



Pemanfaatan *Canva* sebagai Penguatan Kemampuan Guru pada Bahan Ajar Guru bidang *Computational Thinking*

Ismarmiaty^{1*}, Kartarina Agustin², Diah Supatmiwati³, Ni Ketut Sri Winarti⁴, Ria Rismayati⁵

¹Universitas Bumigora, Indonesia. e-mail: ismarmiaty@universitasbumigora.ac.id

²Universitas Bumigora, Indonesia. e-mail: kartarina@universitasbumigora.ac.id

³Universitas Bumigora, Indonesia. e-mail: diah.supatmiwati@universitasbumigora.ac.id

⁴Universitas Bumigora, Indonesia. e-mail: sriwinarti@universitasbumigora.ac.id

⁵Universitas Bumigora, Indonesia. e-mail: riris@universitasbumigora.ac.id

*corresponding author)

Info Artikel

Diajukan: 16-01-2025

Diterima: 16-01-2025

Diterbitkan: 17-01-2025

Kata Kunci:

Computational Thinking;
Canva;
Bahan Ajar;
Kemampuan Guru;
Bebras.

Keywords:

Computational Thinking;
Canva;
Teaching Materials;
Teacher Ability;
Bebras.



Lisensi: cc-by-sa

Copyright © 2025 Ismarmiaty

Abstrak

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam pembelajaran yang harus dipersiapkan oleh guru atau pendidik untuk menunjang pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat pada artikel ini adalah bertujuan untuk memberikan penguatan kompetensi guru pada bidang *Computational Thinking* dimana guru mengembangkan materi bahan ajar pada tingkat sekolah dasar dimana guru adalah objek pelaksanaan kegiatan. *Computational Thinking* merupakan sebuah strategi berpikir komputasi yang diimplementasikan dalam berbagai mata pelajaran yang diajarkan pada guru di sekolah. Aplikasi *Canva* merupakan platform desain dan komunikasi visual online dengan misi memberdayakan semua orang di seluruh dunia agar dapat membuat desain apapun dan mempublikasikan desain mereka dimanapun sehingga *Canva* dianggap mampu untuk menjadi alat pendukung guru dalam mengembangkan berbagai kebutuhan bahan ajar yang menarik minat siswa untuk belajar. Metode pelaksanaan terdiri dari beberapa tahapan antara lain: persiapan, pelaksanaan kegiatan dan evaluasi. Kesimpulan dari hasil evaluasi pelaksanaan kegiatan adalah bahwa peserta dan pemangku pendidikan pada tingkat SD yang telah mengikuti kegiatan merasa sangat setuju bahwa kegiatan ini menarik, bermanfaat, mudah diikuti, sesuai dengan kebutuhan dan perlu untuk dilaksanakan kembali.

Abstract

Learning media is an important component of learning that must be prepared by teachers or educators to support learning so that learning objectives can be achieved effectively. The implementation of Community Service activities in this article aims to strengthen teacher competence in the field of Computational Thinking where teachers develop teaching materials at the elementary school level where teachers are the object of implementing activities. Computational Thinking is a Computational Thinking strategy that is implemented in various subjects taught by teachers at school. The Canva application is an online design and visual communication platform with a mission to empower everyone throughout the world to be able to create any design and publish their designs anywhere so that Canva is considered capable of being a supporting tool for teachers in developing various teaching material needs that attract students' interest in learning. The implementation method consists of several stages, including preparation, implementation of activities and evaluation. The conclusion from the evaluation results of the implementation of the activity is that participants and education stakeholders at the elementary school level who have taken part in the activity strongly agree that this activity is interesting, useful, easy to follow, meets their needs and needs to be implemented again.

