
Evaluasi Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva terhadap Guru Sekolah Dasar

Dwi Widyastuti Nurharyanto¹, Iwan Abdy²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Khairun, Kota Ternate

e-mail: dwi.widyastuti@unkhair.ac.id, iwanabdy@unkhair.ac.id

Abstrak

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk melihat respons guru terhadap kegiatan pelatihan media pembelajaran menggunakan aplikasi canva. Terdapat 19 guru pada SDN 48 Kota Ternate yang mengikuti kegiatan pelatihan. Pelatihan penggunaan canva dilakukan atas dasar kebutuhan pembelajaran saat ini yang harus terintegrasi dengan teknologi. Kegiatan pelatihan dilaksanakan selama tiga hari dan pada hari terakhir dilakukan evaluasi. Evaluasi kegiatan menggunakan instrumen angket yang diberikan pada guru melalui google form. Google form terdiri dari sepuluh pertanyaan yang dibagi menjadi tiga bagian yaitu isi materi, penyampaian materi, dan kegiatan praktik. Kuesioner yang diberikan memiliki tiga kategori pengisian jawaban yaitu setuju, kurang setuju dan tidak setuju. Hasil evaluasi menunjukkan alokasi waktu untuk menyampaikan materi mendapatkan persentase 57,9% dan alokasi waktu untuk praktik pembuatan media pembelajaran sebesar 52,6%. Hal ini menunjukkan bahwa guru membutuhkan waktu yang lebih panjang untuk menguasai Canva.

Kata kunci: Evaluasi, Pelatihan, Media Pembelajaran, Canva

Abstract

This qualitative descriptive study aims to see teacher responses to learning media training activities using the Canva application. Nineteen teachers at S.D.N. 48 Ternate City took part in training activities. Training on Canva is based on current learning needs, which must be integrated with technology. Training activities were carried out for three days, and an evaluation was carried out on the last day. The review of activities uses a questionnaire instrument that is given to teachers via Google Forms. The Google form consists of ten questions divided into three parts: material content, material delivery, and practical activities. The questionnaire has three categories of answers: agree, disagree, and disagree. The evaluation results show that the time allocation for delivering material was 57.9%, and the time allocation for practicing learning media creation was 52.6%. This indicates that teachers need a longer time to master Canva.

Keywords : Evaluation, Training, Learning Media, Canva

1. Pendahuluan

Teknologi tidak dapat dipisahkan dari aspek kehidupan manusia termasuk aspek pendidikan. Untuk menyiapkan generasi masa depan yang paham akan teknologi, maka penerapan prinsip pembelajaran yang saat ini di terapkan adalah pembelajaran yang berintegrasi dengan teknologi. Salah satu penggunaan teknologi dalam pembelajaran adalah penggunaan laptop, smartphone ataupun berbagai gadget lainnya. Berbagai gadget yang telah hadir pada masa ini dilengkapi dengan berbagai aplikasi pendukung pembelajaran. salah satu aplikasi tersebut adalah canva. Aplikasi ini merupakan aplikasi desain grafis yang digunakan untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen dan konten visual lainnya.

Canva memberikan contoh desain yang dapat digunakan secara langsung dan juga terdapat menu edit untuk mengembangkan desainnya. Terdapat dua jenis layanan pada canva yaitu layanan gratis dan berbayar. Pada layanan berbayar, Canva menyediakan Canva Pro dan Canva for Enterprise. Selain itu, pengguna juga bisa membayar produk secara fisik untuk dicetak dan dikirimkan. Penggunaan canva dalam bidang pembelajaran sangat menguntungkan bagi guru. Guru mempunyai akun belajar yang dapat digunakan dalam akses masuk canva dengan jenis premium secara gratis.

Salah satu alasan yang mendasari penggunaan aplikasi canva pada pelatihan guru-guru untuk mengembangkan perangkat pembelajaran adalah karena mudah digunakan bahkan oleh orang awam sekalipun (Zebua, 2023). Selain itu, aplikasi ini memiliki beberapa kelebihan yaitu :1) Tersedia berbagai macam desain grafis, template dan juga animasi. 2) Fitur-fitur yang tersedia dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran oleh karena banyak fitur yang tersedia. 3) Praktis dalam penggunaannya dan juga hemat waktu. 4) Terdapat fitur penyimpanan proyek yang memudahkan untuk melanjutkan kembali atau melakukan pengeditan hasil kerja yang sebelumnya. 5) File dapat disimpan dalam berbagai format yang dibutuhkan. 6) Akses yang mudah melalui laptop maupun telepon genggam. Beberapa kelebihan tersebut menjadi dasar dipilihnya aplikasi canva dalam pembuatan perangkat pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan guru di kelas.

