

PELATIHAN PEMBUATAN MATERI AJAR DIGITAL MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA BAGI DOSEN DALAM PEMBELAJARAN DARING

**Prastyadi Wibawa Rahayu¹, Ibnu Andli Marta², Didi Sudrajat³, Suroso⁴, Liza Husnita⁵,
Jeffrey Payung Langi⁶, Budi Witjaksana⁷**

¹Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi dan Informatika, Universitas Dhyana Pura

²Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu keolahragaan,
Universitas Negeri Padang

³Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Kutai Kartanegara

⁴Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Dakwah, IAI Tarbiyatut Tholabah Lamongan

⁵Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, Universitas PGRI Sumatera Barat

⁶Program Studi Manajemen Proyek Konstruksi, Jurusan Teknik Sipil, Politeknik Negeri Ambon

⁷Program Studi Magister Teknik Sipil, Fakultas Teknik, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
e-mail: prastyadiwibawa@undhirabali.ac.id

Abstrak

Pelatihan pembuatan materi ajar digital menggunakan Canva merupakan solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran daring di kalangan dosen. Permasalahan umum yang dihadapi adalah keterbatasan kemampuan teknis dosen dalam mendesain materi yang menarik dan interaktif, yang berpengaruh pada keterlibatan mahasiswa. Kegiatan ini melibatkan 22 peserta dari berbagai institusi dan dilaksanakan secara daring melalui Zoom. Metode pelatihan mencakup demonstrasi, latihan mandiri, dan diskusi interaktif. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan peserta, di mana mayoritas peserta berhasil membuat materi ajar digital yang relevan. Pelatihan ini juga meningkatkan kepercayaan diri peserta dalam memanfaatkan Canva untuk pembelajaran. Dengan hasil yang positif, kegiatan ini diharapkan dapat diadaptasi secara lebih luas untuk mendukung transformasi digital dalam pendidikan.

Kata kunci: pelatihan daring, Canva, pembelajaran digital

Abstract

The training on creating digital teaching materials using Canva is a solution to improve the quality of online learning among lecturers. Common challenges include lecturers' limited technical skills in designing engaging and interactive materials, affecting student engagement. This activity involved 22 participants from various institutions and was conducted online via Zoom. The training methods included demonstrations, independent exercises, and interactive discussions. Results indicated a significant improvement in participants' skills, with most successfully creating relevant digital teaching materials. The training also boosted participants' confidence in utilizing Canva for teaching. With positive outcomes, this activity is expected to be widely adopted to support digital transformation in education.

Keywords: online training, Canva, digital learning

PENDAHULUAN

Revолюси digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membuka peluang besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran daring (Sitompul et al., 2023). Dalam konteks ini, pendidikan di tingkat perguruan tinggi di Indonesia menghadapi tantangan untuk mengintegrasikan teknologi secara optimal dalam proses pembelajaran (Putra & Santoso, 2020; Widodo et al., 2021). Namun, salah satu permasalahan utama yang dihadapi oleh dosen adalah keterbatasan kemampuan dalam menghasilkan materi ajar digital yang menarik dan interaktif (Candra et al., 2024).

Dalam situasi pandemi COVID-19 yang mempercepat peralihan ke pembelajaran daring, banyak dosen mengalami kesulitan dalam menciptakan konten pembelajaran yang mampu menarik minat mahasiswa (Sitompul, 2023). Studi oleh Kusuma dan Hamidah (2021) menunjukkan bahwa lebih dari 60% mahasiswa merasa bosan dengan materi ajar daring yang hanya berupa teks atau slide

statis. Hal ini dapat mengurangi efektivitas pembelajaran serta keterlibatan mahasiswa dalam proses belajar (Setyowati, 2022).

Selain itu, isu keterbatasan kemampuan teknis dosen dalam memanfaatkan perangkat lunak desain grafis menjadi salah satu hambatan dalam pembuatan materi ajar digital (Salim, 2024b). Banyak dosen yang belum memiliki pengalaman atau pengetahuan yang memadai dalam menggunakan aplikasi seperti Canva untuk mendukung pembelajaran daring (Rahayu & Putri, 2023). Canva sebagai salah satu platform desain grafis yang user-friendly dan mudah diakses telah terbukti mampu meningkatkan kualitas visual materi ajar (Situmorang, 2022). Namun, pemanfaatan platform ini di kalangan dosen masih minim karena kurangnya pelatihan dan pendampingan teknis (Andriani, 2024).

