

PENDAMPINGAN PEMANFAATAN CANVA BERBASIS KECERDASAN BUATAN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN GURU MADRASAH ALIYAH DALAM MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN

Gusti Firda Khairunnisa^{1*}, Alifiani², Sofiatul Ilmi³

^{1,2}Mathematics Education, Universitas Islam Malang, Indonesia

³Madrasah Aliyah Ahmad Yani, Jabung, Kabupaten Malang, Indonesia

firdakhairunnisa123@unisma.ac.id¹, alifiani@unisma.ac.id², sofiatulilmi@gmail.com³

ABSTRAK

Abstrak: Madrasah Aliyah Ahmad Yani Jabung menghadapi berbagai tantangan terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Salah satu masalah utama yang dihadapi adalah kurangnya aksesibilitas terhadap teknologi yang memadai. Untuk mengatasi masalah tersebut, maka tim pengabdian Masyarakat dari Program Studi Pendidikan Matematika menawarkan solusi berupa pendampingan pemanfaatan canva berbasis kecerdasan buatan untuk guru-guru yang ada di Madrasah Aliyah Ahmad Yani Jabung. Kegiatan ini diikuti oleh 20 orang guru dan berlangsung pada Bulan Februari 2024. Pendampingan dilaksanakan dalam lima tahap: (1) pemaparan materi; (2) praktik; (3) penugasan/ proyek; (4) *sharing session*; dan (5) evaluasi dan umpan balik. Dari delapan fitur dalam Canva AI yang dipelajari dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini, penguasaan guru terhadap Fitur Beat Sync menunjukkan peningkatan rata-rata skor yang paling signifikan yakni sebesar 59 poin.

Kata Kunci: Canva; Kecerdasan Buatan; Media Pembelajaran.

Abstract: Madrasah Aliyah Ahmad Yani Jabung faces various challenges related to the use of technology in learning. One of the main problems faced is the lack of accessibility to adequate technology. To overcome this problem, the Community Service Team from the Mathematics Education Study Program offered a solution in the form of assistance in using artificial intelligence-based Canva for teachers at Madrasah Aliyah Ahmad Yani Jabung. This activity was attended by 20 teachers and took place in February 2024. This event consists of five steps: (1) presentation; (2) practice; (3) assignments/ projects; (4) *sharing session*; and (5) evaluation and feedback. Of the eight features in Canva AI studied in this community service activity, teachers' mastery of the Beat Sync feature showed the most significant increase in the average score—59 points.

Keywords: Canva; Artificial Intelligence; Learning Media.



Article History:

Received: 21-02-2024

Revised : 23-03-2024

Accepted: 23-03-2024

Online : 01-04-2024



This is an open access article under the
CC-BY-SA license

A. LATAR BELAKANG

Penggunaan media dalam pembelajaran telah banyak diteliti mampu membantu mengomunikasikan gagasan atau informasi sehingga kualitas pembelajaran dapat meningkat (Fitria dkk., 2017). Dewasa ini, dengan semakin berkembangnya teknologi, semakin banyak pula aplikasi atau platform yang dapat membantu guru untuk membuat media pembelajaran yang kreatif dan efektif untuk diterapkan di kelas. Namun penggunaan teknologi ini masih dapat menimbulkan beberapa tantangan bagi sebagian guru.

Madrasah Aliyah Ahmad Yani Jabung, seperti banyak institusi pendidikan lainnya, menghadapi berbagai tantangan terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Salah satu masalah utama yang dihadapi adalah kurangnya aksesibilitas terhadap teknologi yang memadai. Sebagian besar guru dan siswa mungkin tidak memiliki akses yang memadai ke perangkat teknologi atau internet yang diperlukan untuk mengadopsi metode pembelajaran digital. Ini bisa menjadi penghalang serius dalam upaya mereka untuk memanfaatkan potensi penuh dari alat-alat teknologi yang tersedia untuk meningkatkan pembelajaran.

Selain itu, kurangnya pengetahuan dan keterampilan dalam penggunaan teknologi juga merupakan masalah yang signifikan di Madrasah Aliyah Ahmad Yani Jabung. Banyak guru mungkin tidak merasa nyaman atau percaya diri dalam menggunakan perangkat lunak atau platform digital dalam pengajaran mereka. Hal ini dapat menghambat kemampuan mereka untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan efektif bagi siswa.

