TSAQOFAH
Jurnal Penelitian Guru Indonesia

p-ISSN : 2810-0395
e-ISSN : 2810-0042

Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Semantic, Garuda, Google Scholar, Base, etc

https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i4.3233

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS APLIKASI CANVA DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BASIC DESAIN GRAFIS SISWA DI SEKOLAH DASAR

Utilizing Canva-Based Audiovisual Learning Media to Enhance Basic Graphic Design Skills in Elementary School Students

Risa Lailatul Quraniyah & Fidrayani
UIN Syarif Hidayatullah Jakarta
Risalailatul34@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Jun 11, 2024	Jun 14, 2024	Jun 17, 2024	Jun 20, 2024

Abstract

Although audiovisual media has been widely used in the learning process, research on the effectiveness of using Canva to enhance elementary students' graphic design skills remains limited. This gap indicates the need for more in-depth studies to understand how the Canva application can influence students' creativity and engagement in the context of primary education. The purpose of this study is to identify how audiovisual media can attract elementary students to graphic design through Canva. The method used in this research is a Systematic Literature Review (SLR). The aspects discussed in this study include the title, abstract, introduction, method, results, discussion, and conclusion. The data collected comprises relevant articles from several sources from 2019 to 2024 related to the topic of using Canva-based audiovisual learning media to improve students' basic graphic design skills. The method used is a Systematic Literature Review (SLR), which includes the analysis of various relevant journal articles. The results of the study indicate that the use of Canva can enhance students' creativity, engagement, and technical skills in graphic design. In the first cycle, students showed a significant improvement in basic skills, and in the second cycle, there was further

Jurnal Tsaqofah is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

improvement with higher completeness. Using Canva as a learning medium has proven effective in enhancing students' graphic design competence, while also encouraging them to be more explorative and creative.

Keywords : Creativity, Systematic Literature Review (SLR), Student Engagement, Graphic Design Competence.

Abstrak : Meskipun media audiovisual telah banyak digunakan dalam proses pembelajaran, penelitian mengenai efektivitas penggunaan Canva dalam meningkatkan kemampuan desain grafis siswa sekolah dasar masih terbatas. Kesenjangan ini mengindikasikan perlunya studi lebih mendalam untuk memahami bagaimana aplikasi Canva dapat memengaruhi kreativitas dan keterlibatan siswa dalam konteks pendidikan dasar. Tujuan penelitian ini untuk mengidentifikasi bagaimana media audiovisual dapat membuat ketertarikan siswa sekolah dasar terhadap desain grafis melalui canva. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Systematic Literature Review (SLR). Aspek yang dibahas dalam penelitian ini terkait judul, abstrak, pendahuluan, metode, hasil, diskusi, dan kesimpulan. Data yang dikumpulkan meliputi artikel-artikel yang relevan dari beberapa sumber 2019-2024 terkait dengan topik Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Kemampuan Basic Desain Grafis Siswa. Metode yang digunakan adalah Systematic Literature Review (SLR) yang mencakup analisis berbagai artikel jurnal yang relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva dapat meningkatkan kreativitas, keterlibatan, dan kemampuan teknis siswa dalam desain grafis. Pada siklus pertama, siswa menunjukkan peningkatan kemampuan dasar yang signifikan dan pada siklus kedua, terjadi peningkatan yang lebih lanjut dengan ketuntasan yang lebih tinggi. Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi desain grafis siswa, sekaligus mendorong mereka untuk lebih eksploratif dan kreatif.

Kata Kunci : Kreativitas ; Systematic Literature Review (SLR) ; Keterlibatan Siswa ; Kompetensi Desain Grafis

PENDAHULUAN

Kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, berkomunikasi, dan berkolaborasi (4C) merupakan keterampilan abad 21 yang sangat penting bagi peserta didik. Di era industri 4.0, kompetensi ini wajib dimiliki agar siswa dapat bersaing dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang pesat (Juwairia et al. 2022). Oleh karena itu, membekali siswa dengan keterampilan tersebut menjadi salah satu tujuan utama dalam dunia pendidikan saat ini.

Namun, implementasi pembelajaran berbasis teknologi di sekolah-sekolah masih menghadapi berbagai kendala. Banyak peserta didik yang belum mahir dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran karena kurangnya kesadaran, kreativitas guru dalam merancang pembelajaran berbasis teknologi, serta fasilitas sarana dan prasarana sekolah yang

belum memadai (Aisyah Pragista et al., n.d.). Hal ini menyebabkan proses pembelajaran digital kurang efektif dan tidak optimal.