Penggunaan canva dalam pembelajaran didukung oleh penelitian sebelumnya, yang dilakukan oleh Restu Kurnia and Titin Sunaryati (2023). Hasil penelitian tersebut mengatakan bahwa aplikasi tersebut dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Apabila minat belajar peserta didik baik, diharapkan dapat memberikan dampak pada hasil belajarnya pula. Terlebih lagi dengan canva, penggunaannya memiliki kemudahan akses melalui konten visual yang ditampilkan sehingga tidak perlu menjadi sebuah ahli untuk dapat mendesain menggunakan canva (Azdy, Sriyeni and Aprizal, 2023).

Melalui aplikasi canva, guru dapat membuat media pembelajaran berupa video, poster, powerpoint, spanduk, pamflet dan lain sebagainya. Para peserta berhasil meningkatkan keterampilan desain grafis mereka melalui aplikasi Canva, menciptakan media pembelajaran yang menarik dan informatif. Penerapan konsep desain visual efektif serta integrasi teknologi dalam pembelajaran secara daring berhasil memberikan dampak positif terhadap penyampaian materi pembelajaran (Rahmawati *et al.*, 2024).

Kemudahan-kemudahan inilah yang mendasari adanya kegiatan pelatihan guru untuk membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi canva.

2. Metode

Untuk mengetahui respons guru terhadap penggunaan canva, peneliti menggunakan angket yang didistribusikan melalui google form. Pertanyaan dalam google form terdiri dari tiga bagian yaitu isi materi (empat pertanyaan), penyampaian materi (empat pertanyaan) dan kegiatan praktik (dua pertanyaan). Untuk menganalisis data tersebut, pendekatan yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Terdapat tiga kategori jawaban yaitu setuju, kurang setuju dan tidak setuju.

Subyek penelitian ini khusus pada guru-guru peserta pelatihan pada Sekolah Dasar Negeri 48 Kota Ternate. Guru di sekolah tersebut sebanyak 19 orang yang terdiri dari 15 guru kelas dan 2 orang guru mata pelajaran olahraga serta 2 orang guru mata pelajaran

agama.Sekolah ini dipilih karena berdasarkan data kemitraan dengan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Khairun yang guru-gurunya merupakan peserta pada program Pendidikan Profesi Guru (PPG). Kemampuan rata-rata guru tersebut dalam penggunaan teknologi masih cukup rendah sehingga perlu adanya upaya peningkatan untuk menunjang pembelajaran.

3. Hasil dan Pembahasan

Terdapat sepuluh pernyataan yang harus dikategorikan oleh guru dan telah dirangkum pada tabel 1. Pada kategori pertama yaitu isi materi, dari empat pertanyaan yang diajukan secara keseluruhan mendapatkan persentase yang baik. No 1, 3 dan 4 mendapatkan persentase 100% sedangkan nomor 2 mendapatkan 94,7%. Pada nomor 2 pertanyaan yang diajukan mengenai pemahaman materi yang disampaikan oleh pemateri apakah telah cukup atau belum. Terdapat 1 guru dari 19 peserta lainnya yang kurang setuju dengan pernyataan angket. Analisis lebih lanjut memberikan penilaian bahwa guru yang merasa belum cukup tersebut karena baru pertama kali menggunakan canva dan praktik secara langsung.

