



Pemanfaatan Canva For Education Sebagai Media Pembelajaran Kreatif dan kolaboratif untuk Pembelajaran Jarak Jauh

Lovandri Dwanda Putra^{1*}, Filianti²

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Ahmad Dahlan, Indonesia

²Magister Manajemen Perkantoran, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

Email. Lovandri.putra@pgsd.uad.ac.id

Abstrak

Situasi pandemi Covid-19 membuat peran teknologi sangat dominan dalam pendidikan. Guru dan peserta didik membutuhkan teknologi atau *platform* yang mendukung kegiatan pembelajaran jarak jauh dan tetap mempunyai interaksi yang baik, agar kelas tetap menjadi menyenangkan dan produktif. Salah satu *platform* yang bisa menjawab tantangan tersebut adalah Canva. Canva mempunyai salah satu layanan atau program khusus yang dirancang untuk pendidikan, yakni Canva for Education. Layanan ini didesain untuk guru dan peserta didik agar tetap mendapatkan pengalaman pembelajaran yang kreatif, kolaboratif, dan menyenangkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan metode analisis kuantitatif deskriptif. Subjek/responden penelitian ini adalah guru-guru di forum High Tech Teacher Indonesia. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan pedoman observasi, wawancara, dan kuesioner. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan Canva for Education oleh guru sebagai media pembelajaran kreatif dan kolaboratif untuk pembelajaran jarak jauh. Hasil penelitian menunjukkan mayoritas guru menyatakan bahwa Canva for Education mampu membantu menciptakan atau mengembangkan media/multimedia pembelajaran kreatif dan interaktif untuk pembelajaran jarak jauh. Melalui penggunaan Canva for Education dalam pembelajaran jarak jauh juga mampu menciptakan pembelajaran yang kolaboratif. Hal ini sangat mendukung ketercapaian *output* pembelajaran yang diharapkan pada era digital saat ini.

Keywords: Canva for Education; pembelajaran jarak jauh; pembelajaran kreatif; dan kolaboratif.

Diserahkan: 8 Januari 2022. Disetujui: 14 Januari 2022. Dipublikasikan: 14 Januari 2022

Kutipan: "

Abstract

The COVID-19 pandemic situation has made the role of technology very dominant in education. Teachers and students need technology or platforms that support distance learning activities and still have good interactions so that classes remain fun and productive. One platform that can answer this challenge is Canva. Canva has one of the services or programs specifically designed for education, namely Canva for Education. This service is designed for teachers and students to continue to have a creative, collaborative and fun learning experience. This study uses a quantitative research approach with descriptive quantitative analysis methods. The subjects/respondents of this study were teachers at the High Tech Teacher Indonesia forum. The data was collected by using observation guidelines, interviews, and questionnaires. This study aims to describe the use of Canva for Education by teachers as a creative and collaborative learning medium for distance learning. The results showed that the majority of teachers stated that Canva for Education was able to help create or develop creative and interactive learning media/multimedia for distance learning. Using Canva for Education in distance learning is also able to create collaborative learning. This strongly supports the achievement of the expected learning outputs in the current digital era.

Keywords: *Canva for Education, Distance Learning, Creative and Collaborative Learning*

I. PENDAHULUAN

Bidang pendidikan adalah salah satu sektor yang melakukan transformasi cepat dalam masa pandemi Covid-19, hal ini tidak lepas dari desakan kebutuhan situasi. Sejak status darurat bencana nasional Covid-19 ditetapkan di Indonesia, kegiatan belajar mengajar dilakukan dari rumah secara *online* (Churiyah dkk. 2020). Data yang dirilis oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menyatakan bahwa tingkat interaksi peserta didik dan guru sangat rendah dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), yakni hanya 20% (Tim KPAI 2020). Hal ini disebabkan minimnya keterampilan guru dalam mengelola PJJ dan terbatasnya media digital yang digunakan guru sehingga menjadikan proses belajar di dalam PJJ tidak menarik.