Tambahan lagi, keberlanjutan penggunaan teknologi dalam pembelajaran seringkali menjadi masalah di banyak sekolah, termasuk Madrasah Aliyah Ahmad Yani Jabung. Terkadang, meskipun telah diperkenalkan dengan baik pada awalnya, penggunaan teknologi mungkin tidak berlanjut karena kurangnya dukungan yang berkelanjutan, baik dari pihak sekolah maupun dari pemerintah. Hal ini dapat menyebabkan pemborosan sumber daya dan kegagalan untuk meraih potensi penuh dari teknologi dalam mendukung pembelajaran (Mulyati et al., 2022).

Untuk mengatasi masalah ini, Madrasah Aliyah Ahmad Yani Jabung perlu mengambil langkah-langkah strategis yang inklusif. Ini termasuk memberikan pelatihan teknologi yang teratur dan mendalam kepada guru-guru, memastikan akses yang memadai terhadap perangkat teknologi dan internet, serta mengembangkan rencana berkelanjutan untuk integrasi teknologi dalam kurikulum dan pembelajaran. Dengan upaya bersama dari semua pihak terkait, Madrasah Aliyah Ahmad Yani Jabung dapat mengatasi masalah yang dihadapi dan memanfaatkan potensi teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bagi siswa mereka.

Untuk mengatasi tantangan yang dihadapi oleh Madrasah Aliyah Ahmad Yani Jabung terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran,

langkah-langkah konkret dapat diambil. Pertama-tama, perlu dilakukan investasi dalam infrastruktur teknologi, termasuk penyediaan perangkat keras dan jaringan internet yang memadai. Ini bisa melibatkan kerjasama dengan pihak-pihak terkait, seperti pemerintah daerah atau pihak swasta, untuk memastikan aksesibilitas teknologi yang merata di seluruh madrasah.

Selain itu, pelatihan dan pengembangan keterampilan teknologi bagi guru adalah kunci. Madrasah Aliyah Ahmad Yani Jabung dapat menyelenggarakan program pelatihan reguler yang berfokus pada penggunaan alat-alat teknologi tertentu dalam pembelajaran. Ini tidak hanya akan membantu guru untuk meningkatkan kepercayaan diri dan keterampilan mereka, tetapi juga memperluas pengetahuan mereka tentang potensi teknologi untuk meningkatkan pembelajaran.

Sehubungan dengan Solusi tersebut, tim dosen prodi Pendidikan Matematika, Universitas Islam Malang bermaksud mengadakan pendampingan pemanfaatan *Canva* berbasis kecerdasan buatan sebagai media belajar untuk guru Madrasah Aliyah Ahmad Yani Jabung. Program ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas guru dalam mengembangkan berbagai media pembelajaran yang menarik menggunakan *Canva* yang dipadukan dengan aplikasi berbasis kecerdasan buatan, sehingga harapannya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Integrasi *Canva* dengan kecerdasan buatan (AI) dalam pembuatan media pembelajaran membawa pengalaman desain grafis menjadi lebih responsif dan efisien (Husniyah et al., 2023). Dengan fitur-fitur AI yang terintegrasi dalam platform *Canva*, seperti pengenalan gambar, pengoptimalan layout, dan saran desain, proses pembuatan materi pembelajaran menjadi lebih mudah dan cepat (Kharissidqi & Firmansyah, 2022). Misalnya, dengan teknologi pengenalan gambar, *Canva* dapat memberikan saran atas elemen-elemen grafis yang sesuai dengan konten yang dimasukkan, mempercepat proses desain dengan menawarkan pilihan gambar yang relevan secara otomatis.

Selain itu, kecerdasan buatan dalam *Canva* juga memungkinkan adaptasi desain secara personalisasi sesuai dengan kebutuhan pengguna (Saputra et al., 2022). *Canva* dapat mempelajari preferensi desain pengguna dari interaksi sebelumnya dan memberikan rekomendasi yang lebih relevan dan sesuai dengan gaya desain mereka (Pelangi et al., 2020; Putri & Marhamah, 2022; Setyorini et al., 2022). Hal ini membantu guru atau pembuat materi pembelajaran untuk menciptakan konten yang lebih konsisten dan menarik secara visual tanpa harus menghabiskan banyak waktu dan usaha dalam proses desain (Mulyati et al., 2022; Permata et al., 2021; Rahayu et al., 2021). Dengan demikian, integrasi *Canva* dan kecerdasan buatan tidak hanya meningkatkan efisiensi dalam pembuatan media pembelajaran, tetapi juga memungkinkan pengalaman desain yang lebih responsif dan personal bagi penggunanya.

