabdian ini diawali dengan penjelasan terkait aplikasi canva dan fitur-fitur yang terdapat di dalamnya. Kegiatan pengabdian ini mendapat respon yang baik dan antusias oleh para guru. Berdasarkan hasil angket respon guru terkait sosialisasi penggunaan aplikasi Canva untuk meningkatkan kreativitas dalam mendesain media pembelajaran, diperoleh gambaran yang cukup positif terhadap penerimaan dan pemahaman guru terkait aplikasi ini. Berikut adalah deskripsi hasil analisis angket respon guru:

Pemahaman Awal Guru Terhadap Aplikasi Canva

Pemberian angket terkait pemahaman awal guru memberikan gambaran awal sejauh mana aplikasi canva telah dikenal dan dimanfaatkan di kalangan para guru sebelum dilakukan sosialisasi oleh tim pengabdian. Hasil Tanggapan yang diberikan kepada guru dapat dilihat pada diagram di bawah ini.

Apakah Anda telah menggunakan Canva sebelum sosialisasi ini?

15 jawaban



Gambar 1. Diagram Pemahaman Awal Guru Tentang Canva

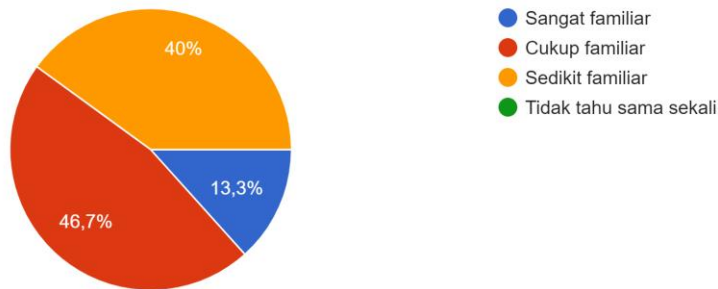
Berdasarkan diagram di atas, dapat dilihat bahwa mayoritas guru (86,7%) telah mendengar dan tahu tentang aplikasi Canva sebelumnya, namun hanya sebagian kecil (13,3%) yang pernah menggunakan aplikasi ini sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar guru telah memiliki pengetahuan awal tentang Canva, tetapi belum semuanya mengimplementasikannya dalam desain pembelajaran dikarenakan beberapa faktor, diantaranya butuh waktu untuk mendesain media, keterbatasan wifi, kurangnya pengetahuan tentang penggunaan canva, dan lain sebagainya.

Familiaritas Guru dengan Fitur yang terdapat pada Canva

Pemberian angket ini bertujuan untuk mengetahui tingkat familiaritas guru dengan fitur-fitur Canva sebelum sosialisasi. Hal ini dapat memberikan petunjuk tentang seberapa baik guru sudah memahami potensi aplikasi canva sebelum mendapatkan sosialisai dan pendampingan pelatihan. Hasil Tanggapan yang diberikan kepada guru dapat dilihat pada diagram di bawah ini.

Seberapa familiar Anda dengan fitur-fitur Canva sebelum sosialisasi ini?

15 jawaban



Gambar 2. Diagram Familiaritas Guru dengan Fitur yang terdapat pada Canva

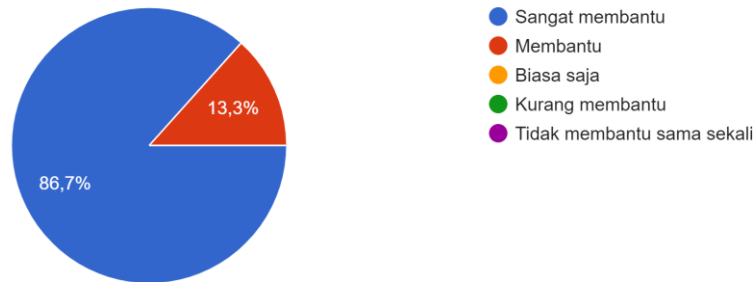
Berdasarkan diagram di atas, dapat dilihat bahwa sebelum dilakukannya sosialisasi dan pelatihan oleh tim pengabdian, mayoritas guru (46,7%) memiliki tingkat familiaritas yang cukup, dan 13,3 % guru menyatakan sangat familiar, namun ada sebagian sebagian besar guru (40%) yang menyatakan sedikit familiar terhadap aplikasi canva.