Melihat kekosongan di dalam pelaksanaan PJJ, Canva for Education pun hadir, yakni sebuah *platform online* yang didesain untuk guru dan peserta didik agar tetap mendapatkan pengalaman pembelajaran yang produktif, interaktif, dan menyenangkan pada saat PJJ berlangsung (Canva 2020; Debacq dkk. 2021). Pemanfaatan Canva for Education ini sangat mudah bahkan untuk pemula sekalipun. Menurut High Tech Teacher Indonesia (2021), Canva for Education bisa dijadikan alternatif sebagai pengembang media pembelajaran digital dan mampu menciptakan pembelajaran *online* yang interaktif dan kolaboratif.

Temuan penelitian Scardina (2018) menyatakan bahwa melalui Canva for Education, guru dapat mengembangkan berbagai media/multimedia pembelajaran berbasis digital yang kreatif secara mudah. Di sisi lain Canva for Education juga termasuk

Pemanfaatan Canva For Education Sebagai Media Pembelajaran Kreatif dan kolaboratif untuk Pembelajaran Jarak Jauh

ke dalam pembelajaran berbasis proyek, guru dapat membuat tugas yang mencerminkan tantangan yang akan dihadapi peserta didik di dunia nyata, sehingga pembelajaran akan lebih menyenangkan. Canva for Education juga berperan dalam memproduksi infografis digital yang mendukung pembelajaran *online* (Chicca dan Chunta 2020), menyampaikan materi pembelajaran di lingkungan digital (Zabiyeva dkk. 2021), mengembangkan poster pendidikan (Palazón-Herrera dan Soria-Vílchez 2021), dan membuat *e-book* video (Li 2020). Debaq dkk (2021) dalam penelitiannya juga menggunakan Canva for Education sebagai *tool* dalam mengilustrasikan laboratorium pangan dalam pembelajarannya.

Sejauh ini belum ada penelitian yang secara spesifik dan komprehensif membahas bagaimana Canva for Education membantu guru dalam melakukan PJJ. Terlebih di era digital saat ini, di mana mulai banyak guru yang menggunakan platform Canva for Education dalam pembelajarannya. Hal ini pun membutuhkan penelitian khusus untuk mendeskripsikan pemanfaatan Canva for Education dalam pembelajaran. Jika tidak, maka guru akan cenderung memanfaatkan *tools* yang belum terverifikasi tingkat manfaatnya untuk mengoptimalkan pembelajaran di era digital (Husain, Idi, dan Basri 2021; Peng dan Hwang 2021). Dampak terparahnya adalah peserta didik yang akan menjadi korban.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan Canva for Education oleh guru dalam proses PJJ pada masa pandemi Covid-19. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif deskriptif yang berisi potensi pemanfaatan Canva for Education untuk media pembelajaran digital, kemudahan penggunaan *platform*, dan kemampuan *platform* untuk membuat aktivitas pembelajaran kreatif dan kolaboratif. Temuan penelitian ini penting sebagai salah satu dasar bagi pemangku kepentingan di bidang pendidikan dalam mengambil keputusan terkait pemilihan *platform* yang mendukung PJJ agar menjadi kreatif dan kolaboratif di era digital saat ini. Temuan ini juga penting bagi guru karena dapat dijadikan salah satu dasar dalam mengadopsi secara mandiri *platform* yang akan digunakan dalam mendukung PJJ di kelasnya.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan metode analisis kuantitatif deskriptif. Subjek atau responden penelitian ini adalah guru-guru di forum High Tech Teacher Indonesia sejumlah 125 orang. Guru-guru ini merupakan peserta kegiatan pelatihan terkait Canva for Education yang diselenggarakan oleh High Tech Teacher Indonesia secara *online* (baik *synchronous* maupun *asynchronous*). Mereka datang dari kalangan guru berbagai jenjang pendidikan, mulai dari PAUD/Sederajat hingga SMA/Sederajat di berbagai kota yang ada di Indonesia. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan pedoman observasi, wawancara, dan kuesioner. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif deskriptif yang berisi potensi pemanfaatan Canva for Education untuk media pembelajaran digital, kemudahan penggunaan platform, dan kemampuan platform untuk membuat aktivitas pembelajaran kreatif dan kolaboratif.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pemanfaatan Canva for Education oleh guru dalam proses PJJ pada masa pandemi Covid-19. Kegiatan penelitian dilakukan pada *setting* pelatihan *online* yang dilakukan oleh forum High Tech Teacher Indonesia terkait pemanfaatan Canva for Education. Pada evaluasi kegiatan, responden mengisi kuesioner secara *online* melalui aplikasi Google Form dan dilanjutkan dengan wawancara terbatas. Kuesioner yang dikembangkan adalah berupa daftar pertanyaan terbuka yang bertujuan untuk menggali informasi mengenai pemanfaatan Canva for Education sebagai media pembelajaran kreatif dan kolaboratif untuk PJJ. Guna menggali data dan informasi yang lebih rinci, peneliti juga melaksanakan survei maupun observasi langsung terhadap kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan Canva for Education. Hasil pengolahan data dan informasi tersebut selanjutnya dipaparkan dalam bentuk angka-angka dan diagram/grafik kemudian dianalisis. Untuk memberikan prosentase perolehan skor responden dibanding skor ideal maka prosentase skor diinterpretasikan melalui interval sebagai berikut:

Pemanfaatan Canva For Education Sebagai Media Pembelajaran Kreatif dan kolaboratif untuk Pembelajaran Jarak Jauh

Tabel 1. Skala Interval Penelitian

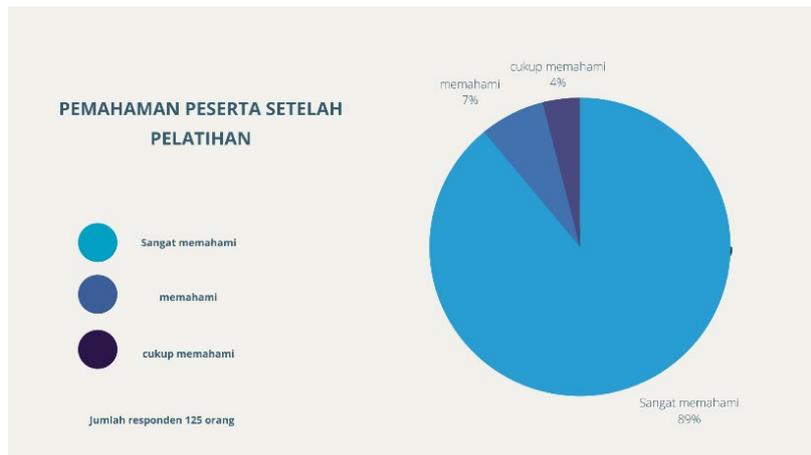
Interval	Kriteria
90%-100%	Sangat Tinggi
61%-89%	Tinggi
50%-60%	Cukup
35%-49%	Rendah
< 35%	Sangat rendah

Dalam penelitian ini, ada empat *item* pertanyaan yang menjadi pertanyaan pokok dalam penelitian mengenai pemanfaatan Canva for Education sebagai media pembelajaran kreatif dan kolaboratif untuk PJJ, yaitu: 1) Kepemilikan akun Canva for Education; 2) Pemahaman peserta dalam penggunaan Canva for Education; 3) Canva for Education untuk pembelajaran kreatif; dan 4) Canva for Education untuk pembelajaran kolaboratif. Pertanyaan pertama, “*Setelah pelatihan pemanfaatan Canva for Education, apakah Bapak/Ibu sudah mempunyai akun Canva for Education?*”, didapatkan 100% sudah memiliki akun Canva for Education, jumlah ini meningkat sebanyak 92% sebelum dilakukan pelatihan.



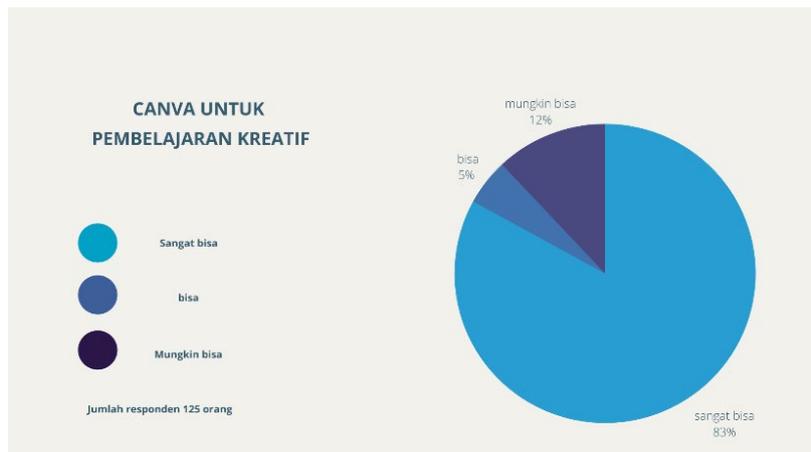
Gambar 1. Perbandingan Kepemilikan Akun Canva for Education Sebelum dan Setelah Pelatihan

Pertanyaan kedua adalah “*Apakah Bapak/Ibu memahami penggunaan Canva for Education?*”, didapatkan hasil 89% menyatakan sangat memahami, 7% memahami, sisanya sebanyak 4% mengatakan cukup memahami.