Berdasarkan paparan di atas, kegiatan pendampingan pemanfaatan Canva berbasis kecerdasan buatan yang dilaksanakan untuk guru-guru Madrasah Aliyah Ahmad Yani Jabung bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi di pembelajaran, khususnya melalui media Canva berbasis kecerdasan buatan. Hal ini diharapkan dapat menambah pengalaman belajar siswa sehingga meningkatkan motivasi belajar dan prestasi siswa.

B. METODE PELAKSANAAN

Program pendampingan pemanfaatan Canva berbasis kecerdasan buatan diikuti oleh 20 guru di Madrasah Aliyah Ahmad Yani Jabung, yang berlokasi di Kabupaten Malang, Provinsi Jawa Timur. Berdasarkan akreditasi terakhir yang dilakukan pada 2016, Madrasah Aliyah Ahmad Yani Jabung terakreditasi B. Madrasah Aliyah Ahmad Yani Jabung Kab. Malang telah memiliki empat laboratorium sebagai fasilitas penunjang pembekajaran.

Metode pelaksanaan pendampingan Pemanfaatan Canva Berbasis Kecerdasan Buatan bagi guru di Madrasah Aliyah Ahmad Yani Jabung dilakukan melalui lima tahap: (1) paparan materi; (2) praktik; (3) penugasan/proyek; (4) *sharing session*; dan (5) evaluasi dan umpan balik. Pertama-tama, pendampingan dimulai dengan sesi pelatihan yang terstruktur, di mana 2 orang dari tim pengabdian masyarakat dari Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Islam Malang memberikan penjelasan mendalam tentang fitur-fitur Canva yang dioptimalkan untuk kecerdasan buatan. Guru-guru diajak untuk mempelajari cara menggunakan alat-alat tersebut secara praktis dalam pembuatan materi pembelajaran. Materi-materi yang disampaikan oleh pemateri pertama adalah *magic design*, *magic draw*, *magic eraser*, *magic edit*, dan *beat sync*. Sementara materi yang disampaikan oleh pemateri kedua adalah *magic presentation*, *magic write*, *text to image*, *create an animation*, dan *brand hub*.

Setelah mendapatkan pemahaman dasar tentang penggunaan Canva AI, pendampingan dilanjutkan dengan sesi praktik langsung, dimana para guru diberikan kesempatan untuk mencoba secara langsung membuat materi pembelajaran menggunakan Canva dengan bimbingan langsung dari tim pengabdian masyarakat. Pada tahap ini diberikan juga pre test dan post test untuk mengetahui pemahaman guru terhadap fitur-fitur yang telah dikenalkan.

Selanjutnya, guru-guru diberikan tugas-tugas praktis dan proyek-proyek mini untuk menciptakan materi pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang mereka ajar. Selain itu, pendampingan juga mencakup sesi *sharing session*, dimana para guru dapat berbagi pengalaman, ide, dan tantangan yang mereka hadapi dalam mengadopsi Canva AI dalam pembelajaran mereka. Kegiatan ini akan menjadi platform yang baik untuk belajar dari

satu sama lain dan mengidentifikasi solusi terbaik untuk mengatasi masalah yang mungkin muncul selama proses penggunaan Canva AI.

Terakhir, pendampingan diakhiri dengan sesi evaluasi dan umpan balik, dimana para guru diminta untuk mengisi angket dan diberikan kesempatan untuk merefleksikan pengalaman mereka dalam menggunakan Canva AI dalam pembelajaran. Tim pengabdian masyarakat memberikan umpan balik konstruktif dan rekomendasi untuk pengembangan selanjutnya. Dengan pendekatan yang terstruktur dan holistik ini, diharapkan guru-guru di Madrasah Aliyah Ahmad Yani Jabung dapat memperoleh pemahaman yang mendalam dan keterampilan yang diperlukan untuk mengintegrasikan Canva Berbasis Kecerdasan Buatan dalam pembelajaran mereka secara efektif.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian dimulai dengan melaksanakan observasi awal di MA Ahmad Yani Jabung. Berdasarkan hasil observasi awal diperoleh fakta bahwa 75% guru menyatakan optimis bahwa penggunaan Canva AI dapat memberikan nuansa baru dalam pembelajaran di kelas. Namun, 90% guru menyatakan belum memahami penggunaan Canva AI untuk merancang media pembelajaran. Dari fakta yang ditemukan, tim pengabdian menyusun program pendampingan pemanfaatan Canva berbasis kecerdasan buatan.