1. PENDAHULUAN

(Peraturan Pemerintah RI Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan, 2005) menjelaskan bahwa guru sebagai pendidik dituntut untuk dapat mengembangkan bahan pembelajaran sendiri. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 22 Tahun 2016 terkait Proses Pendidikan mendefinisikan media pembelajaran adalah alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran (Mila et al., 2021). Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam pembelajaran yang harus dipersiapkan oleh guru atau pendidik untuk menunjang pembelajaran (Mila et al., 2021) (Nugraha & Sudiyono, 2018) (Dwi Puji Astuti et al., 2020) (Sari et al., 2023) sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif (Masfufah et al., 2022). Mutu pendidikan sangat tergantung kepada kualitas guru dan pembelajarannya, peningkatan pembelajaran merupakan isu mendasar bagi peningkatan mutu pendidikan secara rasional (Irsan et al., 2021). Bahan pembelajaran atau media pembelajaran yang disusun dan dikembangkan seharusnya dapat menyesuaikan perkembangan teknologi. Rusman (2012) menyampaikan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi merupakan media dan sumber terbaik yang dapat digunakan sebagai sumber media komunikasi belajar dimana peserta didik dapat lebih interaktif dalam melaksanakan pembelajaran (Mahardika et al., 2021). Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat pada artikel ini adalah bertujuan untuk memberikan penguatan kompetensi guru pada bidang *Computational Thinking* dimana guru mengembangkan materi bahan ajar pada tingkat sekolah dasar dimana guru adalah objek pelaksanaan kegiatan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Aplikasi *Canva*

Perkembangan teknologi mendukung berkembangnya media pembelajaran, salah satunya *Canva*. Logo *Canva* dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Logo *Canva* (*Canva*, 2025)

Aplikasi *Canva* mulai diluncurkan sejak tahun 2013. Aplikasi ini merupakan *platform* desain dan komunikasi visual *online* dengan misi memberdayakan semua orang di seluruh dunia agar dapat membuat desain apapun dan mempublikasikan desain mereka dimanapun (*Canva*, 2025). Sehingga *Canva* dianggap mampu untuk menjadi alat pendukung guru dalam mengembangkan berbagai kebutuhan bahan ajar yang menarik minat siswa untuk belajar (Sari et al., 2023) (Irkhamni et al., 2021) (Monoarfa & Haling, 2021) (Triningsih, 2021) (Tambunan & Tambunan, 2023) (Hidayanti, 2022)(Zebua, 2023).

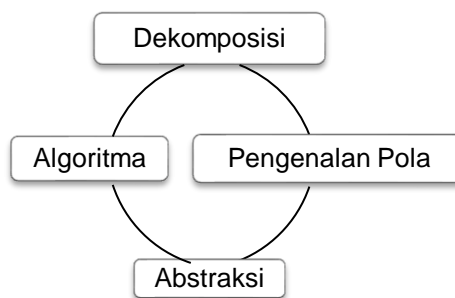
Canva menyediakan berbagai bentuk alat ajar berbasis teknologi antara lain presentasi, *resume* poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, buletin, dan lain sebagainya (Masfufah et al., 2022) (Junaedi, 2021) (Sholeh et al., 2020) (Alfian et al., 2022) (Tanjung & Faiza, 2019) serta dapat menyesuaikan berbagai jenis bidang antara lain presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi dan lainnya (Junaedi, 2021) (Tanjung & Faiza, 2019). Kelebihan aplikasi *Canva* adalah kemudahan penggunaan aplikasi untuk membuat desain (Monoarfa & Haling, 2021) (Tanjung & Faiza, 2019) tersedianya berbagai template menarik siap pakai (Monoarfa & Haling, 2021) (Junaedi, 2021) (Rizanta & Arsanti, 2022) (Fitria et al., 2021) (Rahmasari & Yogananti, 2021) (Yundayani et al., 2019) (Analicia & Yogica, 2021) akses aplikasi dari berbagai *platform* (Monoarfa & Haling, 2021) (Junaedi, 2021) (Tanjung & Faiza, 2019) (Rizanta & Arsanti, 2022) (Rahmasari & Yogananti, 2021) (Yundayani et al., 2019) (Analicia & Yogica, 2021) resolusi hasil yang berkualitas, kemudahan kolaborasi dua atau lebih pengguna *Canva* untuk bekerjasama dalam satu media dan kemudahan waktu dan tempat dalam bekerja (Tanjung & Faiza, 2019). Namun, aplikasi ini masih memiliki kekurangan, antara lain: kebutuhan internet yang stabil pada akses aplikasi, beberapa *template* dapat digunakan secara berbayar dan kemungkinan duplikasi hasil pekerjaan karena sumber daya yang digunakan bersama dan gratis (Monoarfa & Haling, 2021).