Kategori yang kedua yaitu pada penyampaian materi yang terdiri dari empat pertanyaan. Terdapat beragam jawaban yang diberikan oleh peserta. Pada pernyataan angket nomor 5 seluruh peserta setuju sehingga mendapatkan persentase 100%. Angket nomor 6 mendapatkan persentase paling rendah pada kategori ini yaitu 57,9%. Sebanyak 8 peserta pelatihan dalam wawancara lanjutan menyatakan bahwa alokasi waktu dalam kegiatan tidak mencukupi. Untuk membuat satu perangkat pembelajaran yang utuh dan menarik butuh waktu lebih dari tiga hari. Terlebih lagi meskipun canva bukanlah aplikasi baru, peserta yang sebagian besar merupakan guru senior di atas 40 tahun membutuhkan waktu yang lebih lama dalam memahami fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi tersebut. Kemudian pada nomor 7 dan 8 mendapatkan persentase yang sama yaitu 94,7%.

Pernyataan nomor 7 mengenai kemampuan pemateri dalam berdiskusi dan memberikan feedback. Tentunya pemateri yang juga dalam hal ini sebagai peneliti mengusahakan perhatian yang semaksimal mungkin untuk jalannya kegiatan. Namun dalam praktiknya sering kali tidak sesuai dengan perencanaan. Pemateri yang jumlahnya hanya beberapa orang tentunya harus membagi perhatian pada seluruh peserta. Hal tersebut mendasari adanya 1 peserta yang merasa kurang berdiskusi dengan pemateri.

Untuk pernyataan nomor 8, mengenai perlunya diadakan pelatihan lanjutan dengan topik yang berbeda terdapat satu peserta yang menyakan ketidaksetujuannya. Hal ini disebabkan oleh materi canva dirasa membutuhkan keberlanjutannya. Penggunaan canva masih dapat dikembangkan lagi untuk pengembangan perangkat pembelajaran.

Kategori yang ketiga yaitu pada kegiatan praktik terdiri dari dua pernyataan. Pernyataan nomor 9 mendapatkan persentase 100% dan pernyataan nomor 10 mendapatkan 52,6%. Pernyataan 10 merupakan kebutuhan waktu dalam pelaksanaan pelatihan. Kegiatan yang dilaksanakan selama tiga hari belum cukup untuk membuat guru dalam memahami seluruh penerapan aplikasi canva dalam membuat perangkat pembelajaran.

Tabel 1. Analisis Respons Guru

No	Isi Materi	Kategori					
		Setuju		Kurang setuju		Tidak Setuju	
		%	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah
1	Kegiatan ini menambah pengetahuan guru serta motivasi guru dalam membuat bahan ajar yang menarik menggunakan aplikasi canva	100%	19	-	-	-	-
2	Materi yang disampaikan cukup memberikan pemahaman terkait penggunaan aplikasi canva	94,7%	18	5,3%	1	-	-
3	Fitur yang tersedia pada aplikasi canva cukup mudah digunakan dalam pembuatan bahan ajar	100%	19	-	-	-	-
4	Kegiatan ini mampu meningkatkan kreativitas, profesionalisme dan kompetensi guru dalam membuat bahan ajar menggunakan aplikasi Canva	100%	19	-	-	-	-
Penyampaian Materi							
5	materi yang disampaikan oleh pemateri mudah dipahami dan diikuti	100%	19	-	-	-	-
6	Alokasi waktu dalam penyampaian materi sudah cukup	57,9%	11	36,8%	7	5,3%	1
7	Pemateri mau berdiskusi dan memberikan <i>feedback</i>	94,7%	18	5,3%	1		
8	Perlu diadakan pelatihan lanjutan dengan topik berbeda	94,7%	18	-	-	5,3%	1
Kegiatan Praktik							
9	Pemateri telah memfasilitasi <i>workshop</i> dengan baik	100%	19	-	-	-	-
10	Alokasi waktu pelaksanaan praktik <i>workshop</i> sudah mencukupi	52,6%	10	26,3%	5	21,1%	4

Pembelajaran konvensional merupakan tipe pembelajaran yang sangat tertinggal untuk digunakan pada era ini. Pembelajaran yang tidak menggunakan model, media maupun teknik tertentu tidak cukup untuk meningkatkan kemampuan peserta didik. Ketertinggalan guru dalam dunia iptek menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi. Sedikit banyaknya tentu akan memberikan pengaruh pada peran guru sebagai pendidik yang profesional. Tuntutan zaman dengan perkembangan era 5.0 yang mendukung penggunaan teknologi semakin besar dalam kehidupan sehari-hari juga mendorong guru untuk terus mengembangkan kemampuannya.