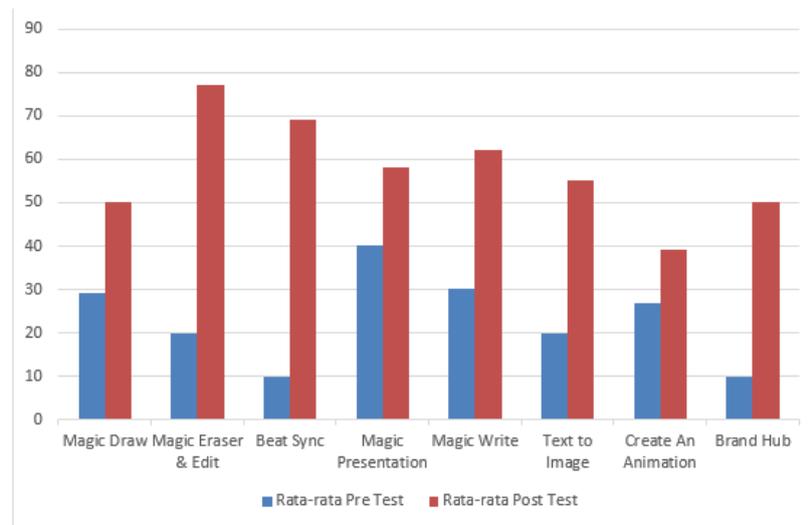
Pendampingan dilakukan pada bulan Februari 2024 dalam lima tahap. Pertama, adalah kegiatan pemaparan materi. Pada tahap ini dua orang dari tim pengabdian masyarakat Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Islam Malang memberikan penjelasan mendalam tentang fitur-fitur Canva yang dioptimalkan untuk kecerdasan buatan. Dalam kesempatan ini guru-guru diajak untuk mempelajari cara menggunakan alat-alat tersebut secara praktis dalam pembuatan materi pembelajaran. Suasana kegiatan pemaparan materi ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Kegiatan Pemaparan Materi pada Pendampingan Pemanfaatan Canva Berbasis Kecerdasan Buatan

Setelah mendapatkan pemahaman dasar tentang penggunaan Canva AI, tim pengabdian memberikan pre test mengenai fitur-fitur yang telah dipaparkan pada tahap sebelumnya. Pendampingan kemudian dilanjutkan

dengan tahap kedua yaitu sesi praktik langsung, dimana para guru diberikan kesempatan untuk mencoba secara langsung membuat materi pembelajaran menggunakan Canva dengan bimbingan langsung dari tim pengabdian masyarakat. Setelah praktik, diberikan post test untuk mengetahui pemahaman guru-guru terhadap fitur-fitur pada Canva berbasis kecerdasan buatan. Berdasarkan nilai pretest dan posttest diketahui nilai rata-rata guru lebih tinggi setelah dilakukan pratik langsung. Hal ini ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Nilai Rata-Rata Pre Test dan Post Test

Pada tahap berikutnya yaitu *sharing session*, pendampingan dilakukan secara kolaboratif, dimana para guru dapat berbagi pengalaman, ide, dan tantangan yang mereka hadapi dalam mengadopsi Canva AI dalam pembelajaran mereka. Adapun pengalaman positif dan negatif sebagian guru yang berpartisipasi dalam kegiatan ini terangkum dalam Tabel 1.