Pemilihan *Canva* sebagai media ajar untuk implementasi *Computational Thinking* sebagai strategi bahan ajar pendidikan di sekolah dianggap tepat dengan melihat berbagai kelebihan *Canva* dan berbagai dukungan dari hasil penelitian. Beberapa penelitian hasil kegiatan yang pernah

dilaksanakan sebelumnya antara lain penelitian (Alfian et al., 2022) (Purba & Harahap, 2022) (Rizanta & Arsanti, 2022) (Mila et al., 2021). Penelitian (Tanjung & Faiza, 2019) pada pemanfaatan *Canva* sebagai media belajar pengajaran pada berbagai tingkat sekolah, selain itu penelitian hasil kegiatan yaitu (Sari et al., 2023) dan (Irsan et al., 2021) melakukan pelatihan penggunaan aplikasi *Canva* untuk peningkatan kompetensi guru dan pengembangan baahan ajar. Dukungan pada hasil kegiatan adalah pada penelitian (Yundayani et al., 2019). Penelitian (Rizanta & Arsanti, 2022) yang menyimpulkan bahwa penggunaan *Canva* dalam pembelajaran menambah kreativitas peserta didik, penelitian (Maolida & Salsabila, 2021) memaparkan bahwa pendidik mampu merancang bahan ajar, penelitian (Rizanta & Arsanti, 2022) menyampaikan bahwa ada peningkatan literasi digital dan kreativitas pada pengajaran oleh pendidik. *Canva* secara valid dapat diimplementasikan sebagai alat penyusun bahan ajar pendidikan (Tanjung & Faiza, 2019). Respon positif sebesar 96% didapatkan dari penggunaan *Canva* berbasis teknologi dibandingkan media pembelajaran berbasis konvensional pada penelitian.

2.2. Computational Thinking

Computational Thinking merupakan sebuah strategi berpikir komputasi yang diimplementasikan dalam berbagai mata pelajaran yang diajarkan pada guru di sekolah. Inggriani Liem menjelaskan bahwa *Computational Thinking* memiliki empat (4) teknikal inti yaitu dekomposisi, pengenalan pola, abstraksi dan algoritma (Ismarmiaty et al., 2020) (Agustin et al., 2021) (Sriwinarti et al., 2022) (Ismarmiaty et al., 2022). Pola keterhubungan dari ke-empat kunci tersebut dapat dilihat pada Gambar 2.

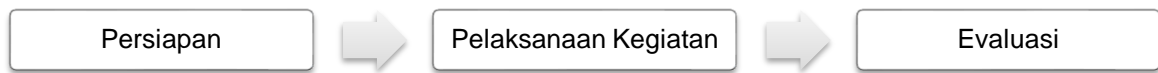


Gambar 2. Kunci Teknikal pada *Computational Thinking*
Sumber: Dokumen Pribadi

Gambar 2 menjelaskan bahwa ke-empat teknikal inti saling berhubungan, dan mendukung pemahaman dan pembelajaran *Computational Thinking*. Empat kunci teknikal dalam implementasi *Computational Thinking* oleh Inggriani Liem dalam penelitian (Ismarmiaty et al., 2020) adalah dekomposisi yang merupakan pemecahan masalah dengan membagi masalah dalam bagian-bagian kecil yang lebih sederhana sehingga mudah dipahami, pengenalan pola dengan mencari pola dari masalah dari berbagai permasalahan yang serupa, abstraksi dimana dari permasalahan yang ada dibagi dengan memprioritaskan informasi penting dan relevan dan algoritma adalah perancangan tahapan solusi yang dilaksanakan untuk menyelesaikan masalah. Strategi *Computational Thinking* diimplementasikan dari inisiatif organisasi internasional Bebras oleh Professor Valentina Dagiene dari Universitas Vilnius, Lithuania dengan tujuan mempromosikan informatika dan pemikiran komputasi pada seluruh usia sekolah (Bebras, 2025). Perkembangan organisasi Bebras Internasional telah sampai di Indonesia dan diimplementasikan di hampir seluruh wilayah Indonesia. Biro Bebras Universitas Bumigora (UBG) didirikan pada tanggal 6 Agustus 2019 yang berada di bawah bimbingan Bebras Indonesia (Agustin et al., 2021) (Sriwinarti et al., 2022). Biro Bebras UBG melaksanakan kegiatan secara aktif dengan bekerjasama dengan pihak pemerintahan serta guru-guru untuk memperkuat kompetensi guru pada bidang *Computational Thinking* dan juga implementasi *Computational Thinking* berbasis teknologi pada siswa sekolah dalam kegiatan olimpiade tingkat lokal dan nasional.

3. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan mengimplementasikan *Computational Thinking* pada bahan ajar guru sekolah dengan menggunakan aplikasi *Canva*. Metode pelaksanaan terdiri dari beberapa tahapan antara lain: persiapan, pelaksanaan kegiatan dan evaluasi. Pola dari metode pelaksanaan dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Tahapan pada Metode Pelaksanaan Kegiatan

Tahapan-tahapan yang ditampilkan pada Gambar 2 dapat dijelaskan berikut ini:

1. Tahapan persiapan dilakukan dengan mempersiapkan bahan rencana kegiatan, bahan kegiatan serta simulasi kegiatan yang akan dilaksanakan
2. Tahapan pelaksanaan kegiatan direncanakan akan dilaksanakan pada bulan September 2023 dengan lokasi yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan. Kegiatan ini akan dilaksanakan dalam beberapa bagian yaitu pemaparan materi kegiatan, pelatihan dan presentasi hasil dari pelatihan yang telah dilaksanakan. Selain itu, kegiatan evaluasi juga dilakukan dengan mengimplementasikan hasil dari kegiatan kepada siswa sekolah

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui kesesuaian tujuan kegiatan yaitu penguatan kompetensi guru yang berdaya saing dalam bidang pemberdayaan teknologi terhadap implementasi *Canva* pada bahan ajar.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

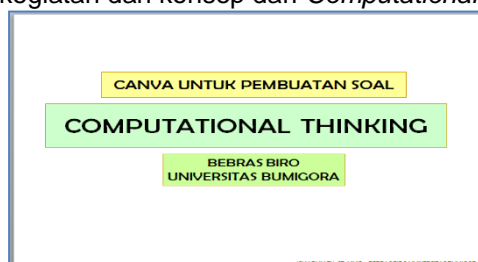
4.1 Penjelasan Kegiatan

Persiapan dilaksanakan dengan membuat alur rencana kegiatan yang akan dilaksanakan. Alur yang dilaksanakan pada tahapan persiapan adalah seperti yang dapat dilihat pada Tabel 1.

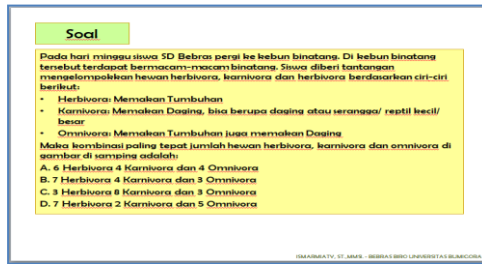
Tabel 1. Rencana Kegiatan

No.	Kegiatan	Pelaksanaan
1	Persiapan	10 s.d. 15 September 2023
2	Persiapan Materi Kegiatan	15 September 2023
3	Simulasi Kegiatan	15 - 17 September 2023
4	Persiapan Kegiatan (Bahan + Alat)	17 - 20 September 2023
5	Koordinasi Sekolah Peserta Guru	11 September 2023
6	Koordinasi Lokasi dan Persiapan Lokasi	20 s.d. 22 September 2023
7	Kegiatan Pelatihan	23 s.d. 25 September 2023
8	Evaluasi Kegiatan Pelatihan	2 Maret 2024

Persiapan bahan pelaksanaan kegiatan adalah pelatihan dengan menggunakan *Canva*, materi dipaparkan dengan menggunakan Microsoft Powerpoint dan pelatihan menggunakan aplikasi *Canva*. Pelatihan dilaksanakan dengan pembukaan oleh Ketua Biro Bebras Universitas Bumigora ibu Kartarina Agustin, M.Kom. lalu dilanjutkan penyampaian materi terkait konsep *Computational Thinking* oleh Dr. Diah Supatmiwati, M.Hum. dan dilanjutkan dengan pelatihan penyusunan bahan ajar terkait dengan aplikasi *Canva* yang disampaikan oleh Ismarmiaty, ST., MMSI. Pelatihan dilaksanakan oleh relawan Biro Universitas Bumigora yaitu dosen dan mahasiswa Universitas Bumigora dengan materi yang disampaikan kepada peserta kegiatan pelatihan adalah terkait pemahaman dasar terkait Bebras, Bebras Indonesia, tujuan kegiatan dan konsep dari *Computational Thinking*.