Di sisi lain, kualitas materi ajar yang kurang menarik dapat memengaruhi kualitas pendidikan secara keseluruhan (Siagian & Tanjung, 2023). Menurut laporan oleh UNESCO (2023), kemampuan pendidik dalam menghasilkan materi ajar yang relevan dan menarik sangat menentukan keberhasilan pembelajaran daring. Oleh karena itu, diperlukan upaya strategis untuk meningkatkan keterampilan dosen dalam mendesain materi ajar digital yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran daring (Fauzan et al., 2022).

Pelatihan pembuatan materi ajar digital menggunakan Canva merupakan salah satu solusi strategis untuk mengatasi permasalahan tersebut. Melalui pelatihan ini, dosen diharapkan dapat memahami teknik dasar hingga lanjutan dalam mendesain materi ajar digital yang kreatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa (Haryanto & Nuraini, 2024). Lebih jauh lagi, pelatihan ini dapat mendorong pengembangan kemampuan pedagogis dosen dalam menghadirkan pembelajaran daring yang lebih menarik dan efektif (Prasetyo et al., 2023).

Kegiatan ini juga relevan dengan kebijakan pemerintah terkait penguatan kapasitas dosen dalam era digital. Dalam Permendikbud No. 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi, disebutkan bahwa dosen harus mampu mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Oleh karena itu, pelatihan ini tidak hanya relevan secara praktis, tetapi juga mendukung implementasi kebijakan nasional dalam bidang pendidikan tinggi (Kemendikbud, 2020).

Dengan jumlah peserta sebanyak 22 orang dari berbagai latar belakang, pelatihan ini diharapkan dapat menjadi langkah awal untuk membangun komunitas dosen yang kreatif dan inovatif dalam pembelajaran daring. Partisipasi dari berbagai kalangan juga mencerminkan kebutuhan mendesak akan penguatan kapasitas pendidik dalam menghadapi tantangan era digital. Penyelenggaraan pelatihan ini melalui platform Zoom juga memungkinkan pelaksanaan yang lebih fleksibel dan dapat menjangkau peserta dari berbagai lokasi (Siregar, 2022).

Dalam keseluruhan narasi ini, pelatihan pembuatan materi ajar digital menggunakan Canva menjadi sangat relevan untuk menjawab permasalahan yang dihadapi dosen dalam pembelajaran daring. Dengan pendekatan ini, diharapkan pembelajaran daring dapat berjalan lebih efektif, menarik, dan mampu memenuhi kebutuhan mahasiswa di era digital.

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang untuk memastikan tercapainya tujuan pelatihan, yaitu meningkatkan kemampuan dosen dalam pembuatan materi ajar digital menggunakan aplikasi Canva. Pendekatan yang digunakan melibatkan beberapa tahapan utama yang saling berkesinambungan.

1. **Persiapan Kegiatan** Tahapan ini meliputi identifikasi kebutuhan peserta, pengembangan modul pelatihan, dan penjadwalan kegiatan. Identifikasi kebutuhan dilakukan melalui survei sederhana kepada calon peserta untuk mengetahui tingkat pemahaman awal mereka tentang penggunaan Canva. Modul pelatihan disusun berdasarkan kebutuhan tersebut dan mencakup materi tentang dasar-dasar Canva, fitur-fitur lanjutan, dan praktik terbaik dalam pembuatan materi ajar digital.
2. **Pelaksanaan Pelatihan** Pelatihan dilakukan secara daring melalui platform Zoom selama satu hari, dengan durasi total 4 jam. Kegiatan dibagi menjadi beberapa sesi:
 - a. Sesi pertama: Pengantar tentang pentingnya materi ajar digital dan pengenalan Canva.
 - b. Sesi kedua: Demonstrasi penggunaan fitur dasar Canva, termasuk pembuatan template dan desain sederhana.