Tabel 1. Pengalaman Guru dalam Membuat dan Menerapkan Media Pembelajaran Berbasis Canva AI

Identitas	Pengalaman	
	Positif	Negatif
Guru 1	Canva AI merupakan aplikasi yang tidak berbayar	Siswa lebih fokus pada media pembelajaran, dibandingkan konten materi yang disampaikan
Guru 2	Canva AI mudah dipahami	Butuh waktu khusus untuk mahir dalam mengoperasikan setiap fitur yang ada pada Canva AI
Guru 3	Canva AI memiliki menu yang sangat variatif sehingga mampu mengakomodasi banyak kebutuhan guru.	Dalam mengoperasikan Canva AI membutuhkan koneksi internet yang stabil.
Guru 4	Siswa lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran	Canva AI hanya dapat dioperasikan di perangkat dengan spesifikasi tertentu saja

Identitas	Pengalaman	
	Positif	Negatif
Guru 5	Siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran	Karena perangkat yang terbatas, Canva AI membutuhkan persiapan waktu cukup lama sebelum beroperasi.
Guru 6	Untuk dapat menguasai Canva AI tidak perlu menguasai bahasa pemrograman tertentu	-
Guru 7	Penggunaan Canva AI dapat menghemat waktu guru dalam menyiapkan media	-
Guru 8	Canva AI dapat diterapkan dalam semua mata pelajaran	-
Guru 9	Canva AI cocok untuk mengajar siswa	-
Guru 10	Canva AI mengakomodasi kebutuhan guru dari berbagai tingkatan usia	Guru harus pandai membagi waktu, jangan sampai terlalu fokus pada Canva AI sehingga melupakan konten pembelajaran.

Mengembangkan media pembelajaran menggunakan Canva AI memiliki dampak positif yang signifikan. Pertama, Canva AI menyediakan platform yang mudah digunakan bagi para pendidik dan pembuat konten untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik sehingga berdampak untuk mengurangi kecemasan belajar pada siswa (Faradiba, 2019; Faradiba et al., 2018, 2019). Dengan beragam template, elemen desain, dan fitur kecerdasan buatan, Canva AI memungkinkan pengguna untuk dengan cepat membuat gambar, grafik, dan infografis yang memperkaya pengalaman pembelajaran. Dampaknya, pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami bagi para siswa, meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Selain itu, penggunaan Canva AI juga dapat meningkatkan efisiensi waktu dan sumber daya, karena memungkinkan pembuat konten untuk membuat materi dengan cepat tanpa memerlukan keahlian desain yang mendalam (Azizah et al., 2024; Lesttari, 2024; Pangalila et al., 2024).

Meskipun memiliki dampak positif, pengembangan media pembelajaran menggunakan Canva AI juga dapat menghadirkan beberapa dampak negatif. Pertama, ketergantungan pada teknologi dapat mengurangi kreativitas dan keterampilan desain tradisional di antara pendidik. Keterampilan desain yang kuat dapat memastikan bahwa materi pembelajaran tidak hanya menarik secara visual tetapi juga efektif dalam menyampaikan informasi. Selain itu, ada juga risiko bahwa penggunaan Canva AI secara berlebihan dapat menghasilkan materi yang seragam dan kurang menarik bagi siswa yang memerlukan variasi dalam gaya pengajaran. Hal ini dapat mengurangi efektivitas pembelajaran dan membatasi kemampuan siswa untuk berpikir secara kreatif dan kritis. Oleh karena itu, sementara Canva AI menawarkan keunggulan dalam pembuatan media pembelajaran, penting bagi pendidik

untuk mempertimbangkan secara hati-hati penggunaannya dan memastikan bahwa keterampilan desain tradisional tetap dihargai dan diperkuat (Kelly et al., 2020; Maulid et al., 2024).

Terakhir, pendampingan diakhiri dengan sesi evaluasi dan umpan balik. Evaluasi ini dilakukan dengan memberikan angket kepada setiap guru yang mengikuti pendampingan. Selain itu guru juga diberikan kesempatan untuk merefleksikan secara langsung dalam suatu forum terkait pengalaman mereka dalam menggunakan Canva AI dalam pembelajaran. Secara rinci, respon guru pada tahap ini dapat dilihat dalam Tabel 2.