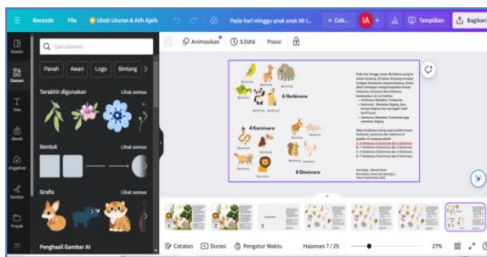


Gambar 4. Tampilan Materi Pelatihan *Computational Thinking*

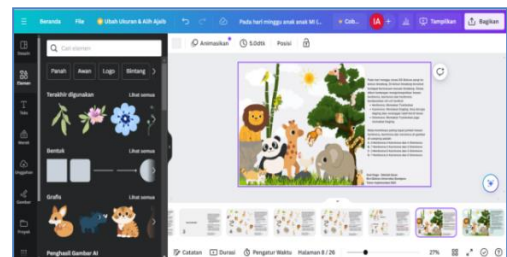


Gambar 5. Tampilan Contoh Soal Computational Thinking

Tampilan materi pelatihan dapat dilihat pada Gambar 4 dan tampilan pelatihan menggunakan Canva dapat dilihat pada Gambar 5. Gambar 5 menampilkan contoh soal yang mengadopsi konsep dari Computational Thinking pada soal sebagai bahan ajar.



Gambar 6. Tampilan Pembuatan Bahan Ajar dengan Canva

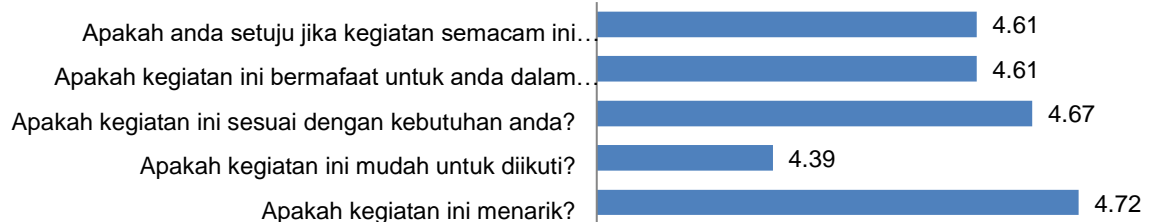


Gambar 7. Tampilan Pembuatan Soal Computational Thinking Bahan Ajar dengan Canva

Tampilan pelatihan pembuatan bahan ajar dengan Canva pada Gambar 6 dan Gambar 7. Gambar 6 dapat dilihat bahwa penyusunan soal pada bahan ajar dengan menggunakan Canva dilakukan dengan menyusun berbagai item yang disediakan di dalam fitur Canva dan Gambar 7 menjelaskan bagaimana hasil soal yang dibuat dalam aplikasi Canva.

4.2 Tingkat Pemahaman Tentang Kegiatan Yang Berlangsung

Setelah disampaikannya konsep dan pelatihan pembuatan bahan ajar dengan Canva, peserta diminta untuk menyelesaikan pelatihan dengan membuat bahan ajar dengan menggunakan Canva secara berkelompok. Jumlah dari peserta yang ikut serta adalah sebanyak dari 44 peserta. Hasil Pelatihan dikumpulkan dengan format jpg, jpeg atau png. Pengumpulan dilakukan melalui laman google class yang disediakan oleh Biro Bebras untuk dapat dinilai sebagai hasil kegiatan pelatihan. Hasil kegiatan pelatihan dinilai dan diberikan sertifikat atas bukti penyelesaian kegiatan pelatihan pembuatan bahan ajar dengan menggunakan Canva. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kesesuaian tujuan kegiatan pelatihan terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan. Evaluasi dilaksanakan dengan mengukur hasil kepuasan peserta pelatihan terhadap kegiatan menggunakan kuisisioner dengan pengukuran respon melalui skala Likert pada nilai interval 1 sampai dengan 5 dengan respon Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Netral (N), Setuju (S) dan Sangat Setuju (SS). Jumlah responden yang mengisi sebanyak 18 orang dari yang terdiri dari guru berbagai mata pelajaran dan kepala sekolah. Hasil tabulasi kuisisioner dapat dilihat pada Gambar 12.