- c. Sesi ketiga: Latihan mandiri dengan panduan instruktur, di mana peserta membuat materi ajar sesuai dengan kebutuhan masing-masing.
- d. Sesi keempat: Diskusi dan umpan balik, di mana peserta mempresentasikan hasil kerja mereka untuk mendapatkan masukan dari fasilitator dan peserta lainnya.
3. **Pendampingan dan Evaluasi** Setelah pelatihan, peserta diberikan akses ke grup diskusi daring sebagai sarana konsultasi lanjutan. Pendampingan ini bertujuan untuk memastikan peserta dapat menerapkan ilmu yang telah dipelajari dalam konteks pembelajaran mereka. Evaluasi dilakukan melalui kuesioner untuk menilai efektivitas pelatihan dan tingkat kepuasan peserta.
4. **Dokumentasi dan Pelaporan** Seluruh proses kegiatan, mulai dari persiapan hingga evaluasi, didokumentasikan secara menyeluruh. Laporan hasil kegiatan disusun untuk memetakan keberhasilan pelatihan serta memberikan rekomendasi untuk pengembangan kegiatan serupa di masa mendatang.

Metode ini diharapkan mampu memberikan hasil yang optimal dengan membekali peserta keterampilan praktis yang langsung dapat diterapkan. Pendekatan berbasis praktik dan diskusi juga dirancang untuk meningkatkan keterlibatan peserta dan memastikan transfer pengetahuan yang efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pelatihan ini diikuti oleh 22 peserta dari berbagai latar belakang, termasuk dosen muda dan tenaga pengajar dari institusi berbeda. Berdasarkan hasil evaluasi, 95% peserta menyatakan bahwa pelatihan ini sangat bermanfaat dalam meningkatkan kemampuan mereka menggunakan Canva untuk pembuatan materi ajar digital. Selama sesi pelatihan, setiap peserta berhasil membuat satu contoh materi ajar digital yang sesuai dengan mata kuliah atau bidang ajar masing-masing. Produk-produk yang dihasilkan meliputi infografik, presentasi interaktif, dan e-book sederhana (Sitompul, 2024).

Selain itu, keaktifan peserta dalam sesi diskusi dan latihan menunjukkan adanya minat yang tinggi untuk mengembangkan keterampilan lebih lanjut (Sitompul et al., 2024). Beberapa peserta juga menyampaikan apresiasi atas pendekatan interaktif yang digunakan dalam pelatihan. Dari evaluasi pasca-pelatihan, mayoritas peserta merasa lebih percaya diri dalam memanfaatkan Canva untuk meningkatkan kualitas materi ajar mereka.

Pembahasan

Topik pelatihan ini sangat relevan dengan kebutuhan dunia pendidikan di era digital. Pemanfaatan Canva sebagai alat bantu desain grafis telah terbukti meningkatkan kualitas visual materi ajar, yang pada gilirannya dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa (Wardana, 2024). Dalam konteks pembelajaran daring, kualitas visual memiliki peran penting untuk menarik perhatian dan meningkatkan pemahaman mahasiswa (Rahayu & Putri, 2023).

Lebih jauh, hasil dari pelatihan ini mengindikasikan bahwa dosen dapat dengan mudah mengadaptasi penggunaan Canva dalam proses pembelajaran setelah diberikan pelatihan yang terstruktur (Winata, 2024b). Pendekatan berbasis praktik yang diterapkan dalam kegiatan ini membantu peserta memahami secara langsung bagaimana menggunakan berbagai fitur Canva untuk mendesain materi ajar yang menarik (Salim, 2024a). Hal ini sejalan dengan temuan Situmorang (2022), yang menyebutkan bahwa pelatihan praktis lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan teknis dibandingkan pendekatan teori semata (Wardana & Hermanto, 2024).