Tabel 2. Respon Guru

No	Pernyataan	Respon Guru (%)				
		SS	S	N	TS	STS
1	Saya bisa memahami Canva AI yang disampaikan oleh pemateri dalam kegiatan ini	90	10			
2	Canva AI bermanfaat sebagai referensi baru dalam menyusun media pembelajaran yang menarik bagi siswa	80	10	10		
3	Media Pembelajaran yang dikembangkan berbasis Canva AI dapat membantu mengatasi kesulitan siswa dalam memahami materi Pelajaran	80	10	10		
4	Saya baru pertama kali ini menggunakan Canva AI	100				
5	Pemilihan materi Canva AI sesuai dengan kebutuhan guru untuk melatih ketrampilan membuat media pembelajaran berbasis teknologi	90		10		
6	Pemateri membimbing guru dalam mempraktikkan pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva AI dengan baik dan mudah dipahami	80	10	10		
7	Canva AI merupakan aplikasi praktis dan efektif, yang dapat membantu saya tugas sebagai guru.	70	10	10		
8	Saya berharap ada kegiatan lain yang serupa, untuk memperdalam pengetahuan saya tentang Canva AI	90	10			

Secara umum, guru sangat antusias mendalami teknologi ini. Kehadiran Canva AI sangat dibutuhkan dalam pembelajaran, supaya materi yang disajikan lebih menarik. Meski kegiatan ini pengalaman pertama dalam berinteraksi dengan Canva AI, namun tidak ditemukan kesulitan yang berarti. Hal ini didukung oleh fitur-fitur Canva AI yang mudah digunakan oleh masyarakat awam tanpa harus menguasai Bahasa pemrograman tertentu (Mudinillah & Rizaldi, 2021; Permatasari et al., 2019).

D. SIMPULAN DAN SARAN

Dari delapan fitur dalam Canva AI yang dipelajari dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini, penguasaan guru terhadap Fitur *Beat Sync* menunjukkan peningkatan rata-rata skor yang paling signifikan yakni sebesar 59 poin. *Beat Sync* adalah alat yang secara otomatis menyinkronkan audio dan video dengan irama musik latar apapun. Fitur ini mengidentifikasi ketukan dalam sebuah lagu menggunakan teknologi AI dan mengubahnya menjadi titik sekejap pada trek audio yang dapat menyinkronkan halaman dan elemen lain ke musik. Dalam hal ini pembuatan media pembelajaran selayaknya membuat konten sosial media, selain ditampilkan di kelas juga dapat ditampilkan di berbagai sosial media yang dimiliki oleh guru. Lebih lanjut, peningkatan rata-rata skor penguasaan guru pada fitur *Magic Eraser & Edit* sebesar 57 poin, *Brand Hub* sebesar 40 poin, *Text to Image* sebesar 35 poin, *Magic Write* sebesar 32 poin, *Magic Draw* sebesar 21 poin, *Magic Presentation* sebesar 18 poin, *Create an Animation* sebesar 12 poin.

Berdasarkan hasil dari kegiatan ini, maka saran untuk pengabdian masyarakat berikutnya hendaknya dapat fokus pada optimalisasi canva sebagai alat untuk mendukung pembuatan media pembelajaran yang terintegrasi, tidak hanya gambar dan suara, namun juga video dengan durasi singkat, yang dapat diputar oleh siswa kapanpun dan dimanapun, sehingga memluas ruang belajar mereka, harapannya dengan media semacam ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Pengabdian Pada Masyarakat (LPPM) Universitas Islam Malang yang telah mendanai kegiatan pengabdian ini sehingga terlaksana dengan baik. Selain itu, tim penulis juga mengucapkan terima kasih kepada segenap pimpinan, guru, staf, dan siswa Madrasah Aliyah Ahmad Yani, Jabung yang telah berkenan sebagai mitra dari kegiatan ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Azizah, N. L., Amhar, Y., Suci, T. P., Walida, S. El, Magister,), Matematika, P., Malang, U. I., Yayasan,), Muslim, P., & Batu, C. (2024). Implementasi Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence Melalui Media Canva Pada Calon Guru Matematika. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bersinergi Inovatif*, 1(2), 101–108. <https://doi.org/10.61674/JPKMBI.V1I2.154>
- Faradiba, S. S. (2019). Looking without seeing: The role of metacognitive blindness of student with high math anxiety. *International Journal of Cognitive Research in Science, Engineering and Education*, 7(2), 53–65. <https://doi.org/10.5937/IJCRSEE1902053F>
- Faradiba, S. S., Walida, S. El, & Alifiani, A. (2018). The Effect Of Depression In Solving Mathematic Problems. *Abjadia*, 3(1), 30–38. <https://doi.org/10.18860/ABJ.V3I1.6236>
- Fitria, A. D., Mustami, M.K., & Taufiq, A. U. 2017. Pengembangan Media Gambar Berbasis Potensi Lokal pada Pembelajaran Materi Keanekaragaman Hayati

