

PEMANFAATAN PENGGUNAAN APLIKASI CANVA PADA PELAJARAN IPS KELAS 4 SD 23 RAMBATAN

The Benefits Of Using Canva Application On 4th Grade Social Study Lesson In 23 Rambatan Elementary School

NUR KHAIRANI¹, ADAM MUDINILLAH²

¹ Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan
Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Batusangkar. E-mail:
nur.khairani2405@gmail.com

² Jurusan Pendidikan Agama Islam, Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Hikmah
Pariangan Batusangkar. E-mail: adamudinillah@staialhikmahpariangan.ac.id

Abstrak Artikel ini merupakan kegiatan untuk memberikan wawasan kepada peserta didik di SD 23 Rambatan dalam menggunakan aplikasi canva sebagai media pembelajaran IPS. Media pembelajaran sangat dibutuhkan oleh guru dalam mendukung suatu model pembelajaran. Guru dan peserta didik dapat menggunakan media pembelajaran yaitu aplikasi Canva. Canva merupakan aplikasi yang menyediakan pilihan template, membuat logo, poster, desain, kemasan, dan fitur-fitur yang ada didalamnya. Dengan aplikasi Canva ini guru bisa mendesain proses pembelajaran agar tidak membosankan sehingga media ini dapat dimanfaatkan dalam kehidupan. Dengan aplikasi Canva guru pun lebih mudah dalam membuat bahan ajar untuk siswanya semenarik mungkin. Cara untuk membuat video pembelajaran yang mudah dan menarik adalah dengan menggunakan aplikasi yang menawarkan template-template dalam menggunakan pembelajaran dalam bentuk aplikasi Canva ini dilakukan dengan menggunakan metode diskusi antara guru dengan peserta didik untuk mencari metode pembelajaran seperti apa yang disukai siswa untuk menjalankan proses pembelajaran nantinya. Diskusi ini dilakukan sejauh mana persoalan dalam membuat bahan ajar serta penggunaan aplikasi Canva ini agar melatih kreativitas siswa hasil akhir dari kegiatan ini peserta didik mempunyai gambaran Canva.

Kata kunci: Aplikasi Canva, Pelajaran IPS, Sekolah Dasar

Abstract This article is an activity to provide insight to learners in SD 23 Rambatan in using canva application as a learning medium for IPS. Learning media is very much needed by teachers in supporting a learning model. Teachers and learners can use learning media, namely the Canva application. Canva is an application that provides a selection of templates, create logos, posters, designs, packaging, and the features that are in it. With this Canva application, teachers can design the learning process so that it is not boring so that this media can be used in life. With the Canva application, teachers are even easier in making teaching materials for their students as interesting as possible. The way to make a learning video easy and interesting is to use an application that offers templates in using learning in the form of Canva application is done by using the method of discussion between teachers and learners to find learning methods such as what students like to run the learning process later. This discussion is done as to the extent of the problem in making teaching materials and the use of this Canva application in

order to train students' creativity the end result of this activity learners have a picture of Canva.

Keywords: Canva Apps, Social Studies Lessons, Elementary School

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan sosial ialah pelajaran yang Sifatnya wajib disekolah dasar, Pelajaran ini bertujuan untuk pengembangan potensi Peserta didik agar peduli terhadap masalah Sosial yang akan terjadi dikalangan masyarakat. (Dasar, 2015). Pembelajaran IPS ini sangat penting sebagai perkembangan ilmu pengetahuan, sikap-sikap serta keterampilan Peserta didik supaya menjadi pribadi yang lebih baik (Zaini, 2021). Seperti kita ketahui yang mana perkembangan zaman teknologi sekarang semakin canggih peserta didik diharapkan untuk mengerti teknologi untuk meningkatkan mutu pendidikan. sebab kini sudah terdapat aneka macam media pembelajaran dapat membantu proses belajar mengajar serta menggunakan software inilah peserta didik bisa belajar untuk mendesain. (Structures, n.d.)(Prasetiadi, 2011).