Guru sebagai fasilitator bertugas menyediakan materi, media atau alat yang dapat menjadi stimulus untuk pengembangan kegiatan pembelajaran dengan integrasi teknologi didalamnya. Pada dasarnya literasi teknologi bertujuan untuk memberikan pemahaman pada cara kerja mesin dan aplikasi teknologi (Nuraeni, Pattiasina and Ulfah, 2022). Hal yang sering salah dipahami adalah ketika literasi hanya difokuskan pada peserta didik saja, padahal untuk membelajarkan peserta didik justru harus dimulai dari gurunya terlebih dahulu.

Guru yang telah memahami literasi terutama pada literasi digital dapat meneruskannya pada peserta didik. Promosi literasi digital di kalangan peserta didik penting untuk mempersiapkan mereka menghadapi tantangan era digital. Untuk mencapai hal tersebut, strategi yang dapat diterapkan antara lain dengan mengubah metode pembelajaran, menggunakan media pembelajaran yang lebih interaktif, membangun karakter dan tanggung jawab siswa, mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran, serta pengembangan keterampilan guru. Dengan langkah ini diharapkan dapat meningkatkan literasi digital siswa dan berkontribusi dalam mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan, salah satu tujuannya adalah Pendidikan Berkualitas (Ajisoka, Fadhilah and ..., 2024).

Terdapat beberapa cara untuk menguasai keterampilan literasi digital sebagai berikut. 1) Mengetahui jenis-jenis konten media (teks, gambar, audio, dan video). Pengetahuan ini untuk membantu mengonstruksi literasi digital terlebih dahulu. 2) Kemampuan analisis kritis, kemampuan ini berguna sebagai pencegahan dari penyebaran informasi yang tidak benar atau masih diragukan kebenarannya. Salah satu faktor dari dengan mudahnya kabar hoax tersebar adalah karena rendahnya analisis para pengguna teknologi. Apabila analisis kritis telah dikuasai dengan baik maka diharapkan pula dapat meningkatkan kesadaran pengguna teknologi dalam membuat, menyebar, dan menyaring informasi. Selanjutnya sikap-sikap yang juga harus muncul dalam penguasaan literasi digital adalah tanggung jawab, kreativitas dan produksi media (Cynthia and Sihotang, 2023). Beberapa cara ini akhirnya juga akan mengacu pada etika penggunaan teknologi.

Etika teknologi adalah kemampuan guru dalam menerapkan nilai-nilai budaya terhadap penggunaan teknologi khususnya pada pembelajaran di kelas. Serta dalam penerapan teknologi di kelas harus memperhatikan nilai-nilai praktis, berdasarkan tingkat kemanfaatan (pragmatism) dalam pembelajaran bermakna (Subhan, 2023). Terkait dengan penggunaan aplikasi canva, maka tidak hanya sekadar melihat secanggih apa teknologi yang digunakan di dalam kelas tetapi juga bagaimana pengaruhnya pada peningkatan kualitas pembelajaran. Aktualisasi diri dalam kemampuan literasi digital yang baik dapat menambah pengetahuan dalam diri seseorang. Hal ini tentunya tidak terlepas dari peran guru yang tidak tergantikan, namun guru dapat membimbing sejauh mana siswa dapat memanfaatkan teknologi pada sisi positif dan sejauhmana dapat meminimalisir kemungkinan menyimpang dari penggunaan teknologi tersebut (Handiyani and Yunus Abidin, 2023). Mudah-mudahan segala aktivitas menggunakan teknologi jangan sampai membuat lengah. Sering kali implementasi tidak disertai dengan evaluasi berkala. Evaluasi perlu dilakukan untuk melihat apakah setiap tujuan pembelajaran tercapai atau tidak. Jika tidak maka harus ada pembenahan dan jika sudah tercapai perlu adanya peningkatan.

Era teknologi 5.0 memberikan kemudahan yang lebih banyak dari era sebelumnya namun juga menuntut kemampuan yang besar pula. Pola pikir yang benar dan keterampilan dalam

beradaptasi dengan teknologi menjadi acuan dalam menghadapi perkembangan teknologi yang pesat ini (Fricticarani *et al.*, 2023). Mudah-mudahan mengakses informasi dan juga hadirnya berbagai aplikasi harus ditunjang dengan kompetensi pedagogik yang baik pada guru. Meningkatkan hasil pembelajaran merupakan fokus guru yang tidak hanya pada aspek kognitif saja, tetapi juga afektif dan psikomotorik.