Efektivitas Sosialisasi Pelatihan Canva

Pemberian angket ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif pelaksanaan sosialisasi dalam meningkatkan pemahaman guru tentang penggunaan Canva yang dilakukan oleh tim pengabdian. Hasil Tanggapan yang diberikan kepada guru dapat dilihat pada diagram di bawah.

Apakah sosialisasi ini memberikan pemahaman yang lebih baik tentang cara menggunakan Canva untuk mendesain media pembelajaran?

15 jawaban



Gambar 3. Diagram Efektivitas Sosialisasi Pelatihan Canva

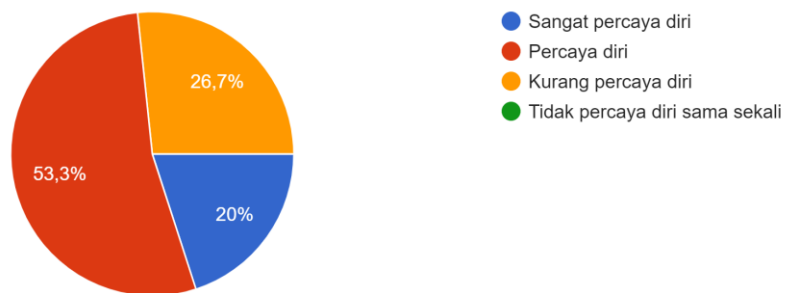
Berdasarkan diagram di atas, dapat dilihat bahwa sebanyak 86,7% guru merasa bahwa pelaksanaan sosialisasi ini telah sangat membantu mereka memahami cara bagaimana menggunakan Canva untuk mendesain media pembelajaran. Sedangkan 13,3% lainnya menganggap pelaksanaan sosialisasi ini telah membantu mereka dalam mendesain media pembelajaran. Ini menunjukkan bahwa mayoritas guru menganggap sosialisasi sebagai langkah yang efektif dalam memperkenalkan dan membimbing mereka dalam menggunakan aplikasi.

Kepercayaan Diri oleh Guru Terhadap Penggunaan Canva

Pemberian angket ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan kepercayaan diri guru yang dianggap sebagai indikator kesuksesan dalam memberikan pemahaman dan keterampilan baru terkait Canva. Hasil Tanggapan yang diberikan kepada guru dapat dilihat pada diagram di bawah ini.

Apakah Anda merasa lebih percaya diri dalam menggunakan Canva setelah sosialisasi ini?

15 jawaban



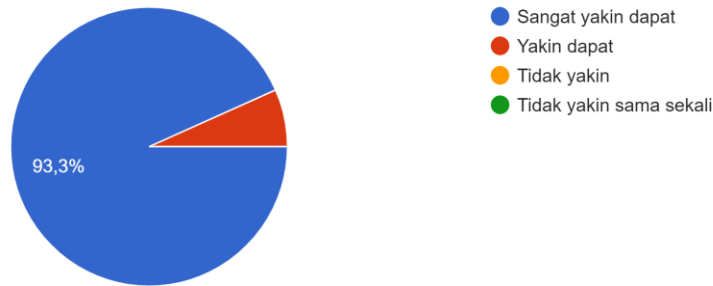
Gambar 4. Diagram Kepercayaan Diri oleh Guru Terhadap Penggunaan Canva

Berdasarkan diagram di atas, dapat dilihat bahwa setelah guru mengikuti kegiatan sosialisasi ini sebagian besar guru (53,3%) menyatakan merasa lebih percaya diri dalam menggunakan aplikasi canva untuk mendesain media pembelajaran. Sedangkan 20% lainnya menyatakan sangat percaya diri, namun ada beberapa bagian guru yang merasa masih kurang percaya diri yakni sebanyak 16,7% guru. Hal ini dapat disimpulkan bahwa sebagian besar guru mengalami peningkatan kepercayaan diri dan ini dapat dianggap bahwa kegiatan sosialisasi berhasil menumbuhkan rasa percaya diri guru untuk menggunakan aplikasi canva untuk mendesain media pembelajaran.