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat berpengaruh dalam dunia pendidikan (Setiawan, 2018) (Indrajit, 2012). Pendidikan sendiri merupakan hal yang sangat penting bagi setiap generasi terkhusus generasi muda dalam kemajuan ilmu pendidikan yang baik dan bisa meningkatkan wawasan kita tentang sumber daya manusia dalam suatu negara (Pirdaos, 2015). Sedangkan menurut Ihsan (2005: 1) makna pada pendidikan yaitu sebagai “usaha yang menumbuhkan serta mengembangkan potensi-potensi pembawaan.” (Wisata et al., 2016). Pendidikan artinya sebagian dalam kehidupan bermasyarakat tidak terpisah juga dari berkembang atau berubah nya, pendidikan bisa berkembang dan berubah setiap tahunnya tergantung perkembangan teknologi yang ada (Bondy et al., 1994).

Media bisa diartikan sebagai komponen alat dalam sistem pembelajaran (Rohani, 2019)(Hapsari & Zulherman, 2021) pada arti luasnya, media bisa diartikan sebagai pemanfaatan secara maksimum seluruh komponen sumber dan sistem belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Fitria et al., 2021). dapat diartikan bahwa media pembelajaran merupakan alat atau perantara dalam membantu proses belajar mengajar antara guru dengan peserta didik dalam mewujudkan pembelajaran yang baik serta berbasis pada teknologi (Balandin et al., 2010). salah satu berasal sekian banyak nya aplikasi teknologi

yang sudah hadir yaitu aplikasi Canva (Purwati & Perdanawanti, 2019). Canva adalah sebuah program untuk mendesain secara online yang menyediakan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, grafik, spanduk, dan sebagainya yang ada diaplikasikan canva (Rahmatullah et al., 2020).

Aplikasi ini memiliki beberapa kelebihan diantaranya memiliki desain yg menarik (Garris Pelangi, 2020). dapat meningkatkan kreativitas baik guru maupun peserta didik dan dalam mendesainnya pun tak harus menggunakan laptop, bisa juga di android (Oktiani, 2017). Disamping kelebihan nya aplikasi canva ini juga mempunyai kelemahan yaitu kita harus memiliki paket data supaya bisa tersambung kedalam aplikasi nya (Makkulau et al., n.d.). Selain itu ada beberapa template Pembelajaran yang sifatnya berbayar. Daya tarik berasal aplikasi canva buat bahan ajar diantaranya adalah konten yang menarik dan memiliki nilai pendidikan apabila peserta didik tertarik dalam melihat konten tersebut maka, (Bakri et al., 2021) peserta didik akan lebih mudah dalam mengambil pelajaran dalam konten tersebut (Sholeh et al., 2020) (Rizqi et al., 2021).

Berdasarkan bahasa Indonesia yang baik dan benar " konten " dapat diartikan menjadi sesuatu informasi yang tersedia media dan elektronik dengan konten yang menarik untuk diberikan kepada siswa khususnya masih sekolah dasar adalah foto dan Vidio. Pengguna dapat memposting foto dan video dengan memasukkan nilai pendidikan menggunakan kreativitas yang dimiliki. Canva merupakan media online. Dimana bisa digunakan untuk saling berpartisipasi. Berpartisipasi yaitu dapat saling berkomunikasi menggunakan canva dengan mudah untuk menyebarkan informasi, menciptakan sebuah konten atau informasi untuk disampaikan kepada orang lain. Menyampaikan balasan komentar dan masukkan yang disampaikan oleh pengguna lain, komunikasi yang lain terdapat juga di fasilitas media sosial (Mustakim, 2020).

Seluruh nya bisa digunakan dengan cepat dan tanpa batas (Tiara melinda Tahun et al., 2021). Seni adalah pendidikan yang berperan penting dalam mengembangkan keterampilan juga bakat seni. seni sendiri juga memberikan kesempatan kepada kita agar mengeluarkan imajinasi, keterampilan, serta mampu mengeluarkan ide kita. Pada masa sekarang seni adalah hal yang penting, bagi semua hal yang menyangkut keindahan seni (Fauziah, 2011). Seni yang ada dimasyarakat pada saat ini ialah seni mendesain

pamflet, mengukir, dan sebagainya. Hal ini dapat digunakan agar menarik masyarakat pada saat ini untuk mengeluarkan bakat seni dengan memperhatikan pola seni nya. (Rahmad et al., 2021).