Kompetensi pedagogik guru merupakan salah satu dari kompetensi wajib yang harus dimiliki. Dengan adanya kemampuan pedagogik yang baik maka akan menunjang kemampuan literasi digital (Putra *et al.*, 2023). Kemampuan pedagogic merupakan kemampuan seorang guru dalam menyampaikan materi di kelas. Bagaimana mengelola kelas, menyiapkan pembelajaran hingga menghadapi peserta didik dengan karakteristik yang berbeda. Mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran membutuhkan analisis yang cermat karena perlu menyesuaikan antara materi, teknologi dan peserta didik. Pemilihan yang tepat akan membantu peserta didik menjadi generasi yang direncanakan pada tahun 2045 yaitu generasi emas.

Generasi emas merupakan generasi yang diharapkan tidak hanya bersaing secara nasional namun juga internasional. Kemampuan dalam bernalar kritis, individu yang kreatif, inovatif merupakan landasan dari generasi ini. Untuk mewujudkan hal tersebut, selain integrasi teknologi dalam pembelajaran, pemerintah juga mendukungnya dengan kehadiran kurikulum merdeka. Salah satu kegiatan unggulannya yaitu proyek penguatan profil pelajar Pancasila (P5) sebagai bagian yang tak dapat dipisahkan dari kurikulum merdeka. Peserta didik melakukan proyek tersebut secara langsung sehingga dapat memupuk pribadi sesuai nilai-nilai Pancasila untuk diimplementasikan di kehidupan sehari-hari (Huda, Khairina and Hamdi, 2023). Selain itu, untuk mewujudkan generasi emas tersebut kerjasama dari berbagai pihak seperti guru, orang tua dan lingkungan masyarakat akan sangat berpengaruh dalam usaha ini (Nurharyanto *et al.*, 2023).

Peran guru sangat penting untuk mewujudkan peserta didik yang berlandaskan pada profil pelajar pancasila (Didik Himmawan *et al.*, 2023). Hal tersebut dikarenakan guru sebagai pentransfer ilmu dan pengetahuan bagi peserta didik. Peserta didik tidak dapat belajar secara mandiri terus menerus, gurupun melaksanakan tugasnya dengan peserta didik sebagai tujuannya. Maka timbal balik dari kedua peran ini merupakan sebuah kesatuan yang tidak bisa dipisahkan.

Hadirnya teknologi diharapkan menjadi pemudah dalam melaksanakan pembelajaran bukan sebaliknya. Untuk itu pemilihan teknologi yang tepat menjadi salah satu kegiatan penting yang juga diperhatikan. Institusi pendidikan harus lebih memperhatikan integrasi teknologi pembelajaran yang efektif dalam strategi pembelajaran untuk memaksimalkan potensi pengembangan keterampilan peserta didik (Said, 2023). Untuk itu setiap pelatihan yang akan diberikan apada guru juga harus melalui analisis kebutuhan terlebih dahulu. Analisis untuk mengetahui seberapa pentingnya penggunaan teknologi tersebut dan dampaknya pada pembelajaran.

Kemampuan literasi digital perlu diimbangi dengan berpikir kritis. Berpikir kritis ini bisa dilakukan dengan mulai mempertanyakan, menganalisis dan membuat penilaian yang objektif terhadap informasi yang telah didapatkan di internet atau media-media lainnya (Dewi *et al.*, 2023). Ada beberapa hal yang tidak bisa diajarkan oleh teknologi maka jangan dipaksakan

untuk menggunakannya. Seperti materi sikap untuk parktiknya maka paling tepat adalah praktik langsung oleh guru dan juga peserta didik.

Pembelajaran dengan integrasi teknologi yang baik tentunya akan mendukung pengembangan kompetensi bagi guru dan juga siswa, akan tetapi kunci pada jalannya pembelajaran yang baik adalah guru dan juga siswa. Secanggih apapun teknologinya apabila guru dan siswa tidak menciptakan suasana yang kondusif untuk pembelajaran berbasis teknologi maka peningkatan kualitas pembelajaran tidak akan terwujud.