Pelatihan ini juga memberikan dampak positif dalam membangun kepercayaan diri peserta dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran (T-test & ROA, n.d.). Kepercayaan diri tersebut merupakan faktor penting dalam keberhasilan implementasi teknologi dalam pendidikan (Andriani, 2024). Dengan kemampuan baru ini, peserta diharapkan dapat terus berinovasi dan menghasilkan materi ajar yang relevan dengan kebutuhan mahasiswa masa kini (Winata, 2024a).

Namun demikian, masih terdapat tantangan yang perlu diatasi, seperti keterbatasan waktu pelatihan yang dirasakan oleh beberapa peserta. Beberapa peserta menyarankan agar pelatihan ini dilakukan dalam beberapa sesi terpisah untuk memberikan waktu yang lebih panjang dalam eksplorasi fitur Canva. Rekomendasi ini dapat menjadi bahan pertimbangan untuk pelatihan serupa di masa depan (Wardana & Sumijan, 2021).

Era digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, terutama dalam konteks pembelajaran daring (Tambunan & Pandiangan, 2024). Sebagai tenaga pendidik, dosen

dituntut untuk menguasai teknologi dalam proses pengajaran agar materi ajar dapat disampaikan secara efektif dan menarik. Salah satu keterampilan penting yang harus dimiliki adalah kemampuan membuat materi ajar digital yang interaktif dan mudah dipahami oleh mahasiswa. Aplikasi Canva, dengan fitur desainnya yang intuitif, menjadi alat yang sangat relevan untuk membantu dosen menciptakan materi ajar yang menarik dan profesional (Tanjung et al., 2023). Oleh karena itu, pelatihan pembuatan materi ajar digital menggunakan Canva merupakan langkah strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran daring.

Pelatihan ini dirancang untuk memperkenalkan dosen pada berbagai fitur Canva yang dapat menunjang proses pembelajaran. Dalam sesi pelatihan, dosen diajarkan cara membuat desain visual yang menarik, seperti infografik, slide presentasi, video pembelajaran, dan lembar kerja interaktif. Materi ajar yang didukung elemen visual berkualitas tidak hanya mampu menarik perhatian mahasiswa, tetapi juga dapat membantu mereka memahami konsep secara lebih mendalam. Canva menawarkan banyak template yang siap digunakan, sehingga mempermudah dosen yang mungkin tidak memiliki latar belakang desain grafis.

Selain fitur dasar, pelatihan ini juga mencakup teknik lanjutan seperti penggunaan elemen animasi, integrasi video, dan kolaborasi tim. Dengan fitur animasi dan video, dosen dapat menciptakan konten dinamis yang mampu meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran daring. Lebih lanjut, fitur kolaborasi Canva memungkinkan dosen bekerja sama dengan rekan sejawat untuk merancang materi ajar yang inovatif. Hal ini sangat penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang terkoordinasi, terutama dalam program studi yang melibatkan banyak dosen pengampu.

Manfaat dari pelatihan ini tidak hanya dirasakan oleh dosen, tetapi juga oleh mahasiswa. Materi ajar digital yang dirancang dengan baik dapat membantu mahasiswa memahami konten dengan lebih efektif dan efisien. Dengan akses ke materi ajar yang menarik secara visual, mahasiswa akan lebih terdorong untuk belajar secara mandiri. Selain itu, penggunaan materi ajar digital yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mahasiswa dapat meningkatkan daya ingat dan transfer ilmu ke konteks yang lebih luas.

Namun, pelatihan ini juga menghadapi tantangan, terutama terkait dengan tingkat literasi teknologi dosen yang bervariasi. Beberapa dosen mungkin merasa kesulitan untuk mengadopsi teknologi baru karena keterbatasan waktu atau pengalaman sebelumnya. Oleh karena itu, pelatihan ini harus dirancang secara inklusif dengan pendekatan berbasis kebutuhan. Modul pelatihan sebaiknya disusun secara bertahap, mulai dari pengenalan fitur dasar hingga penggunaan fitur lanjutan, sehingga semua peserta dapat mengikuti dengan nyaman.

Pada akhirnya, pelatihan pembuatan materi ajar digital menggunakan Canva tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan keterampilan teknis dosen, tetapi juga sebagai upaya menciptakan pembelajaran daring yang lebih menarik dan bermakna. Dengan penguasaan teknologi ini, dosen dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih baik bagi mahasiswa, memperkuat relevansi pendidikan di era digital, dan sekaligus meningkatkan daya saing institusi pendidikan di tengah persaingan global.