Persepsi Terhadap Kreativitas Dalam Mendesai Media Pembelajaran

Pemberian angket ini bertujuan untuk menganalisa pandangan guru tentang sejauh mana aplikasi Canva dapat meningkatkan kreativitas dalam mendesain media pembelajaran. Hasil Tanggapan yang diberikan kepada guru dapat dilihat pada diagram di bawah ini.

Menurut Anda, apakah Canva dapat membantu meningkatkan kreativitas dalam mendesain media pembelajaran?
15 jawaban



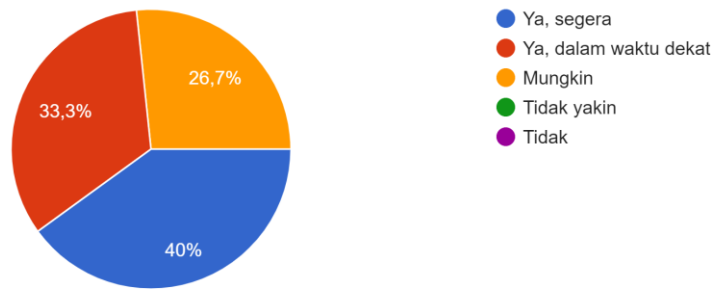
Gambar 5. Diagram Persepsi Terhadap Kreativitas Dalam Mendesai Media Pembelajaran

Berdasarkan diagram di atas, dapat diketahui bahwa hampir secara keseluruhan guru (93,3%) memberikan tanggapan yang sangat positif, yakni menyatakan sangat yakin bahwa aplikasi canva dapat meningkatkan kreativitas dalam media pembelajaran. Para guru sangat menyadari bahwa Canva memiliki potensi yang lebih dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif guna kemajuan Pendidikan.

Implementasi Canva Dalam Pembelajaran di Masa Sekarang dan ke Depan

Pemberian angket ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar keinginan dan kemauan guru untuk mendesain media pembelajaran menggunakan aplikasi canva. Hasil tanggapan yang diberikan kepada guru dapat dilihat pada diagram di bawah ini.

Apakah Anda berencana untuk mengimplementasikan Canva dalam pembelajaran Anda?
15 jawaban



Gambar 6. Diagram Implementasi Canva Dalam Pembelajaran di Masa Sekarang dan ke Depan

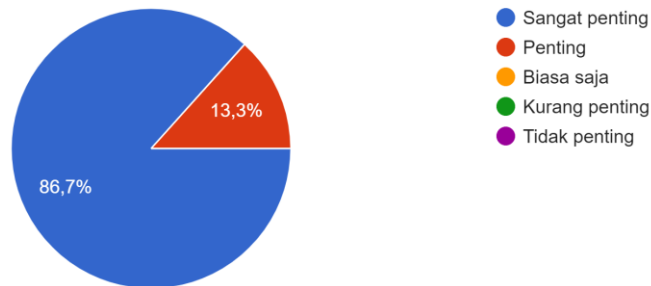
Berdasarkan diagram di atas, dapat diketahui bahwa sebagian besar guru (40%) mengungkapkan akan segera mengimplementasikan aplikasi canva dalam mendesain media pembelajaran, sedangkan 33,3% lainnya mengungkapkan akan mengimplementasikan dalam waktu dekat, dan 26,7% lainnya memilih jawaban mungkin akan mengimplementasikannya dalam arti masih terdapat guru yang merasa ragu untuk mengimplementasikan aplikasi canva dalam mendesain media pembelajaran. Namun demikian, secara keseluruhan terdapat minat yang tinggi oleh guru dalam menerapkan keterampilan yang baru diperoleh dalam hal ini pengetahuan aplikasi canva untuk pembelajaran di kelas.