Gambar 2. Pemahaman Peserta Tentang Canva for Education

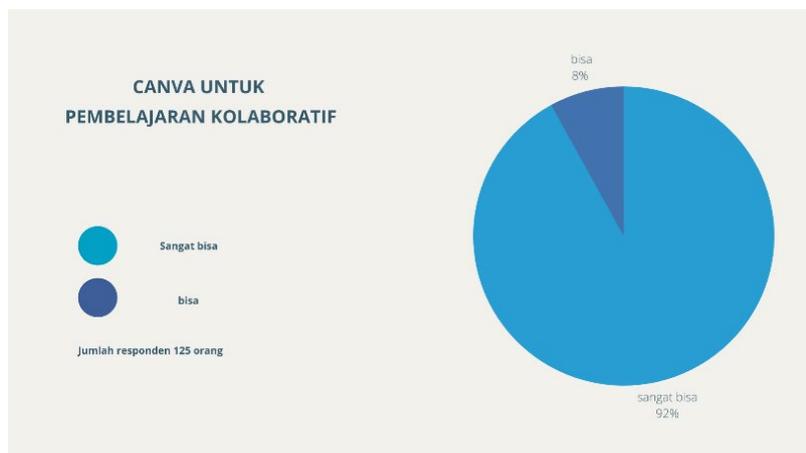
Pertanyaan ketiga, “Apakah menurut Bapak/Ibu, Canva for Education bisa membuat pembelajaran bersifat kreatif dalam pembelajaran jarak jauh?” sebanyak 83% mengatakan sangat bisa, dan 5% mengatakan bisa, sisanya sebanyak 12% mengatakan mungkin bisa.



Gambar 3. Tanggapan Peserta Tentang Canva for Education untuk Pembelajaran Kreatif

Pertanyaan keempat “Apakah menurut Bapak/Ibu, Canva for Education bisa digunakan untuk pembelajaran kolaboratif dalam situasi pembelajaran jarak jauh?”, sebanyak 92% mengatakan sangat bisa, dan sisanya sebanyak 8% mengatakan bisa digunakan untuk pembelajaran kolaboratif pada situasi pembelajaran jarak jauh.

Pemanfaatan Canva For Education Sebagai Media Pembelajaran Kreatif dan kolaboratif untuk Pembelajaran Jarak Jauh



Gambar 4. Tanggapan Peserta Tentang Canva for Education untuk Pembelajaran Kolaboratif

Berdasarkan hasil analisis dari angket yang telah disebar, pada Tabel 2 berikut dipaparkan hasil perhitungan terhadap pemanfaatan Canva for Education sebagai media pembelajaran kreatif dan kolaboratif untuk PJJ.

Tabel 2. Pemanfaatan Canva For Education sebagai Media Pembelajaran Kreatif dan kolaboratif untuk PJJ

Pertanyaan	Prosentase Jawaban
Apakah Canva for Education bisa membuat pembelajaran bersifat kreatif dalam pembelajaran jarak jauh?	88% sangat bisa
Apakah Canva for Education bisa digunakan untuk pembelajaran kolaboratif dalam situasi pembelajaran jarak jauh?	92% sangat bisa
Rata-rata	90%

Berdasarkan Tabel 2 dapat dilihat bahwa rata-rata sebesar 90% responden mengatakan Canva for Education sangat bisa membuat pembelajaran bersifat kreatif dan kolaboratif untuk pembelajaran jarak jauh. Adapun dalam pelaksanaan wawancara terbatas, guru-guru mengungkapkan bahwa Canva for Education sangat membantu mereka dalam mengoptimalkan PJJ yang dilakukan.