Hal ini dapat digunakan untuk membantu para pedagang atau pelajar yang ingin mendesain tugas peserta didik (Permana, 2015)(Rahmasari & Yogananti, 2021). Menyebarkan menjadi hal yg penting dalam memberitahu adanya potensi disuatu daerah bahwa di daerah tersebut ada potensi sumber daya alam ataupun sumber daya manusia (Noni, 2019). Dengan media sosial ini orang bisa menyebarkan informasi dengan mudah serta menggunakan biaya yang tidak begitu mahal, atas berkembangnya media sosial ini (Desain et al., 2021). pada masa kini pemanfaatan aplikasi Canva ini dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dapat pada jadikan sebagai sarana media pembelajaran pada penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran yang mudah. simpel pada hal penggunaannya, waktu, serta hasil yang mampu di dapat (Tiawan et al., 2020).

METODE PENELITIAN/PENULISAN

Artikel ini memakai metode penelitian kualitatif deskriptif, yang mana langkah-langkah nya ialah dengan cara terjun langsung ke lapangan dan mencari sumber data secara alami, supaya data yang didapatkan akurat dan memenuhi hasil yang pada inginkan. Selanjutnya pengelolaan data dapat diperoleh dengan ditulis dan dibentuk dalam bentuk laporan yang jelas. setelah itu data yg diperoleh dapat dikategorikan menurut masalahnya dan dirancang dengan bentuk yang tepat agar dapat memudahkan peneliti untuk melihat bagaimana pola pola kaitan antara yang satu dengan yang lainnya. Kemudian dapat disimpulkan dan kelak pengelolaan tentang data yang sudah dapat diproses dan dikirim dalam bentuk yang sesuai dengan pola pemecah masalah yang dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Membentuk konten dengan Canva dalam menyampaikan materi ajar buat siswa, hal yang sangat penting ialah konten yang berisi pendidikan yang mampu menarik perhatian peserta didik agar tertarik dalam melihat konten yang didesain. Apapun bentuk kontennya untuk membuat jenis huruf, animasi dan lainnya. Manfaat Canva Selain dipergunakan buat mendesain konten pada media sosial, Canva bisa digunakan untuk melakukan desain lain, seperti

membuat logo, poster, banner iklan, dan lainnya. Desain-desain yang bisa dimanfaatkan diantaranya Logo dapat digunakan sebagai sarana branding dari usaha yang dilakukan. serta untuk mendesain bagaimana logo, pada Canva aplikasi canva ada beberapa pilihan template yang telah disediakan atau buat sendiri oleh aplikasinya.

Poster bisa dipergunakan untuk iklanproduk, jasa serta lain-lain. agar bisa memakai sponsor untuk promosi harus dengan mengakses halaman yang ada. Yang mana template bisa digunakan untuk membuat berbagai jenis sertifikat. dengan semua yang disediakan oleh canva akan mempermudah untuk guru menyampaikan konten dengan konsep semenarik mungkin, supaya peserta didik yg melihat konten tersebut tertarik buat melihatnya lebih lama serta tidak terasa membosankan pada kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan penggunaan aplikasi Canva pada pelajaran ips dapat menumbuhkan keterampilan peserta didik dalam merancang desain poster, presentasi, serta lainnya. aplikasi ini menyediakan banyak contoh yang bisa digunakan sebagai contoh video berupa template.

Dan bisa dipergunakan menjadi model buat menunjang kreativitas siswa pada proses menghasilkan desain. Canva dalam media pembelajaran ilmu pengetahuan sosial. Dilihat dari informasi aplikasi canva, di dalam aplikasi sudah tersedia fitur-fitur yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran, menyebutkan bahwa aplikasi ini adalah alat yang dapat membantu mengembangkan kreativitas dan kerja sama buat seluruh siswa. Satu-satunya desain atau pola yang dapat di harapkan di kelas. Menyebarkan keterampilan serta kebiasaan siswa dalam mendesain,membentuk metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Ada juga kelebihan dan kekurangan aplikasi ini. Kelebihan perangkat lunak yaitu memudahkan pengguna dalam membuat sesuatu yang di inginkan.

Dan diharapkan mirip seperti berbagai macam fitur yang gratis yang telah tersedia misalnya seperti model video pembelajaran, berbagai bentuk pilihan poster, video presentasi maupun template video maupun sertifikat dan banyak juga yang lainnya yang telah tersedia gartis dan yang menarik. Agar Bisa mempermudah guru dalam membuat video pembelajaran, guru Bisa menyesuaikan bagaimana bentuk tulisannya, warna nya serta ukuranya dan agar mudah diakses kita bisa melalui laptop atau android hanya dengan cara

mengunduh nya dengan play store. Dan apabila jika ingin mengakses menggunakan laptop bisa melalui Goggle dengan cara membuka Mozilla ataupun chrome.