Tingkat Kepentingan Terhadap Penggunaan Canva

Pemberian angket ini bertujuan untuk mengetahui seberapa pentingnya menurut guru terkait penggunaan aplikasi canva dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil tanggapan yang diberikan kepada guru dapat dilihat pada diagram di bawah ini.

Seberapa penting menurut Anda untuk guru menggunakan alat desain seperti Canva dalam proses pengajaran?

15 jawaban



Berdasarkan diagram di atas, dapat diketahui bahwa mayoritas guru (86,7%) memberikan tanggapan sangat penting untuk menggunakan aplikasi canva dalam mendesain media pembelajaran di kelas untuk siswa. Hal ini menandakan bahwa para guru dapat melihat adanya nilai tambah yang dimiliki oleh aplikasi canva sehingga dapat meningkatkan daya tarik siswa dalam kegiatan proses belajar mengajar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil angket secara keseluruhan menunjukkan bahwa sosialisasi Canva telah berhasil meningkatkan pemahaman, kepercayaan diri, dan niat guru untuk mengimplementasikan aplikasi ini dalam mendesain media pembelajaran mereka. Namun, terdapat beberapa hal yang mungkin memerlukan perhatian lebih lanjut untuk memastikan kesuksesan penuh dari implementasi ini, seperti memberikan dukungan tambahan atau pelatihan lanjutan sesuai dengan kebutuhan mereka.

SIMPULAN

Pada kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat di SMP IT Daarul Istiqlal Marindal-I Sumatera Utara, tim pengabdian menyelenggarakan sosialisasi penggunaan aplikasi Canva untuk meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran. Hasil angket respon guru menunjukkan dampak positif yang signifikan, dengan mayoritas guru memiliki pemahaman awal tentang Canva dan menunjukkan antusiasme terhadap fitur-fiturnya. Sosialisasi ini efektif meningkatkan kepercayaan diri guru, dengan sebagian besar menyatakan kesiapan untuk mengimplementasikan Canva dalam pembelajaran. Guru juga menyadari potensi kreativitas Canva dalam mendesain media pembelajaran. Meskipun ada keinginan tinggi untuk implementasi, perhatian lebih lanjut diperlukan untuk memastikan kesuksesan yang maksimal, seperti dukungan tambahan atau pelatihan lanjutan sesuai kebutuhan guru. Secara keseluruhan, sosialisasi Canva dapat dianggap berhasil dalam mengoptimalkan kreativitas guru mendesain media pembelajaran sehingga akan berdampak juga pada peningkatan kualitas pendidikan di SMP IT Daarul Istiqlal Marindal-I.

SARAN

Untuk meningkatkan kesuksesan implementasi Canva dalam mendesain media pembelajaran, peneliti memberikan beberapa saran diantaranya:

1. Pelatihan Lanjutan: Memberikan pelatihan lanjutan kepada guru yang mungkin masih merasa kurang percaya diri atau memiliki kendala teknis tertentu. Ini dapat membantu mereka mengoptimalkan pemanfaatan fitur-fitur Canva secara efektif.
2. Dukungan Teknis: Menyediakan bantuan teknis dan dukungan online untuk membantu guru ketika mereka mengalami kendala dalam menggunakan Canva. Ini dapat mencakup forum diskusi, tutorial video, atau sesi tanya jawab secara daring.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Perguruan Tinggi Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah atas dukungan finansial yang diberikan melalui Lembaga Pengabdian dan Inovasi Masyarakat. Terima kasih atas kontribusi dan bantuan yang memungkinkan kelancaran pelaksanaan

pengabdian ini. Semoga program ini dapat terus berkembang untuk mendukung kegiatan positif di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adelina, Yusnita & Amin Harahap. Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 06, No. 02, Juli 2022, hal. 1325-1334.
- Budiman, Haris. 2017. Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*. Vol. 8(I), 31–43.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. 2019. Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronik dan Informatika*. Vol. 7(2)