- di Kelas X di SMA 1 Pitu Riase Kab. Sidrap. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*. 4(2): 14-28.
<https://doi.org/10.24252/auladuna.v4i2a2.2017>
- Husniyah, H., Tabroni, I., Fauzi, I. A., Apriansyah, R., Azahra, Y., Luthfi, T., Fajar, A., & EZ Muttaqien Purwakarta Corresponding Author, S. K. (2023). Media Canva: Learning Media Breakthrough for Student Learning Motivation. *Indonesian Journal of Interdisciplinary Research in Science and Technology*, 1(2), 61–70. <https://doi.org/10.55927/MARCOPOLO.V1I2.3644>
- Kelly, S., Romero, A., Morrow, J. A., Denton, Z., & Ducking, J. (2020). Instructor Misbehaviors and Math Anxiety. *Communication Reports*, 33(1), 27–40. <https://doi.org/10.1080/08934215.2019.1675737>
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108–113. <http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34>
- Lestari, D. A. (2024). Workshop Media Pembelajaran Berbasis Artificial Intelegence. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Penelitian Thawalib*, 3(1), 25–32. <https://doi.org/10.54150/THAME.V3I1.276>
- Maulid, T. A., Maulana, & Isrok'atun. (2024). Keterampilan Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Digital dengan Menggunakan Artificial Intelligence Aplikasi Canva. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 281–294. <https://doi.org/10.58230/27454312.485>
- Mudinillah, A., & Rizaldi, M. (2021). Using the Canva Application as an Arabic Learning Media at SMA Plus Panyabungan. *At-Tasyrih: Jurnal Pendidikan Dan Hukum Islam*, 7(2), 95–106. <https://doi.org/10.55849/ATTASYRIH.V7I2.67>
- Mulyati, I., Astuti, I., & Ernawaty, E. (2022). Development of Canva Application Assisted Learning Media in Class XII Advanced Study Materials with 4-D Models. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(3), 322–329. <https://doi.org/10.21009/JTP.V24I3.30483>
- Pangalila, T., Paka, N., Pombaile, E., Abdul, A., & Lourens Sampel, F. (2024). Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa Kelas X-4 SMA Negeri 1 Tondano. *Jurnal.Ucy.Ac.Id*, 15(1), 2685–4031. <https://jurnal.uce.ac.id/index.php/fkip/article/view/2212>
- Pelangi, G., Syarif, U., & Jakarta, H. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang Sma/Ma. *Jurnal Sasindo UNPAM*, 8(2), 79–96. <https://doi.org/10.32493/SASINDO.V8I2.79-96>
- Permata, G., Hapsari, P., 2*, Z., Muhammadiyah, U., & Hamka, I. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V5I4.1237>
- Permatasari, I. S., Hendracipta, N., & Pamungkas, A. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel IPS. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(1), 34–48. <https://doi.org/10.24042/TERAMPIL.V6I1.4100>
- Putri, A. R. A., & Marhamah. (2022). Audio-Visual-Based Learning Media through Canva Application for Eight Grade Students. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(2), 331–342. <https://doi.org/10.23887/JIPPG.V5I2.51336>
- Rahayu, W. P., Zutiasari, I., & Munadhiroh, S. (2021). Learning Media of Canva Based on Flipbook in the Subjects of Creative Products and Entrepreneurship to Improve Students' Digital Technopreneurship Competence. *Proceedings of the Sixth Padang International Conference On Economics Education, Economics, Business and Management, Accounting and Entrepreneurship (PICEEBA 2020)*, 179, 220–229. <https://doi.org/10.2991/AEBMR.K.210616.033>

- Saputra, A. G., Rahmawati, T., Andrew, B., & Amri, Y. (2022). Using Canva Application for Elementary School Learning Media. *Sciencetechno: Journal of Science and Technology*, 1(1), 46–57. <https://doi.org/10.55849/SCIENTECHNO.V1I1.4>
- Setyorini, S., Agustino, H., Hidayatullah, S., & Rachmawati, I. K. (2022). Pelatihan Komputer Desain Canva Bagi Anak Remaja Di Desa Mojosari Kepanjen Malang. *E-Amal: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 793–798. <https://doi.org/10.47492/EAMAL.V2I1.1214>