Software ini bisa diakses tanpa wajib Diunduh terlebih dahulu. Selain punya kelebihan tentunya software ini memiliki beberapa kekurangannya yaitu seperti mengandalkan kecepatan jaringan internet yang relatif dan harus aman. Dan apalagi jaringan nya menghilang atau koneksi jaringan terputus Maka aplikasi ini tidak bisa diakses dan tidak bisa digunakan. Software ini ada aneka macam bentuk template berbagai stiker dan ilustrasi serta bisa dipakai secara gratis. Ada yang berbayar pula ada yang tidak, tetapi tidak masalah karena yang gratis saja sudah banyak bentuknya yang bagus dan tak kalah menarik dengan yang berbayar. Nah disini kreatifitas siswa sangat diperlukan dalam mendesain sesuatu yang menarik.

Tetapi untuk desain harus dipilih-pilih agar yang tidak menjadi sama desain dengan yang lain, misalkan templatnya, gambar, warna, dan sebagainya yang ada diaplikasi canva. Akan tetapi tidak menjadi masalah, tergantung kepada peserta didiknya dalam menggunakan desain aplikasi. Kegunaan Canva untuk guru dan peserta didik. menjadi perangkat lunak berbasis teknologi yang canggih, Canva juga menyediakan ruang belajar buat pengajar Canva juga menyediakan ruang belajar buat pelajar untuk melakukan proses belajar dengan memakai video pembelajaran. Media video pembelajaran yang dipakai banyak yang menarik agar siswa betah Dalam menjalankan proses mengajar.

Software ini merupakan software yang menyediakan berbagai macam bentuk desain atau rancangan yang dapat dibuat dalam bentuk presentasi ataupun power poinnya. Microsoft Power poin yang disingkat dengan istilah ppt ini ialah software perangkat lunak yang berbentuk seperti slide yang dapat kita gunakan untuk presentasi yang ingin kita jelaskan kepada Peserta didik kita. Media ini bisa juga digunakan secara langsung maupun secara pertemuann secara daring atau online. Dan juga apalagi dengan media ppt ini peserta didik belajarnya lebih fokus karena tidak terpaku kepada penjelasan dari guru dan juga media ini lebih efektif dan menarik dan juga proses pembelajaran lancar.

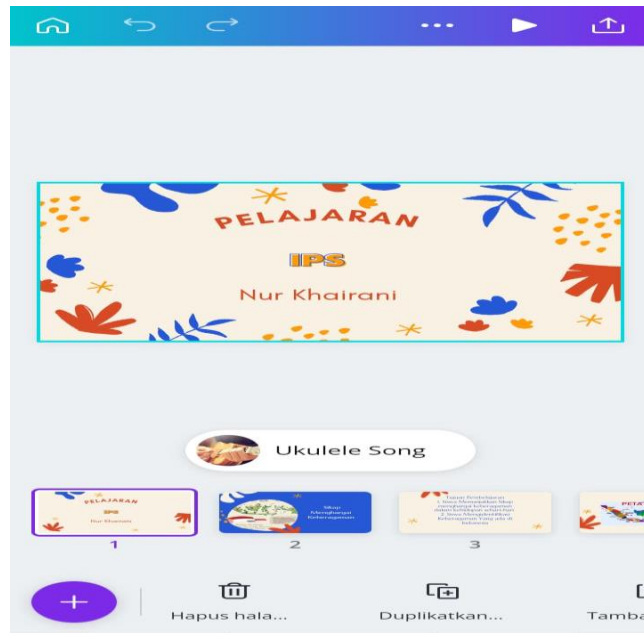
Software ini menjadi daya Tarik orang dalam membuat video pembelajaran yang memberikan daya Tarik nya yaitu ada diberi warna, gambarnya, dan jenis hurufnya agar power poinnya bisa dibuat menarik dan

cara mengakses perangkat lunak ini yaitu pilih pencarian “Presentasi” maka pilihan yg menarik akan timbul secara langsung, serta setelah selesai dirancang, template atau hasil dari desain tersebut bisa dipindahkan ke dalam Power Point. Pemanfaatan template Power Point dalam Canva tidak dirujuk untuk guru saja, tetapi juga bisa untuk peserta didik bila ingin menyampaikan materi yang diharuskan menggunakan Power Point. Selanjutnya, selain Power Point.