Secara ideal, anak-anak di sekolah dasar seharusnya dapat membaca dan menulis dengan baik, serta memiliki kemampuan dasar dalam desain grafis. Kemampuan mendesain ini merupakan salah satu kompetensi dasar yang perlu dikuasai peserta didik (sukartinah 2022). Dengan penguasaan keterampilan desain grafis, siswa tidak hanya mampu mengekspresikan kreativitas mereka tetapi juga dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan inovatif.

Salah satu solusi untuk mengatasi masalah ini adalah dengan memanfaatkan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran audio-visual. Aplikasi Canva sangat menarik karena menyediakan berbagai fasilitas dan picture yang dapat memancing kreativitas siswa. Selain itu, Canva juga menyediakan mode gratis yang dapat digunakan oleh guru dan siswa tanpa biaya tambahan. Penggunaan Canva diharapkan dapat meningkatkan keterampilan dasar desain grafis siswa

Penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya antara lain, materi pembelajaran dapat dibuat lebih menarik dan dinamis, serta dapat disimpan dalam berbagai format file seperti JPG, PNG, PDF, dan mp4 (HANIFAH SMAN Terpadu Unggulan and Tidung 2022a). Namun, kekurangannya adalah aplikasi ini memerlukan paket data untuk digunakan dan beberapa template desain yang menarik bersifat berbayar .(Mala, Martono, and Mardiana 2023)

Proses pembelajaran di dalam kelas sering kali tidak efektif karena penggunaan metode konvensional atau ceramah. Hal ini membuat banyak siswa tidak fokus mendengarkan penjelasan guru dan cenderung pasif ketika diajak berinteraksi (Ni Putu Elma Rahayu 2023). Selain itu, penugasan yang hanya mengandalkan lembar kerja siswa juga kurang memotivasi siswa dan membuat mereka lebih tertarik pada hiburan daripada belajar .(Hadi 2023)

METODE

Penelitian SLR dilakukan untuk berbagai tujuan, diantaranya untuk mengidentifikasi, mengkaji, mengevaluasi,dan menafsirkan semua penelitian yang tersedia dengan bidang topik fenomena yang menarik,dengan pertanyaan penelitian tertentu yang relevan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Systematic Literature Review (SLR) untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan menginterpretasi hasil penelitian yangbyang

relevan dengan pertanyaan penelitian tertentu, atau area topik, atau fenomena yang menjadi perhatian. Sementara itu, pendekatan kualitatif dalam systematic review digunakan merangkum hasil-hasil penelitian yang bersifat deskriptif kualitatif.

Pada penelitian ini, peneliti melakukan proses pencarian artikel dengan langkah-langkah sistematis. Langkah pertama adalah mendefinisikan topik penelitian yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan kemampuan basic desain grafis siswa di SD. Artikel-artikel dipilih berdasarkan relevansi dengan topik ini, dengan memfokuskan pencarian pada jurnal-jurnal PTK yang diterbitkan antara tahun 2019 hingga 2024

Dalam riset ini, penelitian dilakukan dengan membandingkan beberapa siklus penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan kemampuan basic desain grafis siswa di SD. Setiap siklus mencakup implementasi yang berbeda dari aplikasi Canva dalam konteks pembelajaran desain grafis. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi perbedaan dan kemajuan dalam kemampuan siswa dari satu siklus ke siklus berikutnya, serta untuk mengidentifikasi pendekatan yang paling efektif dalam meningkatkan pembelajaran desain grafis di sekolah dasar menggunakan media audio visual Canva.

HASIL

Tabel 1. Metode Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual

No	Author	Judul	Resume
1.	(Vinka Paramaditya et al., n.d.)	Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Kreativitas Menarikan Tari Puspawresti Siswa Kelas X Mipa 2 Di Sma Negeri 5 Denpasar Tahun Pelajaran 2021/2022	Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan kreativitas menarikan tari Puspawresti siswa kelas X MIPA. Siklus 1 menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan kreativitas siswa dengan nilai rata-rata 74,05 dan ketuntasan mencapai 16 orang (35,89%). Siklus 2 menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan kreativitas siswa dengan nilai rata-rata 82,13 dan ketuntasan mencapai 37 orang (94,90%).