Gambar 12. Grafik Hasil Evaluasi Kegiatan Bebras

Hasil evaluasi yang tersaji dalam grafik memberikan kesimpulan dari 5 poin pengukuran terkait kegiatan menarik dengan nilai 4,72 dalam kategori sangat setuju; poin kemudahan kegiatan dengan nilai 4,39 dalam kategori sangat setuju; poin apakah kegiatan sesuai dengan kebutuhan guru dengan nilai 4,67 dalam kategori sangat setuju; poin apakah kegiatan bermanfaat dalam membuat bahan ajar dengan nilai 4,61 dalam kategori sangat setuju; dan poin guru menyetujui bahwa jika kegiatan perlu dilaksanakan kembali untuk peningkatan kompetensi guru dengan nilai 4,61 dalam kategori sangat setuju. Sesuai dengan data pada Gambar 12 tersebut dapat disimpulkan bahwa rerata penilaian kegiatan pada kategori sangat puas dengan nilai 4,63.

4.3 Dokumentasi Kegiatan

Tampilan penyampaian pelatihan dapat dilihat pada Gambar 8 dan pelatihan kelompok guru untuk menyelesaikan tugas yang diberikan dapat dilihat pada Gambar 9. Pada gambar 8 pemateri bahan ajar berbasis *Canva* yaitu ibu Ismarmiaty, ST., MMSI. memaparkan materi yang ditampilkan pada proyektor dengan langsung melakukan pembuatan bahan ajar dengan aplikasi *Canva*. Kegiatan dilanjutkan pada latihan pembuatan soal yang ditayangkan pada gambar 9 yang dilakukan oleh 44 peserta guru yang mengikuti pelatihan.



Gambar 8. Penyampaian Materi Pelatihan



Gambar 9. Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar

Contoh dari hasil kegiatan dapat dilihat pada Gambar 10 dan Gambar 11. Gambar 10 merupakan hasil kegiatan guru dengan mengangkat kearifan lokal di Nusa Tenggara Barat, sedangkan di Gambar 11 merupakan hasil kegiatan bahan ajar guru yang mengadaptasi soal tingkat SD dengan menggunakan *Canva* serta menyisipkan konsep *Computational Thinking* di dalam soal tersebut.



Gambar 10. Contoh 1 Hasil Pelatihan



Gambar 11. Contoh 2 Hasil Pelatihan

5. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat telah selesai dilaksanakan sesuai dengan rencana dan tujuan yang ditetapkan oleh tim pelaksana kegiatan. Kegiatan dilaksanakan dengan memberikan kontribusi kepada masyarakat yaitu guru sebagai peserta pelatihan. Hasil evaluasi kegiatan yang terlaksana memberikan hasil bahwa peserta dan pemangku pendidikan pada tingkat SD yang telah mengikuti kegiatan merasa sangat setuju bahwa kegiatan ini menarik, bermanfaat, mudah diikuti, sesuai dengan kebutuhan dan perlu untuk dilaksanakan kembali.