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

Berikut, contoh hasil desain yang dibuat melalui aplikasi Canva

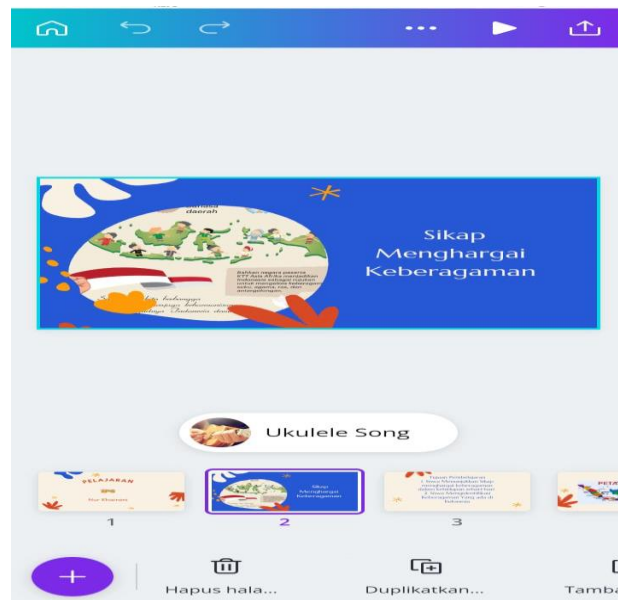
Nah didesain yang pertama ini disini guru terlebih dahulu membuat desain cover awalan videonya, dimana awalnya seperti nama pelajarannya apa, dan nama gurunya. gambarnya seperti yang dibawah ini



Gambar 1.

Cover video pembelajaran pada aplikasi Canva

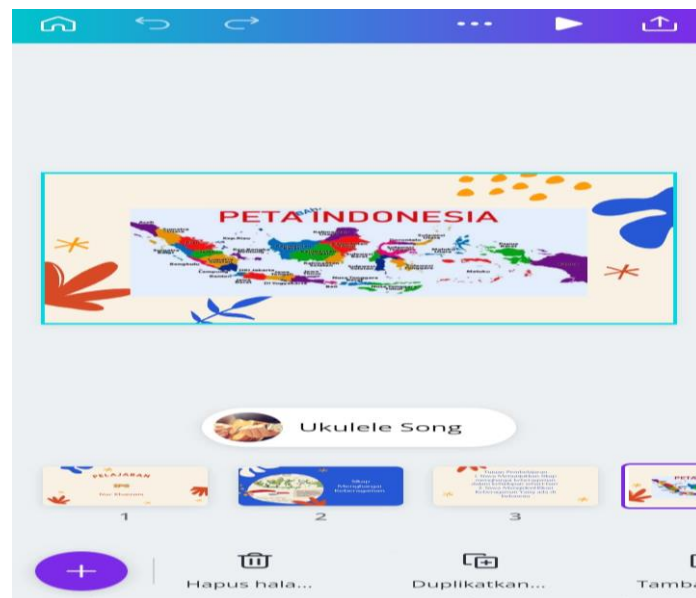
Nah gambar keduanya yaitu disini guru sudah mulai menjelaskan materinya yang mana materinya yaitu tentang cara menghargai keberagaman yang ada diindonesia .



Gambar 2

Desain materi dalam aplikasi Canva

Jadi gambar ini pada gambar yang ketiga ini guru menyajikan gambar peta ini Indonesia yang mana guru memaparkan materi tentang kepulauan yang mana ada terdapat pulau besar maupun pulau yang kecil yang tersebar diseluruh Indonesia. Nah disini negara kita yaitu negara Indonesia memiliki karakteristik penduduknya yang berbeda-beda, nah hal inilah yang menyebabkan terjadinya keberagaman diindonesia .



Gambar 3

Desain peta dalam aplikasi Canva dibuat 1 page

Berdasarkan penjelasan diatas, kita bisa mengetahui bagaimana tentang aplikasi Canva dalam pembelajaran atau keperluan lainnya. Aplikasi Canva ini bisa digunakan di laptop maupun android, cara memakai nya tidak begitu sulit yang mana langkah-langkah nya yaitu :

1. Mendownload aplikasi Canva melalui play store/melalui Link aplikasi Canva

Jika kita ingin memakai aplikasi Canva ini maka kita harus mendownload nya terlebih dahulu dengan cara membuka play store, lalu ketik Canva pada pencariann nanti akan secara otomatis aplikasi ini muncul,lalu klik install dan tunggu Hinga berhasil terinstall

2. Membuat akun Canva

Dengan cara tekan tombol daftar baru setelah itu kemudian Log in

3. Membuat desain Canva

Setelah kita install guru maupun peserta didik dapat membuat desain sesuai dengan kebutuhan kita Masing-masing. Kita bisa memilih berbagai pilihan jenis template sesuai keinginan kita.