2.	(HANIFAH SMAN Terpadu Unggulan and Tidung 2022)	Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kimia	Peningkatan hasil belajar siswa dilihat dari dua aspek yaitu berdasarkan kehadiran siswa dan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata 70,77 pada siklus I dan meningkat menjadi 80,58 pada siklus II.
3.	(Hamda and Fauzana Azima, n.d.)	Pengembangan Media Audio Visual Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar	Penggunaan media audio visual menggunakan aplikasi Canva berhasil meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia pada peserta didik kelas IV SD. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata peserta didik pada tes kosakata sebesar rata-rata 50 poin dari siklus I nilai awal sebesar 30 pada siklus II menjadi 80.
4.	(Pendidikan Ekonomi Undiksha and Tenri Ampa 2020)	Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva.	media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva layak digunakan di sekolah uji coba. Hasil uji coba lapangan siklus pertama yaitu 67.13 persen dan siklus kedua yaitu 88 persen. Presentase hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan.

Table 2. Tingkat Penerimaan dan Keterlibatan Siswa

No	Author	Judul	Resume
1.	(Wikarya et al. 2022)	Penggunaan Media Canva Untuk Meningkatkan Kreatifitas Dan Hasil Belajar Siswa	perolehan rata-rata pada siklus I ini sebesar 3,66 walaupun masih terdapat pe rendah yang di sebebkan oleh adaptasi siswa terhapat penggunaan media berbasis canvaini. Kenaikan ataupun peningkatan yang terjadi pada kreativitas peserta didik siklus II kreativitas menjadi lebih baik dari perolehan rata-rata yang telah di peroleh oleh peserta didik pada siklus I, dimana pada siklus II perolehan rata-rata yang di capai oleh peserta didiki perolehan sebesar 4,48.
2.	(Kumala Sari, Rahayu, and	Using Canva to Improve the Creativity of	The first cycle still requires a number of things to be considered, namely the

	Pertiwi Darmawati 2023)	Elementary School Students Grade 5 in Yogyakarta	need for strict supervision of the use of gadgets as a teaching medium for completing work . From the evaluation of the work in Cycle I, it was not found that students had different ideas from their classmates. This can be seen in the selection of topics or ideas to be made, the average student will choose drinks as the idea to be made. Also, they are still using templates that are already available in Canva. Students are also still not able to place elements properly and when placing promotional elements are still not well organized. However, the students were able to create good ad images by paying attention to the elements of the ad even though they were not able to use the Canva application properly. In Cycle I, it also gave side effects to the students in their enthusiasm following the learning . The creativity of students in designing a work through Canva media reaches an indicator of success of 83.46%, while the target indicator of success of action in this study is 75%. Thus, it can be said that the success indicator of 83.46% has been successful. It can be concluded that Canva media can increase the creativity of students .
3.	(Junaedi, Pawiyatan Luhur, and Duwur, n.d.)	Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English For Information Communication And Technology	Presentase hasil belajar peserta didik menunjukkan peningkatan dari siklus pertama sebesar 67.13% menjadi 88% pada siklus kedua.
4.	(Negeri et al. 2023)	The use of the Canva application learning media in the Fiqh	Penelitian menunjukkan hasil belajar pada siklus I sebesar 42,85 persen; siklus II sebesar 57,14 persen;

		learning process.	dan hasil belajar pada akhir siklus III sebesar 80,95 persen. Peningkatan hasil belajar ini sejalan dengan meningkatnya aktivitas belajar siswa dalam mengajukan dan menjawab pertanyaan.

Table 3. peningkatan kemampuan desain grafis

No	Author	Judul	Resume
1.	(Kumala Sari, Rahayu, and Pertiwi Darmawati 2023)	Meningkatan Ketrampilan Mendesain greeting Card melalui Pemanfaatan Aplikasi Canva bagi Peserta didik Kelas viii C Smp N 2 Nanggulan Pada semester I tahun Pelajaran 2021/ 2022	Berdasar rekapitulasi jumlah nilai semua aspek dalam mendesain Greeting Card,diketahui nilai produkGreetingCardsiklus I rata-rata kelas sebesar 79,4 dengan ketuntasan kelas sebesar 59,4%, atau sebanyak 19 peserta didik tuntas KKM 75. Berdasarkan indikator kinerja perlu meningkatkan jumlah ketuntasan klasikal pada peserta didik hingga batas ketuntasan minimal di atas 85% (27 peserta didik) dari 32 peserta didik pada siklus II.
2	(Siswanjaya 2021)	Penggunaan Canva pada Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Keterampilan dan Motivasi Menulis Siswa.	Terjadi peningkatan yang positif terhadap masing-masing penyataan dari hasil pada penelitian pendahuluan ke siklus I dan ke Siklus II. Nilai rata-rata kelima pernyataan tersebut adalah 59.9% pada penelitian pendahuluandan meningkat menjadi 74.4% pada siklus 1.

