

Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Upaya Presentasi Siswa SMP pada Matematika

Muhamad Hanafi¹, Annisa Fira Nindy Amalia², Orbitha Khaillasiwi³, Kumala Sari⁴, Nurul Muhsinin⁵, Dita Wulan Karisma⁶, Muhamad Sofian Hadi⁷

^{1,2,3,4,5,6,7}Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta
ppg.muhamadhanafi60@belajar.id

Abstract : *Using the Canva application is not just about installing pictures, but also how to make attractive presentations for students to present. Problems that are often faced by students in demonstrating the results of presentations are often less interesting. One of the things that can be done to simplify and create an attractive appearance in making a presentation material is to take advantage of a digital platform that provides various kinds of templates. An app that meets these criteria is Canva. Therefore, the purpose of this study is to describe the use of the Canva application as material for student presentations in demonstrating the results of discussions or group work in mathematics. The research method used is a literature study. This research resulted in the following conclusions: 1) efforts to improve junior high school students' math presentation skills can be done with the Canva application; 2) there is a need for training in using Canva as a learning medium to improve junior high school students' math presentation skills; 3) To find out other benefits and effectiveness in using the Canva application as a medium for learning mathematics, further research is needed to support the achievement and success in using media for learning mathematics.*

Keywords: *canva application, learning media, mathematics*

Abstrak : *Penggunaan aplikasi Canva tidak hanya sekedar memasang gambar, tetapi juga bagaimana mengemas suatu presentasi menjadi menarik untuk disajikan oleh siswa. Persoalan yang sering dihadapi siswa dalam mendemonstrasikan hasil presentasi sering kali tidak menarik. Salah satu yang dapat dilakukan untuk mempermudah dan membuat tampilan menarik dalam pembuatan suatu bahan presentasi adalah dengan memanfaatkan platform digital yang menyediakan berbagai macam template. Aplikasi yang memenuhi kriteria tersebut adalah Canva. Oleh sebab itu, tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi Canva sebagai bahan presentasi siswa dalam mendemonstrasikan hasil diskusi atau kerja kelompok pada mata pelajaran matematika. Metode penelitian yang digunakan adalah studi pustaka. Penelitian ini menghasilkan beberapa kesimpulan sebagai berikut: 1) upaya untuk meningkatkan kemampuan presentasi matematika siswa tingkat SMP dapat dilakukan dengan aplikasi Canva; 2) perlu adanya pelatihan penggunaan Canva sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan presentasi matematika siswa tingkat SMP; 3) untuk mengetahui manfaat serta keefektifan lainnya dalam pemakaian aplikasi Canva sebagai media pembelajaran matematika diperlukan penelitian lebih lanjut untuk menunjang ketercapaian serta keberhasilan dalam menggunakan media pembelajaran matematika.*

Kata kunci: *aplikasi canva, media pembelajaran, matematika*

PENDAHULUAN

Keberhasilan pembelajaran tidak terlepas dari peranan media pembelajaran. Peranan media pembelajaran yaitu sebagai sarana yang digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi. Pentingnya media pembelajaran disampaikan (Baswedan, 2016) dalam peraturan Menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia No 22 Tahun 2016, tentang Standar Proses Pendidikan

menyebutkan bahwa media pembelajaran berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Suatu alat yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran seperti yang dinyatakan oleh Purba & Harahap (2022) disebut dengan media pembelajaran. Oleh karena itu, dengan menggunakan media pembelajaran dalam mendemonstrasikan hasil diskusi siswa mampu membuat presentasi proses yang baik, kreatif, dan kolaboratif. Hal ini juga berlaku pada mata pelajaran matematika yang membutuhkan bahan presentasi yang dapat memikat siswa.

Penggunaan media pembelajaran sebaiknya disesuaikan dengan prinsip-prinsip pemilihan, selain itu terdapat beberapa faktor yang perlu diperhatikan. Cecep & Bambang (Purwanti, 2015) menjelaskan bahwa faktor-faktor media pembelajaran meliputi: 1) objektivitas, metode dipilih berdasarkan kebutuhan sistem belajar; 2) sasaran program, media yang digunakan harus dilihat kesesuaiannya dengan tingkat perkembangan siswa dari segi bahasa, simbol-simbol yang digunakan, dan kecepatan penyajian maupun waktu penggunaannya; 3) situasi dan kondisi, yakni sekolah atau tempat dan ruangan yang akan dipergunakan, baik ukuran, perlengkapan, maupun ventilasinya, situasi serta kondisi siswa; 4) kualitas teknik, terkait pengecekan keadaan media sebelum digunakan.