4. Menyimpan hasil desain dari Canva

Setelah desain yang kita buat tadi sudah selesai, maka langkah terakhir nya adalah menyimpan desain yang sudah kita buat tadi. Cara menyimpannya yaitu tekan tanda yang ada dikanan paling atas ,lalu di klik desain maka akan otomatis tersimpan dalam galeri maupun file kita.

SIMPULAN

Membuat rancangan dengan Canva Dalam memberikan bahan ajar untuk siswa, misalnya seperti rancangan yang berupa pendidikan agar bisa menarik perhatian siswa agar tertarik dalam melihat konten yang dibuat. Dalam melakukan proses membuat, aplikasi Canva ini juga menyediakan berbagai fitur yang dapat dipakai contohnya video, video dalam bentuk beberapa pilihan yang dapat dipakai langsung, dan dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dalam merancang. Dalam memakai aplikasi canva ini dilakukan dengan metode diskusi yang mana antara guru dengan peserta didik mencari bagaimana metode pembelajaran yang disukai siswa untuk menjalankan pembelajaran nantinya. Kembali lagi, tidak hanya guru yang dapat menggunakannya, peserta didik pun demikian, guru dapat memberi pengajaran menggunakan aplikasi Canva ini kepada peserta didiknya, bila mana guru mengajarkan untuk membuat suatu video, presentasi, poster, dan lain sebagainya yang berisi penjelasan, tutorial ataupun lainnya, peserta didik diharapkan bisa mempraktekkan dan membuat suatu desain dengan baik dan menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Bakri, N. F., Simaremare, E. S., Lingga, I. S., Susilowaty, R. A., Farmasi, J., Matematika, F., Alam, P., & Cenderawasih, U. (2021). *Jurnal Ilmiah Pro Guru* , Vol . 7 No . 1 , Januari 2021 ISSN: 2442 – 2525 , E _ ISSN: 2721-7906
 PELATIHAN PEMBUATAN MATERI PRESENTASI DAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA KEPADA GURU DI KOTA MEDAN DAN

JAYAPURA SECARA ONLINE Jurnal Ilmiah Pro. 7(1), 1–10.

- Balandin, S., Oliver, I., Boldyrev, S., Smirnov, A., Shilov, N., & Kashevnik, A. (2010). PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN Ilmawan. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 728–732. <https://doi.org/10.1109/SIBIRCON.2010.5555154>
- Bondy, B., Klages, U., Müller-Spahn, F., & Hock, C. (1994). Perkembangan Teknologi Informasi di Indonesia *). *Seminar Dan Pameran Teknologi Informasi*, 243(5), 224–228. <https://doi.org/10.1007/BF02191578>
- Dasar, J. P. (2015). Pelayanan Pendidikan Yang Berkualitas Di Era Global Dalam Mengembangkan Potensi Peserta Didik Secara Maksimal. *Jurnal Pesona Dasar*, 1(4), 52–65.
- Desain, F., Industri, D. A. N., & Dinamika, U. (2021). PERANCANGAN MEDIA PROMOSI UNTUK TAHUN AJARAN BARU SEKOLAH DASAR NEGERI 21 MEMPAWAH PERANCANGAN MEDIA PROMOSI UNTUK TAHUN AJARAN BARU SEKOLAH DASAR NEGERI 21 MEMPAWAH. <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/5726/3/18420100104-2021-UNIVERSITASDINAMIKA.pdf>
- Fauziah, Y. N. (2011). Analisis Kemampuan Guru Dalam Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar Kelas V Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (Studi Komparatif Pada Guru Sekolah Dasar Kelas V Di Beberapa Sekolah Dasar Di Kota Bandung Tahun Ajaran 2010-2011. *Edisi Khusus*, 2, 98–106.
- Fitria, V. A., Habibi, A. R., Hakim, L., & Islamiyah, M. (2021). Pemanfaatan Canva untuk Mendukung Media Pembelajaran Online Siswa Siswi SMK Mahardika Karangploso Malang di Masa Pandemi Vivi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 75–82.
- Garris Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. *Jurnal Sasindo Unpam*, Vol 8, No 2, Desember 2020 PEMANFAATAN, 8(2), 79–96.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.