PEMBAHASAN

Penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva dalam pembelajaran desain grafis di sekolah dasar telah menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan kreativitas dan kemampuan siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam berbagai konteks pembelajaran. Misalnya, penelitian pada siswa kelas X MIPA yang menunjukkan peningkatan kreativitas menarikan tari Puspawresti dengan nilai rata-rata yang meningkat dari 74,05 di siklus 1 menjadi 82,13 di siklus 2 . Peningkatan ini

menunjukkan bahwa media audio visual tidak hanya membantu dalam penyampaian materi, tetapi juga dalam mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan inovatif.

Selain itu, tingkat penerimaan dan keterlibatan siswa dalam penggunaan media berbasis Canva juga mengalami peningkatan signifikan. Pada siklus pertama, terdapat adaptasi awal yang perlu dilakukan siswa, yang tercermin dari rata-rata perolehan sebesar 3,66. Namun, pada siklus kedua, rata-rata ini meningkat menjadi 4,48, menunjukkan bahwa siswa semakin terbiasa dan lebih terlibat dalam proses pembelajaran . Penggunaan Canva sebagai alat bantu pembelajaran memerlukan pengawasan ketat, terutama dalam penggunaan gadget sebagai media pengajaran. Hal ini penting untuk memastikan bahwa penggunaan teknologi dapat dimanfaatkan secara optimal tanpa mengurangi fokus siswa terhadap materi yang diajarkan.

Aplikasi canva merupakan suatu instrumen bantu online design secara gratis dan bisa dimanfaatkan dalam pembuatan video. Inovasi digital tersebut memberikan peluang kemudahan guru dalam melakukan akses dan operasionalisasi aplikasi tersebut, disamping juga terdapat varian design inovatif pada template yang dipilih, fitur-fitur dan kategorikategori yang sesuai dengan kebutuhan tema yang kita inginkan (Pratiwi, Suprapto, and Moeawanah, n.d.).

Selanjutnya, penilaian terhadap hasil kerja siswa pada siklus pertama menunjukkan bahwa banyak siswa yang masih memilih ide yang serupa dan menggunakan template yang sudah tersedia di Canva. Meskipun demikian, siswa mampu menghasilkan gambar iklan yang baik dengan memperhatikan elemen iklan, meskipun belum sepenuhnya mampu menggunakan aplikasi Canva dengan benar . Pada siklus kedua, diharapkan siswa dapat lebih eksploratif dan kreatif dalam memilih ide dan menggunakan fitur-fitur Canva untuk menghasilkan karya yang lebih orisinal dan terorganisir dengan baik.

Aplikasi Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi Canva. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada Canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi,dan lain sebagainya (Azwar and Heri adi Prasetyanta, n.d.).

Peningkatan kemampuan desain grafis siswa juga terlihat dari peningkatan nilai rata-rata pada siklus-siklus yang dijalani. Berdasarkan rekapitulasi nilai aspek mendesain Greeting Card, rata-rata kelas meningkat dari 79,4 pada siklus pertama dengan ketuntasan 59,4% menjadi ketuntasan minimal di atas 85% pada siklus kedua . Peningkatan ini menunjukkan

bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran efektif dalam meningkatkan kemampuan teknis siswa dalam desain grafis, sejalan dengan indikator kinerja yang ditetapkan.

Canva menawarkan berbagai jenis presentasi, termasuk presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, dan teknologi. Keunggulan Canva antara lain desainnya yang beragam dan menarik, banyak fitur untuk meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran, media pembelajaran praktis yang menghemat waktu, dan kemampuan mendesain melalui perangkat mobile(Juniantoro et al. 2022)

Penelitian lebih lanjut juga menunjukkan adanya peningkatan positif terhadap pernyataan-pernyataan kunci dalam pembelajaran desain grafis menggunakan Canva. Nilai rata-rata dari lima pernyataan utama meningkat dari 59,9% pada penelitian pendahuluan menjadi 74,4% pada siklus pertama . Ini menunjukkan bahwa penggunaan Canva tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis siswa dalam desain grafis, tetapi juga meningkatkan keyakinan dan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Kesimpulannya, penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis Canva memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan desain grafis siswa di sekolah dasar, baik dari segi kreativitas, keterlibatan, maupun kemampuan teknis.

Dalam pelatihan Canva, peserta akan mempelajari cara membuat desain visual yang menarik menggunakan fitur-fitur Canva. Selain itu, peserta juga akan mempelajari teknik dasar desain grafis seperti pemilihan warna, penggunaan font yang tepat, dan tata letak yang baik (Sholeh, Suraya, and Rachmawati 2023).

KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan dasar desain grafis siswa di sekolah dasar. Dari berbagai siklus penelitian, ditemukan bahwa aplikasi Canva mampu meningkatkan kreativitas, keterlibatan, dan kemampuan teknis siswa secara signifikan. Pada siklus pertama, siswa mengalami adaptasi awal tetapi menunjukkan peningkatan kemampuan dasar yang cukup baik. Siklus kedua menunjukkan peningkatan lebih lanjut dengan ketuntasan yang lebih tinggi, dimana lebih banyak siswa mencapai kompetensi minimum yang diharapkan. Canva menyediakan berbagai fitur yang mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan dinamis, meskipun memerlukan pengawasan ketat dalam penggunaannya. Kesimpulannya, aplikasi

Canva sebagai media pembelajaran memberikan dampak positif yang signifikan dalam pembelajaran desain grafis di sekolah dasar, mendukung pengembangan keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis, memecahkan masalah, berkomunikasi, dan berkolaborasi.

DAFTAR PUSTAKA

Azwar, Abbas, and R Heri adi Prasetyanta. (n.d). Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Procedur Dalam Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Melalui Aplikasi Canva Kelas IX. Vol. 1.

Hadi, Saeful. (2023). Pemanfaatan Pembuatan Poster Pada Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin* 1 (3): 573–90. https://doi.org/10.60126/maras.v1i3.105.

HANIFAH SMAN Terpadu Unggulan, Noor, and Tana Tidung. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kimia, 2 (2).

Juniantoro, Shandy, Neneng Mariana, Endah Budiyati, Erni Rihyanti, Meti Nurhayati, and Ani Rahmaniar. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Mendukung Presentasi Jenjang SMK (Study SMKN 7 Jakarta) 1 (2): 2963–7848. https://doi.org/10.54593/pundimaswid.v1i2.142.

Juwairia, Juwairia, Dewi Koryati, Dian Eka Amrina, and Usmi Sintara. (2022). Meningkatkan Kreativitas Desain Flyer Digital Menggunakan Aplikasi Canva Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL). *Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi* 9 (1): 15–26. https://doi.org/10.36706/jp.v9i1.16084.

Kumala Sari, Irma, Ayu Rahayu, and Yustina Pertiwi Darmawati. (2023). Using Canva to Improve the Creativity of Elementary School Students Grade 5 in Yogyakarta. Vol. 29.

Mala, Nadia Nur, Boedi Martono, and Ninik Mardiana. (2023). Penggunaan Media Infografis Digital Berbasis Aplikasi Canva Sebagai Peningkat Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Teks Anekdot. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra* 10 (2): 101. https://doi.org/10.30595/mtf.v10i2.18639.

Ni Putu Elma Rahayu, I Made Sujana. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Pembuatan Poster Pembelajaran Seni Budaya Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas VIII.H SMP Negeri 8 Denpasar Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan* 1:92–96.

Pendidikan Ekonomi Undiksha, Jurnal, and Andi Tenri Ampa. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva, 12 (2). www.canva.com.

Pratiwi, Widya Putri, Edy Suprapto, and Siti Moeawanah. (n.d). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Pada Siswa Kelas VI SDN 2 Glinggangan.

Sholeh, Muhammad, Suraya Suraya, and Rr. Yuliana Rachmawati. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Desain Konten Promosi Bagi Pelaku UMKM. *Abdimas Altruis: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 6 (2): 107–13. https://doi.org/10.24071/aa.v6i2.6667.

Siswanjaya, Siswanjaya. (2021). Penggunaan Canva Pada Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Keterampilan Dan Motivasi Menulis Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar* 5 (2): 421–42. https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i2.259.

sukartinah. (2022). Meningkatan Ketrampilan Mendesain Greeting Card Pemanfaatan Aplikasi Canva Bagi Peserta Kelas Viii C Smp N 2 Nanggulan Pada Semester I Pelajaran 2021/ 2022. *Jurnal Riset Pendidikan Indonesia* 2.

Vinka Paramaditya, Putu, Komang Indra, Wirawan Ii, Anak Agung, Gede Agung, and Rahma Putra. (n.d). Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Kreativitas Menarikan Tari Puspawresti Siswa Kelas X MIPA 2 di SMA Negeri 5 Denpasar Tahun Pelajaran 2021/2022. https://doi.org/10.5281/zenodo.7542928.

Wikarya, Yusron. (2022). Penggunaan Media Canva Untuk Meningkatkan Kreatifitas Dan Hasil Belajar Siswa. *Annissa*. Vol. 1. www.canva.com.