“Tidak menyangka bahwa Canva for Education semakin hari semaki berkembang fitur-fiturnya. Jujur saya belum menggunakan lagi sejak tahun 2020 dulu, tapi kini menggunakannya kembali dan ternyata berbagai fiturnya sangat memudahkan dalam PJJ yang saya lakukan. Luar biasa, Canva for Education sangat membantu guru untuk berinovasi dalam melakukan pengajaran.” – Guru SMA.

“Menurut saya, Canva for Education merupakan platform yang dibutuhkan guru saat ini, untuk membuat desain pembelajaran yang kreatif agar dapat menarik minat belajar peserta didik” – Guru SD.

“Canva for Education sangat bermanfaat bagi saya untuk meningkatkan proses pembelajaran di kelas online atau tatap muka. Canva for Education membuat tampilan presentasi dalam media pembelajaran lebih menarik” – Guru SMK.

Melalui paparan hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa guru-guru merasa sangat terbantu dengan adanya platform Canva for Education. Guru-guru dimudahkan dalam mengembangkan media maupun multimedia pembelajaran yang kreatif sehingga dapat menarik minat belajar peserta didik di era digital (Suryani 2016). Melalui fitur-fitur di Canva for Education, guru juga dimudahkan dalam *mensetting* pembelajaran yang kolaboratif sehingga dapat mengimplementasikan pembelajaran yang dibutuhkan di era digital saat ini (Al-Rahmi dkk. 2020).

B. Pembahasan Penelitian

Di era digital saat ini pembelajaran jarak jauh massif dilakukan, terlebih adanya pandemik Covid-19 yang semakin mentransformasi digitalisasi pendidikan formal (Churiyah dkk. 2020). Diperlukan platform, *software* maupun aplikasi yang dapat mendukung proses penyampaian materi oleh guru kepada peserta didik di lingkungan digital (Gómez-Zermeño 2020). Canva for Education menjadi salah satu *platform* yang patut diandalkan, hal ini didasarkan pada temuan penelitian ini yang mendukung temuan-temuan penelitian sebelumnya.

Canva for Education memiliki dua fungsi dalam pembelajaran, yakni sebagai fungsi suplemen dan substitusi (Elsa dan Anwar 2021). Fungsi suplemen diantaranya Canva for Education memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran dan Canva for Education meningkatkan proses pembelajaran *online*. Adapun fungsi substitusi Canva for Education diantaranya adalah media/multimedia pembelajaran yang dihasilkan Canva for Education mudah didistribusikan kepada peserta didik dan Canva for Education dapat membantu kebutuhan teknologi. Guru-guru yang merupakan subjek penelitian ini juga menyatakan bahwa peserta didik cukup dimudahkan dengan

ketersediaan media/multimedia pembelajaran yang diberikan guru di mana ini merupakan hasil proyek guru di dalam Canva for Education.

Penggunaan Canva for Education dalam pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan menulis peserta didik yang disertai dengan dukungan visualisasi karya sehingga semakin menambah kreativitas peserta didik di era digital saat ini (Yundayani, Susilawati, dan Chairunnisa 2019). Hal serupa juga ditemui di dalam penelitian yang dilakukan oleh Utami dan Djamdjuri (2021). Adapun kreativitas merupakan salah satu keterampilan paling penting untuk dimiliki peserta didik di era saat ini agar mereka sukses di masa depan yang sangat dinamis dan kompleks (Rahimi dan Shute 2021).

Temuan Maolida dan Salsabila (2021) juga memaparkan bahwa melalui Canva for Education guru mampu merancang presentasi pengajaran sekaligus membuat rekamannya. Hal ini dapat membantu guru untuk meningkatkan literasi digital dan kreativitas mengajar mereka. Guru-guru yang merupakan subjek penelitian ini juga mayoritas mengatakan bahwa mereka sangat dimudahkan dalam menyajikan presentasi yang menarik. Bahkan peserta didik mereka memiliki tingkat antusiasme dalam menyimak pemaparan di pertemuan virtual ketika guru menggunakan slide presentasi dari Canva for Education.