Secara keseluruhan, pelatihan ini telah mencapai tujuan utamanya, yaitu meningkatkan keterampilan dosen dalam pembuatan materi ajar digital menggunakan Canva. Dengan hasil yang positif ini, diharapkan kegiatan serupa dapat terus dilakukan untuk mendukung transformasi pendidikan di era digital.

SIMPULAN

Kegiatan pelatihan pembuatan materi ajar digital menggunakan Canva ini berhasil memberikan peningkatan yang signifikan pada keterampilan peserta dalam mendesain materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Berdasarkan evaluasi, mayoritas peserta merasa lebih percaya diri dan mampu memanfaatkan Canva untuk meningkatkan kualitas pembelajaran daring mereka. Pelatihan ini tidak hanya memenuhi kebutuhan praktis, tetapi juga mendorong inovasi dalam pembelajaran daring di perguruan tinggi.

SARAN

Untuk kegiatan lebih lanjut, disarankan agar pelatihan dilakukan dalam beberapa sesi dengan durasi yang lebih panjang untuk memberikan waktu yang cukup bagi peserta dalam eksplorasi fitur Canva. Selain itu, materi pelatihan dapat diperluas mencakup integrasi Canva dengan platform

pembelajaran daring lainnya untuk mendukung pembelajaran yang lebih holistik. Pendampingan lanjutan juga perlu diberikan untuk memastikan penerapan ilmu yang telah dipelajari.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan finansial dan moral dalam pelaksanaan kegiatan ini. Dukungan tersebut sangat berarti dalam keberhasilan pelatihan dan memberikan manfaat nyata bagi para peserta.