Aplikasi Canva ialah aplikasi desain grafis yang dapat diakses secara daring. Canva merupakan aplikasi yang mudah digunakan bagi pengguna pemula dikarenakan terdapat *tools* atau alat desain yang mudah dipahami. Selain itu, pada aplikasi ini tersedia beragam *template* yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Hal ini sesuai dengan pernyataan Tanjung & Faiza (2019) yang menyatakan bahwa aplikasi Canva dapat memudahkan siswa dalam menyajikan bahan presentasi yang menarik. Tidak hanya sekedar presentasi, aplikasi Canva juga dapat digunakan untuk mendesain dokumen, membuat video pendek, poster, menambahkan audio, infografis dan lainnya.

Adapun alasan perlunya mengembangkan proses belajar mengajar yang variatif menggunakan aplikasi Canva, yaitu adanya rasa jenuh dan bosan yang ditimbulkan dalam pembelajaran dengan metode ceramah. Aplikasi Canva penting untuk dipelajari dalam upaya meningkatkan kemampuan mempresentasikan hasil diskusi siswa. Hal ini sesuai dengan (Rohma & Sholihah, 2019) bahwa dukungan sebuah media yang tepat akan mengantarkan pada tercapainya tujuan pembelajaran yang akan berpengaruh pada sampai tidaknya sebuah informasi secara lengkap dan tepat sasaran.

Pemanfaatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva ini merupakan salah satu efek dari perkembangan zaman di mana teknologi dapat dipakai untuk mempermudah pekerjaan manusia (Awaliah, 2022). Oleh sebab itu, dengan berkembangnya teknologi dan internet, siswa diarahkan untuk menguasai keterampilan baru yang berkaitan dengan hal tersebut serta literasi visual dalam pembelajaran matematika.

Penggunaan aplikasi Canva jarang sekali dilakukan oleh siswa SMP. Penelitian (Rohma & Sholihah, 2019: 295 ; Hozany, dkk., 2023) menyatakan bahwa siswa SMP dalam media pembelajaran berbasis teknologi masih terbatas penggunaannya dalam

pembelajaran matematika. Berdasarkan observasi di salah satu sekolah SMP di Jakarta, siswa mempresentasikan hasil diskusi belajar menggunakan aplikasi *power point* tanpa adanya animasi. Perlu adanya penanganan berkaitan dengan penggunaan aplikasi dalam presentasi yang berdampak pada kemampuan mendemonstrasikan hasil diskusi atau hasil kerja kelompok.



Gambar 1. Presentasi kelompok di salah satu SMP Jakarta tanpa animasi

Hozany, Siregar & Siregar (2023) menyatakan bahwa pembelajaran matematika membutuhkan keaktifan siswa maupun guru pada saat pembelajaran multimedia. Media pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva* merupakan solusi bagi siswa dalam membuat presentasi hasil diskusi belajar. Aplikasi *Canva* dapat membuat siswa aktif, kreatif dan kolaboratif dalam mendemonstrasikan hasil diskusi atau hasil kerja kelompok. Tanjung & Faiza (2019) menyatakan bahwa *Canva* memiliki beberapa kelebihan untuk demonstrasi siswa diantaranya:

1. Terdapat beragam jenis desain grafis, animasi, template, yang menarik.
2. Banyaknya fitur yang disediakan oleh *Canva*, terlebih lagi adanya fitur *drag and drop* membantu siswa dalam meningkatkan kreativitasnya dalam mendesain bahan presentasi.
3. Kemudahan dalam mengoperasikan *Canva* berpengaruh pada waktu pengoperasiannya sehingga dalam mendesain media pembelajaran tidak memerlukan waktu yang lama.
4. Media pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan *Canva* dapat dipelajari kembali oleh siswa.
5. Resolusi gambar yang dihasilkan oleh *Canva* termasuk baik, serta dapat dicetak dengan pilihan tipe yang tersedia.
6. Adanya sistem kolaborasi sehingga dapat mendesain media dan membuat tim desain *Canva* bersama kelompok untuk saling berbagi.
7. *Canva* dapat diakses dengan menggunakan laptop/komputer dan juga *smartphone*.
8. Hasil karya yang dibuat dengan *Canva* dapat diunduh dengan beragam pilihan format penyimpanan seperti pdf, jpg, mp4, dll. Apabila ingin melakukan presentasi secara luring dapat melalui program yang telah ada pada perangkat yang ada seperti *powerpoint*.