Penggunaan Canva for Education sebagai *tools* dalam mengimplementasikan model pembelajaran *discovery learning* di situasi pandemi Covid-19 juga dinyatakan mampu mengoptimalkan PJJ peserta didik SMA (Widyatnyana 2021). Bahkan penggunaan Canva for Education juga mampu meningkatkan prestasi peserta didik SD ditinjau dari kualitas pembelajaran yang mereka alami serta hasil belajar (Maryunani 2021). Adanya kreativitas pembelajaran yang diberikan guru memang berkorelasi terhadap kualitas pembelajaran yang dirasakan peserta didik dan ini berpengaruh pada hasil belajar mereka (Ahmadi dan Besançon 2017).

Canva for Education juga dapat membantu guru dalam menghasilkan video pembelajaran yang dapat digunakan mengoptimalkan PJJ di lingkungan digital (Hapsari dan Zulherman 2021; Rahmawati dan Atmojo 2021). Video pembelajaran memang salah satu jenis media yang dapat dimanfaatkan di situasi pandemik Covid-19 (Luu dkk. 2021).

Melalui video yang kreatif dan inovatif, peserta didik dapat terstimulasi untuk menyimak pemaparan guru secara maksimal (Radosavlevikj dan Hajrullai 2019). Canva for Education memfasilitasi berbagai template video pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru secara gratis untuk berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan.

Di tengah banyak klaim bahwa penggunaan Canva for Education memudahkan guru dan peserta didik, namun bagi mereka yang tidak memiliki *tech-savvy*, penggunaannya tetaplah cukup sulit. Hal ini ditemukan dalam penelitian Greenelsh (2019), bahwa guru yang tidak memiliki kecakapan untuk menjelaskan penggunaan teknologi baru ke peserta didiknya berpengaruh terhadap tingkat pemahaman peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran baru di lingkungan sekolah. Guna menjawab ini, diperlukan pelatihan terlebih dahulu kepada guru seperti yang dilakukan di dalam penelitian ini.

IV. KESIMPULAN

Di era digital saat ini pembelajaran jarak jauh banyak dilakukan oleh institusi pendidikan, mulai dari jenjang PAUD/Sederajat hingga SMA/Sederajat. Bahkan tingkat perguruan tinggi pun, pembelajaran jarak jauh juga semakin massif diadopsi. Diperlukan *tools* pembelajaran yang mampu mengakomodasi kebutuhan pembelajaran jarak jauh di lingkungan digital, di mana manfaatnya mampu menghadirkan *immersive experience* bagi peserta didik. Salah satu *tool* yang dapat dimanfaatkan adalah Canva for Education yang merupakan platform *online* yang didesain untuk guru dan peserta didik agar tetap mendapatkan pengalaman pembelajaran yang produktif, interaktif dan menyenangkan pada saat pembelajaran jarak jauh berlangsung. Melalui temuan penelitian ini didapatkan data bahwa mayoritas guru menyatakan Canva for Education mampu membantu menciptakan atau mengembangkan media/multimedia pembelajaran kreatif dan interaktif untuk pembelajaran jarak jauh. Melalui penggunaan Canva for Education dalam pembelajaran jarak jauh juga mampu menciptakan pembelajaran yang kolaboratif. Hal ini sangat mendukung ketercapaian *output* pembelajaran yang diharapkan pada era digital saat ini.

Saran untuk penelitian selanjutnya adalah dapat dilakukan pada subjek yang lebih luas dan tidak hanya dari satu negara agar didapat data yang lebih objektif. Analisis data di penelitian selanjutnya juga dapat memanfaatkan perhitungan statistika yang lebih