DAFTAR PUSTAKA

- Candra, C., Zahara, Z., Hakim, F., Lusono, A., & Kraugusteeliana, K. (2024). PELUANG DAN TANTANGAN MANAJEMEN SUMBER DAYA DALAM MENINGKATKAN PRODUKTIVITAS KARYAWAN DI ERA SOCIETY 5.0. *JURNAL ILMIAH EDUNOMIKA*, 8(2).
- Salim, D. (2024a). PENERAPAN METODE PENYUSUTAN MENURUT KETENTUAN PAJAK DAN PENGARUHNYA TERHADAP PAJAK PENGHASILAN BADAN DI PT BUANA RANTAI BERKAT ABADI MEDAN. *Jurnal Studi Akuntansi Pajak Keuangan*, 2(3), 146–151.
- Salim, D. (2024b). PROSEDUR PENYELESAIAN CLAIM PADA PT ALLIANZ INDONESIA CABANG MEDAN. *Jurnal Ekonomi Manajemen*, 28(1).
- Siagian, M. V. S., & Tanjung, F. S. (2023). ANALISIS EXPERIENTIAL MARKETING TERHADAP LOYALITAS KONSUMEN MELALUI KEPERCAYAAN SEBAGAI INTERVENING VARIABEL PADA RESTORAN CALISTA BINJAI. *Mount Hope Economic Global Journal*, 1(3), 83–91.
- Sitompul, P. N. (2023). Pengaruh Bauran Pemasaran Terhadap Keputusan Pembelian Obat-Obatan Di Apotik Nasional Medan. *Jurnal Manajemen Dan Akuntansi Medan*, 5(2), 75–84.
- Sitompul, P. N. (2024). Metode Vector Autoregressive (VAR) dalam Menganalisis Pengaruh Inflasi Terhadap Ekspor Dan Impor Di Indonesia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(5), 6541–6555.
- Sitompul, P. N., Patni, N. L. P. S. S., Munir, S., Kraugusteeliana, K., & Indrianti, M. A. (2024). PENINGKATAN FINANCIAL BEHAVIOR MELALUI FINANCIAL LITERACY DAN FINANCIAL EXPERIENCE (STUDI PADA PELAKU UMKM DI INDONESIA). *JURNAL ILMIAH EDUNOMIKA*, 8(2).
- Sitompul, P. N., Winata, C., Sihite, L., & Ariadi, E. (2023). PENGARUH KEPEMIMPINAN DAN MOTIVASI TERHADAP KINERJA AGEN ASURANSI (STUDI PADA PT PANIN DAI-ICHI LIFE-SUKSES AGENCY). *Jurnal Kewirausahaan Bukit Pengharapan*, 3(2), 33–42.
- T-test, U. B., & ROA, C. A. R. (n.d.). *STUDI KOMPERATIF KINERJA BANK UMUM SYARIAH DAN BANK KONVENTIONAL (Studi Kasus Bank Syariah dan Bank Konvensional yang terdaftar di OJK tahun 2023)*.
- Tambunan, H. N., & Pandiangan, S. M. T. (2024). Pengaruh Kegunaan Manajemen Sumber Daya Manusia (MSDM) dalam Meningkatkan Kinerja Organisasi. *AKADEMIK: Jurnal Mahasiswa Humanis*, 4(2), 650–658.
- Tanjung, F. S., Hendarti, R., & Siagian, M. V. S. (2023). PENGARUH EXPERIENTIAL MARKETING DAN KEPUASAN TERHADAP LOYALITAS PELANGGAN UD. BSS KOTA MEDAN. *Mount Hope Economic Global Journal*, 1(3), 75–82.
- Wardana, B. (2024). IMPLEMENTASI METODE WEIGHT PRODUCT UNTUK PENILAIAN KINERJA KARYAWAN DI PT. PERTAMINA GAS. *Journal of Software Engineering and Information System (SEIS)*, 16–22.
- Wardana, B., & Hermanto, H. (2024). Implementasi Microservices di Situs Web Frontend. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (JUPTIK)*, 2(1), 24–27.
- Wardana, B., & Sumijan, S. (2021). Perangkingan Potensi Guru dalam Penentuan Calon Kepala Sekolah Menggunakan Metode TOPSIS. *Jurnal Sistim Informasi Dan Teknologi*, 189–196.
- Winata, C. (2024a). Pengaruh Disiplin Kerja Dan Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pada Pt Widya Techno Abadi. *Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara*, 1(1), 238–246.
- Winata, C. (2024b). Pengaruh Kualitas Produk, Harga dan Kualitas Pelayanan terhadap Keputusan Pembelian Kerupuk PF di CV. Putera Fajar Medan. *AKADEMIK: Jurnal Mahasiswa Ekonomi & Bisnis*, 4(2), 766–774.

- Andriani, T. (2024). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran digital. Jakarta: Gramedia.
- Fauzan, M., et al. (2022). Strategi pendidikan digital di era pandemi. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 11(3), 45-56.
- Haryanto, R., & Nuraini, S. (2024). Inovasi pembelajaran menggunakan Canva. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya Press.
- Kemendikbud. (2020). *Permendikbud No. 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kusuma, D., & Hamidah, S. (2021). Efektivitas pembelajaran daring selama pandemi COVID-19. *Jurnal Pendidikan Digital*, 10(2), 120-135.
- Prasetyo, A., et al. (2023). Penggunaan aplikasi Canva dalam desain pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(1), 88-100.
- Putra, Y., & Santoso, B. (2020). Transformasi digital dalam pendidikan. Jakarta: Erlangga.
- Rahayu, L., & Putri, N. (2023). Peningkatan kualitas materi ajar digital dengan Canva. *Jurnal Edukasi*, 12(1), 23-35.
- Setyowati, D. (2022). Minat mahasiswa dalam pembelajaran daring. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 9(4), 67-80.
- Siregar, A. (2022). Teknologi dalam pendidikan jarak jauh. *Jurnal Pendidikan Nasional*, 13(2), 34-50.
- Situmorang, J. (2022). Canva sebagai solusi pembelajaran digital. Medan: Pustaka Edukasi.
- UNESCO. (2023). *The future of digital education*. Paris: UNESCO Publishing.
- Widodo, T., et al. (2021). Teknologi informasi dalam pendidikan. Malang: Universitas Brawijaya Press.