Selama ini media *Canva* banyak digunakan dalam pembelajaran dibidang teknik dan bahasa seperti dalam penelitian (Hozany dkk., 2023; Tanjung & Faiza, 2019). Sedangkan pada penelitian ini penggunaan media *Canva* dikembangkan untuk

pembelajaran matematika yang mengutamakan visualalisasi. Kemampuan siswa SMP dalam menyajikan bahan demonstrasi perlu dikembangkan dengan baik melalui aplikasi Canva. Oleh karena itu, penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memaparkan kegunaan aplikasi Canva sebagai bahan presentasi siswa dalam mendemonstrasikan hasil diskusi atau kerja kelompok pada mata pelajaran matematika.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode pengumpulan data berupa studi literatur sebanyak 17 artikel ilmiah. Subjek penelitian adalah penulis sebagai informan kunci, sedangkan obyek penelitian berupa artikel yang relevan dengan pemanfaatan aplikasi Canva sebagai bahan presentasi siswa. Pengumpulan data yang digunakan dengan cara mengkaji, mengelola, dan menganalisis jurnal-jurnal yang sesuai dengan kata kunci media pembelajaran, aplikasi Canva, dan Matematika. Artikel Jurnal yang diperoleh kemudian dipilih dan digunakan berdasarkan kriteria tertentu untuk mendapatkan data yang relevan. Adapun kriteria artikel jurnal yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: 1) artikel jurnal media pembelajaran, 2) artikel jurnal penggunaan canva, 3) artikel penggunaan canva pada matematika

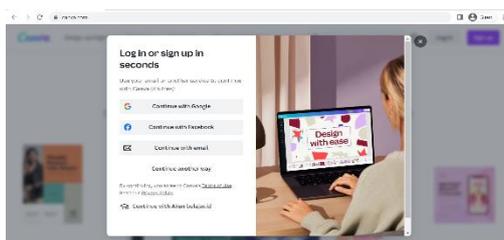
HASIL DAN PEMBAHASAN

Membuat presentasi dengan Canva

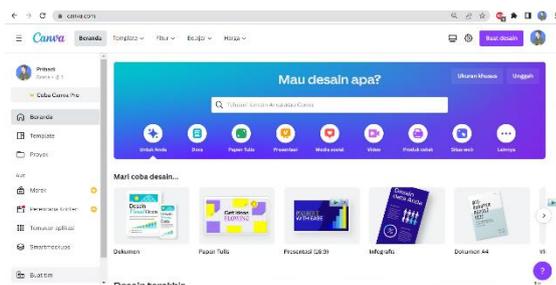
Permasalahan yang dihadapi oleh siswa dalam membuat suatu bahan presentasi yaitu kurangnya kreativitas dan kesulitan dalam menggunakan aplikasi pembuat presentasi yang telah tersedia pada perangkat komputer mereka. Kedua hal tersebut saling ada kaitannya satu sama lain. Meningkatkan kreativitas diperlukan dukungan dari menggunakan aplikasi yang mudah untuk digunakan dan telah menyediakan berbagai *template* yang siap digunakan.

Kurangnya kemampuan dalam merancang presentasi dan membikin konten yang menarik dapat ditangani dengan memakai aplikasi yang bebas bayar dan menyediakan pilihan *template* yang dapat dipakai. Aplikasi yang sesuai dengan kriteria di atas dan dapat diakses secara *online* adalah Canva. Irkhamni, Izza, Salsabila & Hidayah (2021) menjelaskan bahwa memanfaatkan aplikasi Canva, seseorang dapat membuat bahan ajar matematika yang lebih menarik. Oleh karena itu, melalui aplikasi Canva pada mata pelajaran Matematika dapat menarik minat belajar peserta didik.

Canva merupakan suatu aplikasi yang dapat digunakan untuk menciptakan desain grafis. Menggunakan aplikasi Canva dapat meningkatkan kreativitas dalam mendesain poster, presentasi, dan konten visual lainnya. Ditinjau dari segi desain, aplikasi Canva menawarkan berbagai macam gambar yang dapat digunakan sebagai ilustrasi konten, serta konten berupa *template* yang dapat langsung digunakan, jenis huruf dan berbagai ilustrasi lainnya untuk membantu mengembangkan kreativitas dalam menciptakan suatu karya. Canva digunakan dengan cara pengguna melakukan registrasi atau pendaftaran sebagai anggota dan mengakses Canva melalui situs <http://www.Canva.com> secara *online*.



Gambar 2. Tampilan untuk *login* di <http://www.Canva.com>.



Gambar 3. Tampilan setelah *login* di <http://www.Canva.com>.