4. Simpulan dan Saran

Pelatihan dan pendampingan guru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis canva merupakan salah satu langkah tepat dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan tersebut perlu dilakukan secara rutin dan bertahap agar keseluruhan materi dapat diimplementasikan dengan baik. Seperti yang terlihat pada respons guru bahwa alokasi waktu untuk sebuah pelatihan tidak cukup hanya tiga hari. Hal ini menjadi perhatian karena beberapa hal yang harus dipertimbangkan pula adalah kegiatan-kegiatan tersebut tidak boleh mengganggu kegiatan utama seorang guru yaitu mengajar.

Daftar Pustaka

- Ajisoka, A.A., Fadhilah, A.R. and ... (2024) 'Peran Guru dan Pendidik Dalam Mendorong Literasi Digital untuk Pembangunan Berkelanjutan', *MERDEKA: Jurnal Ilmiah ...*, 1(5), pp. 55–60. Available at: <http://jurnalisticomah.org/index.php/merdeka/article/view/1273%0Ahttps://jurnalisticomah.org/index.php/merdeka/article/download/1273/1063>.
- Azdy, R.A., Sriyeni, Y. and Aprizal, Y. (2023) 'Pelatihan Pengembangan Materi Ajar Menggunakan Aplikasi Canva untuk Guru SMK Muhammadiyah', *Jurnal GEMBIRA (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1(3), pp. 556–561.
- Cynthia, R.E. and Sihotang, H. (2023) 'Melangkah bersama di era digital : pentingnya literasi digital untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, pp. 31712–31723.
- Dewi, N.N.A.S. *et al.* (2023) 'Meningkatkan literasi digital bagi generasi z untuk mewujudkan generasi emas', *Prosiding Pekan Ilmiah Pelajar*, pp. 1–11.
- Didik Himmawan *et al.* (2023) 'Peran Tenaga Pendidik Dalam Transformasi Pendidikan Menuju Generasi Emas Indonesia', *Manajia: Journal of Education and Management*, 1(1), pp. 20–30. Available at: <https://doi.org/10.58355/manajia.v1i1.3>.
- Fricticarani, A. *et al.* (2023) 'Strategi Pendidikan Untuk Sukses Di Era Teknologi 5.0', *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(1), pp. 56–68. Available at: <https://doi.org/10.52060/pti.v4i1.1173>.
- Handiyani, M.H. and Yunus Abidin (2023) 'Peran Guru dalam Membina Literasi Digital Peserta Didik pada Konsep Pembelajaran Abad 21', *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), pp. 408–414. Available at: <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5360>.
- Huda, A.A.S., Khairina, G.P. and Hamdi (2023) 'Penerapan kurikulum merdeka belajar jenjang

-
- sd dalam mewujudkan generasi emas berdaya saing global', *Konferensi Nasional Tarbiyah UNIDA Gontor*, 2, pp. 353–363.
- Nuraeni, R., Pattiasina, P.J. and Ulfah, A. (2022) 'Peran Literasi Teknologi Dalam Dunia Pendidikan', *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), p. 659. Available at: <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1045>.
- Nurharyanto, D.W. *et al.* (2023) 'Ancaman Penggunaan Gadget pada Siswa Sekolah Dasar (SDN 48 Kota Ternate)', 7(3), pp. 93–96.
- Putra, A.E. *et al.* (2023) 'Pengaruh Literasi Digital terhadap Kompetensi Pedagogik Guru', *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), pp. 201–211. Available at: <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.185>.
- Rahmawati, L. *et al.* (2024) 'Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi', *Communnity Development Journal*, 5(1), pp. 129–136.
- Restu Kurnia, I. and Titin Sunaryati (2023) 'Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa', *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), pp. 1357–1363. Available at: <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5579>.
- Said, S. (2023) 'Peran Tekonologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Abad 21', *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan & Ekonomi.*, 6(2), pp. 194–202.
- Zebua, N. (2023) 'Potensi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Praktis Bagi Guru Dan Peserta Didik', *Education: Jurnal Pendidikan*, 2(1), pp. 229–234.