6. ACKNOWLEDGEMENTS

Ucapan terimakasih disampaikan kepada Dinas Pendidikan Kota Mataram atas kesempatan kerjasama yang telah diberikan untuk dapat berkontribusi meningkatkan kemampuan guru. Dan juga, kepada Biro Bebras Universitas Bumigora yang telah memberikan kesempatan untuk dapat menjadi relawan di kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, K., Madani, M., Supatmiwati, D., Riberu, R. A., & Lestari, I. P. (2021). Sosialisasi dan Pengenalan Computational Thinking kepada Guru pada Program Gerakan Pandai oleh Bebras Biro. *Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 27–34. <https://doi.org/10.30812/adma.v2i1.1271>
- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal ABDIMAS (Pengabdian Kepada Masyarakat) UBJ*, 5(1), 75–84. <https://doi.org/10.31599/jabdimas.v5i1.986>
- Analicia, T., & Yogica, R. (2021). Media Pembelajaran Visual Menggunakan Canva pada Materi Sistem Gerak. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 260. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38604>
- Bebras. (2025). *Bebras History*. Bebras. <http://bebras.org>
- Canva. (2025). *Canva*. <http://canva.com>
- Peraturan Pemerintah RI Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, Jakarta: Depdiknas. (2005).
- Dwi Puji Astuti, Muslim, A., & Bramasta, D. (2020). Analisis Persiapan Guru dalam Pelaksanaan Pembelajaran Matematika di Kelas IV SD Negeri Jambu 01. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 7(2)(2), 185–192.
- 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. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 75–82. www.canva.com
- Hidayanti, D. V. F. T. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Modul Digital Interaktif Matematika Untuk Mengoptimalkan Pembelajaran Jarak Jauh. *Humantech: Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia*, 2(1), 163–173.
- Irkhamni, I., Izza, A. Z., Salsabila, W. T., & Hidayah, N. (2021). Pemanfaatan Canva Sebagai E-Modul Pembelajaran Matematika terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Konferensi Ilmiah Pendidikan Universitas Pekalongan 2021*, 127–134. <https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/kip/issue/view/12>
- Irsan, G. A. L. N., Pertiwi, A., & R, F. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Menggunakan Canva. *Jurnal Abdidas*, 2(6), 1412–1417. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v2i6.498>
- Ismarmiaty, Agustin, K., Hairani, Hadi, S., Abdillah, M. N., Indriani, Ulfayanti, & Hambali, M. S. (2020). Sosialisasi Gerakan Pandai Computational Thinking pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada Madrasah Tsanawiyah Pondok Pesantren Ittihadul Ikhlas Pendidikan dan Kebudayaan bapak Awaluddin Tjalla di acara Grow with Google di Perpustakaan Nasional Repu. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Berkarakter*, 3(2), 173–184.
- Ismarmiaty, Agustin, K., Madani, M., Sriwinarti, N. K., Zainuddin, & Supatmiwati, D. (2022). Penguatan kemampuan Computational Thinking pada pemberdayaan guru dan siswa Sekolah Dasar di Pulau Lombok. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 18(2), 253–267. <https://doi.org/10.20414/transformasi.v18i2.5034>
- Junaedi, S. (2021). Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa pada Mata Kuliah English for Information Communication and Technology. *Bangun Rekaprima*, 7(2), 80. <https://doi.org/10.32497/bangunrekaprima.v7i2.3000>
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275–281. <https://doi.org/10.29303/jppm.v4i3.2817>
- Maolida, E. H., & Salsabila, V. A. (2021). Canva and Screencast-O-Matic Workshop for Classroom for Madrasah Ibtidaiyah Teachers. *AJAD: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 55–60.
- Masfufah, R. A., Muyasyaroh, L. K., Maharani, D., Saputra, T. D., Astrianto, F., & Dayu, D. P. K. (2022). Media Pembelajaran Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Pembelajaran Kurikulum Merdeka. *Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Seni, Dan Pendidikan Dasar 2 (SENSASEDA) 2*, 2(November), 347–352.
- Mila, N., Nuralamsyah, Alisyahbana, A. N. Q., Arisah, N., & Hasan, M. (2021). Efektivitas Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring. *Penelitian Dan Pengabdian Inovatif Pada Masa Pandemi Covid-19*, 181–188.
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 1–7.
- Nugraha, D. A., & Sudiyono, S. (2018). Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Autoplay Media Studio Bagi Guru-Guru Sdn Merjosari 1. *Jurnal Terapan Abdimas*, 3(2), 182. <https://doi.org/10.25273/jta.v3i2.2811>
- Purba, Y. A., & Harahap, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325–1334. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>
- 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>
- Rizanta, G. A., & Arsanti, M. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Masa Kini. *Prosiding Seminar Nasional Daring*, 2, 560–568. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SPBSI/article/view/1381>
- Sari, R. K., Hamzah, I., Wijaya, S. M., & Ikbarfikri, A. (2023). Pelatihan Canva sebagai Media Pembelajaran di SMA N 5 Metro. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 4(2), 208–

213. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/JSSTCS/article/view/3115>
- 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>
- Sriwinarti, N. K., Apriani, Supatmiwati, D., Agustin, K., & Ismarmiaty. (2022). *Pendampingan Proses Pembuatan Soal Berbasis Computational Thinking pada Guru Tingkat SD dan SMP di Kecamatan Sakra , Kabupaten Lombok Timur*. 2(2), 209–220. <https://doi.org/10.30812/adma.v2i2.1568>
- Tambunan, L., & Tambunan, J. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Matematika Berbantuan Aplikasi Canva pada Materi Grafik Fungsi Eksponen dan Logaritma. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1029–1038. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2212>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79–85. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Triningsih, D. E. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Cendekia*, 15(1), 128–144. <https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667>.Selama
- Yundayani, A., Susilawati, & Chairunnisa. (2019). Investigating the effect of Canva on students' writing skills. *English Review: Journal of English Education*, 7(2), 169–176. <https://doi.org/10.25134/erjee.v7i2.1800>.Received
- Zebua, N. (2023). Potensi Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Praktis bagi Guru dan Peserta Didik. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 229–234.