kompleks agar diperoleh penjelasan makna data yang lebih luas. Adapun saran dari temuan penelitian ini adalah diharapkan para pemangku kepentingan di bidang pendidikan dapat menjadikannya sebagai dasar dalam mengambil keputusan terkait pemilihan platform yang mendukung pembelajaran jarak jauh agar menjadi kreatif dan kolaboratif di era digital. Di sisi lain juga penting bagi guru untuk mengadopsi temuan penelitian secara mandiri dalam menentukan platform yang akan digunakan untuk mendukung pembelajaran jarak jauh di kelasnya.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Niluphar, dan Maud Besançon. 2017. "Creativity as a Stepping Stone towards Developing Other Competencies in Classrooms." *Education Research International* 2017:e1357456. doi: 10.1155/2017/1357456.
- Al-Rahmi, Waleed Mugahed, Noraffandy Yahaya, Uthman Alturki, Amen Alrobai, Ahmed A. Aldraiweesh, Alhuseen Omar Alsayed, dan Yusri Bin Kamin. 2020. "Social media - based collaborative learning: the effect on learning success with the moderating role of cyberstalking and cyberbullying." *Interactive Learning Environments* 0(0):1-14. doi: 10.1080/10494820.2020.1728342.
- Cahyani, Inne, M. Givi Efgivia. 2021. Pengaruh Pembelajaran Jarak Jauh dan Motivasi Belajar Peserta Didik Terhadap Hasil Belajar Seni Budaya di Kelas IX SMP Negeri 1 Ciampea Kabupaten Bogor. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol 6, No. 1.
- Canva. 2020. "Canva for Education - Free Graphic Design Tool for Schools." *Canva for Education*. Diambil 8 Januari 2021 (<https://www.canva.com/education/>).
- Chicca, Jennifer, dan Kristy Chunta. 2020. "Engaging Students with Visual Stories: Using Infographics in Nursing Education." *Teaching and Learning in Nursing*. Vol 15, No. 1, 32-36. doi: 10.1016/j.teln.2019.09.003.
- Churiyah, Madziatul, Sholikhhan Sholikhhan, Filianti Filianti, dan Dewi Ayu Sakdiyyah. 2020. "Indonesia Education Readiness Conducting Distance Learning in Covid-19 Pandemic Situation." *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*. Vol 7, No. 6: 491. doi: 10.18415/ijmmu.v7i6.1833.

- Debacq, Marie, Giana Almeida, Kevin Lachin, Marie-Laure Lameloise, Jeehyun Lee, Samantha Pagliaro, Hedi Romdhana, dan Stéphanie Roux. 2021. "Delivering Remote Food Engineering Labs in COVID-19 Time." *Education for Chemical Engineers* 34: 9–20. doi: 10.1016/j.ece.2020.10.002.
- Elsa, Elsa, dan Khoirul Anwar. 2021. "The Perception of Using Technology Canva Application as a Media for English Teacher Creating Media Virtual Teaching and English Learning in Loei Thailand." *Journal of English Teaching, Literature, and Applied Linguistics*. Vol 5, No. 1:62–69. doi: 10.30587/jetlal.v5i1.2253.
- Gómez-Zermeño, M. G. 2020. "Massive open online courses as a digital learning strategy of education for sustainable development." *Journal of Sustainable Development of Energy, Water and Environment Systems*. Vol 8, No. 3: 577–89. doi: 10.13044/j.sdewes.d7.0311.
- Greenelsh, Hannah. 2019. "Technology in Education." *Capstone Projects and Master's Theses*.
- Hapsari, Gita Permata Puspita, dan Zulherman. 2021. "Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA." *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)*. Vol 6, No. 1: 22–29. doi: 10.24905/psej.v6i1.43.
- High Tech Teacher Indonesia. 2021. "[Special Class #18 – Project Centered Course] : Membangun Kelas Kreatif Dan Kolaboratif Untuk Peserta Didik Digital Native Melalui Canva for Education." Diambil 8 Januari 2022 (<https://hightechteacher.id/special-class-18-project-centered-course-membangun-kelas-kreatif-dan-kolaboratif-untuk-peserta-didik-digital-native-melalui-canva-for-education/>).
- Husain, Balqis, Yenita Idi, dan Megawati Basri. 2021. "Teachers' Perceptions on Adopting e-Learning During Covid-19 Outbreaks; Advantages, Disadvantages, Suggestions." *Jurnal Tarbiyah* 27. doi: 10.30829/tar.v27i2.738.
- Li, Mimi. 2020. "Multimodal Pedagogy in TESOL Teacher Education: Students' Perspectives." *System* 94:102337. doi: 10.1016/j.system.2020.102337.
- Luu, Neil N., Christina M. Yver, Jennifer E. Douglas, Kendall K. Tasche, Punam G. Thakkar, dan Karthik Rajasekaran. 2021. "Assessment of YouTube as an Educational Tool in Teaching Key Indicator Cases in Otolaryngology During the COVID-19

Pemanfaatan Canva For Education Sebagai Media Pembelajaran Kreatif dan kolaboratif untuk Pembelajaran Jarak Jauh

Pandemic and Beyond: Neck Dissection." *Journal of Surgical Education*. Vol 78, No. 1: 214–31. doi: 10.1016/j.jsurg.2020.06.019.