- Indrajit, R. E. (2012). Evolusi Perkembangan Teknologi. *Blogspot.Com*, 1–5. <https://bit.ly/2HWDlmF>
- Makkulau, A., Magister, M., Fakultas, M., Universitas, E., Hamzah, D., Magister, D., Fakultas, M., Universitas, E., Laba, R., Magister, D., Fakultas, M., & Universitas, E. (n.d.). ANALISIS STRATEGI BISNIS DALAM MENINGKATKAN MARKET. *Jurnal Bisnis, Manajemen Dan Informatika*, 14, 149–159.
- Mustakim, M. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika. *Al Asma: Journal of Islamic Education*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.24252/asma.v2i1.13646>
- Noni, A. (2019). Desain informatika: Pengembangan Kreativitas Dan Literasi Membaca Siswa Sd Hati Kudus. *Jurnal Abdimas*, 5(3).
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216–232. <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>
- Permana, D. J. (2015). Analisis Peluang Bisnis Media Cetak Melalui Pendekatan Bisnis Model Canvas Untuk Menentukan Strategi Bisnis Baru. *Faktor Exacta*, 6(4), 309–319. https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Faktor_Exacta/article/view/242
- Pirdaos, R. (2015). Orientasi Pedagogik Dan Perubahan Sosial Budaya Terhadap Kemajuan Ilmu Pendidikan Dan Teknologi. : : *Jurnal Pendidikan Islam*, 6, 106–117.
- Prasetiadi, A. E. (2011). *Web 3.0: Teknologi Web Masa Depan*. 1(3), 1–6.
- Purwati, Y., & Perdanawanti, L. (2019). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Mitra Masyarakat (JPMM) Vol.*, 1(1), 42–51.
- Rahmad, C., Sumari, A. D. W., Kirana, A. P., Abdullah, M. Z., & Sukmana, S. E. (2021). Perangkat Desa Melek Digital dan Kreatif: Pelatihan Pengembangan Konten Digital Desa Ngijo Kabupaten Malang. *Abdimasku: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 7. <https://doi.org/10.33633/ja.v4i1.140>
- Rahmasari, E. A., & Yogananti, A. F. (2021). Kajian Usability Aplikasi Canva (Studi Kasus Pengguna Mahasiswa Desain). *ANDHARUPA: Jurnal Desain*

- Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(01), 165–178.
<https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i01.4292>
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Rizqi, A. W., Jufriyanto, M., & ... (2021). Pelatihan Desain Kemasan Produk Asosiasi UMKM Kecamatan Sidayu, Kabupaten Gresik (Studi Kasus: Produk Kerupuk). *Indonesian Journal of ...*, 1(1), 33–38. <http://journal.ittelkom-pwt.ac.id/index.php/ijcosin/article/view/261>
- Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 1–95.
- Setiawan, D. (2018). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Budaya. *JURNAL SIMBOLIKA*, 4(1), 62. <https://doi.org/10.31289/simbollika.v4i1.1474>
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.2983>
- Structures, M. B. (n.d.). *PemanfaatanTeknologiGadget Sebagai Media Pembelajaran*.
- Tahun, B. J., Kalor, P., Sd, D. I., Melinda, T., & Saputra, E. R. (2021). *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPA MATERI*. 5(2), 96–101. <http://jurnal.unikastpaulus.ac.id/index.php/jipd/article/view/848/451>
- Tiawan, Musawarman, Sakinah, L., Rahmawati, N., & Salman, H. (2020). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat Smk Di Smkn 1 Gunung Putri Bogor. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 476–480. <https://doi.org/10.31949/jb.v1i4.417>
- Wisata, P., Di, B., & Minahasa, K. (2016). Strategi Dinas Pariwisata Dalam Mengembangkan Potensi Wisata Budaya Di Kabupaten Minahasa. *Jurnal Politico*, 5(1), 1–12.

Zaini, M. (2021). Urgensi Penelitian Pengembangan dalam Menggali Keterampilan Berpikir Kritis. *Prosiding Magister Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(1).