Maolida, Elis Homsini, dan Vina Aini Salsabila. 2021. "Canva and Screencast-O-Matic Workshop for Classroom Purpose: A Community Service for Madrasah Ibtidaiyah Teachers." *AJAD : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. Vol 1, No. 2: 54–60. doi: 10.35870/ajad.v1i2.13.

Maryunani, Maryunani. 2021. "MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN DARING DI MASA PANDEMI MELALUI APLIKASI CANVA UNTUK KELAS VI SDN KREMBANGAN SELATAN III SURABAYA." *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*. Vol 1, No. 4: 190–96. doi: 10.51878/elementary.v1i4.734.

Palazón-Herrera, José, dan Alejandro Soria-Vílchez. 2021. "Students' Perception and Academic Performance in a Flipped Classroom Model within Early Childhood Education Degree." *Heliyon*. Vol 7, No. 4: e06702. doi: 10.1016/j.heliyon.2021.e06702.

Peng, Mei-Hui, dan Hsin-Ginn Hwang. 2021. "An Empirical Study to Explore the Adoption of E-Learning Social Media Platform in Taiwan: An Integrated Conceptual Adoption Framework Based on Technology Acceptance Model and Technology Threat Avoidance Theory." *Sustainability*. Vol 13, No. 17: 9946. doi: 10.3390/su13179946.

Radosavlevikj, Neda, dan Hajrulla Hajrullai. 2019. "Using Video Presentations in ESP Classes (A Study Conducted at the Language Centre-Skopje, SEEU)." *SEEU Review* 14: 178–95. doi: 10.2478/seeur-2019-0010.

Rahimi, Seyedahmad, dan Valerie J. Shute. 2021. "First Inspire, Then Instruct to Improve Students' Creativity." *Computers & Education* 174: 104312. doi: 10.1016/j.compedu.2021.104312.

Rahmawati, Farida, dan Idam Ragil Widiyanto Atmojo. 2021. "Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA." *Jurnal Basicedu*. Vol 5, No. 6: 6271–79. doi: 10.31004/basicedu.v5i6.1717.

- Scardina, Ciro. 2018. "Library Signage: Creating Aesthetics With Canva - ProQuest." *The School Librarian*, 38.
- Suryani, Nunuk. 2016. "Utilization of Digital Media to Improve The Quality and Attractiveness of The Teaching of History." *Proceeding of the International Conference on Teacher Training and Education*. Vol 2, No. 1: 131-44.
- Tim KPAI. 2020. "KPAI: Pembelajaran Jarak Jauh Minim Interaksi." *Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI)*. Diambil 8 Januari 2022 (<https://www.kpai.go.id/publikasi/kpai-pembelajaran-jarak-jauh-minim-interaksi>).
- Utami, Yulinda, dan Dewi Suriyani Djamdjuri. 2021. "STUDENTS' MOTIVATION IN WRITING CLASS USING OF CANVA: STUDENTS' PERCEPTION." *Bogor English Student And Teacher (BEST) Conference 3*: 153-59.
- Widyatnyana, K. N. 2021. "PENERAPAN MODEL DISCOVERY LEARNING PADA MATERI TEKS CERPEN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA CANVA FOR EDUCATION." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Vol 10, No. 2: 229-36. doi: 10.23887/jurnal_bahasa.v10i2.695.
- Yundayani, Audi, Susilawati Susilawati, dan Chairunnisa Chairunnisa. 2019. "INVESTIGATING THE EFFECT OF CANVA ON STUDENTS WRITING SKILLS." *English Review: Journal of English Education*. Vol 7, No. 2: 169-76. doi: 10.25134/erjee.v7i2.1800.
- Zabiyeva, Kamshat, Sabyrkul Seitova, Yerlan S. Andasbayev, Ryskul Tasbolatova, dan Saltanat N. Ibraeva. 2021. "Methodology for Using Web Technologies to Develop the Intellectual Abilities of Future Mathematics Teachers." *Thinking Skills and Creativity* 41:100904. doi: 10.1016/j.tsc.2021.100904.