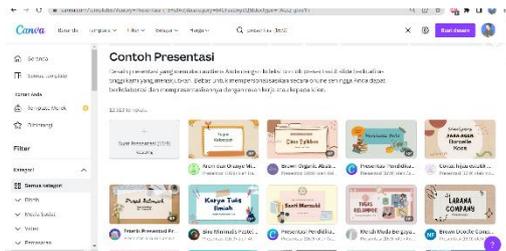
Setelah pengguna melakukan pendaftaran, pengguna dapat memakai fasilitas yang telah tersedia. Canva tidak hanya memfasilitasi beragam *template* untuk merancang konten saja tetapi juga menyediakan sarana lain yang dapat dimanfaatkan seperti berbagai ragam huruf, animasi dan lainnya. Pada Gambar 3 terlihat tampilan utama setelah melakukan registrasi di Canva.

Manfaat Canva

Melalui media Canva siswa termotivasi dalam kegiatan belajar mengajar. Sehingga, dapat menumbuhkan semangat dan kreatif siswa dalam belajar dan tidak merasa bosan atas materi yang dipresentasikan. Purba & Harahap, (2022) menyarankan untuk menggunakan Canva dalam mempresentasikan matematika. Hal ini karena Canva sangat menarik dijadikan sebagai alat pembantu dalam proses pembelajaran berlangsung. Canva memiliki banyak manfaat dalam dunia perdesainan seperti menciptakan logo, poster, video, dll. Beberapa tipe pilihan yang dapat dipilih antara lain:

Presentasi

Presentasi bisa dimanfaatkan sebagai alat untuk menyajikan hasil diskusi atau kerja kelompok siswa. Untuk desain presentasi, Canva telah menyediakan berbagai pilihan *template* atau pengguna dapat menciptakannya sendiri. Gambar 4 merupakan contoh *template* presentasi yang telah tersedia di Canva.



Gambar 4. *Template* untuk menciptakan presentasi

Infografis

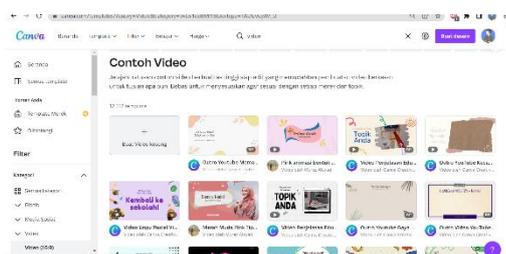
Infografis dapat digunakan sebagai sarana untuk mendesain rangkuman pembelajaran khususnya matematika. Untuk mendesain infografis, Canva telah menyediakan beberapa *template* yang dapat digunakan atau pengguna dapat membuat desain sendiri. Berikut diberikan contoh *template* yang sudah disediakan Canva.



Gambar 5. *Template* untuk menciptakan infografis

Video

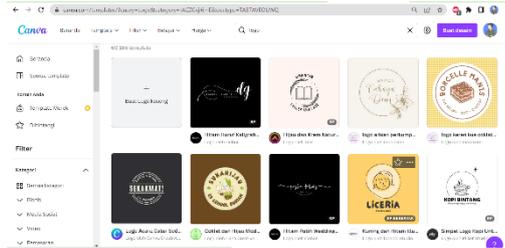
Video dapat digunakan sebagai sarana untuk mempresentasikan hasil pembelajaran khususnya matematika. Untuk membuat video, Canva telah menyediakan berbagai pilihan *template* atau pengguna dapat menciptakannya sendiri. Gambar 6 merupakan contoh *template* video yang telah tersedia di Canva.



Gambar 6. *Template* untuk menciptakan video

Logo

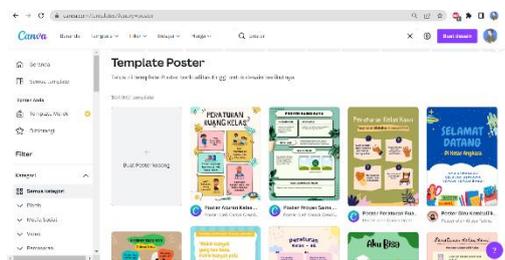
Logo dapat dipakai sebagai sarana dalam mendesain nama kelompok siswa. Untuk mendesain logo, beberapa *template* logo telah tersedia di Canva. Namun, jika pengguna tidak menemukan logo yang sesuai, pengguna dapat membuatnya sendiri. Gambar 7 merupakan contoh *template* logo yang telah tersedia di Canva.



Gambar 7. *Template* untuk menciptakan logo

Poster

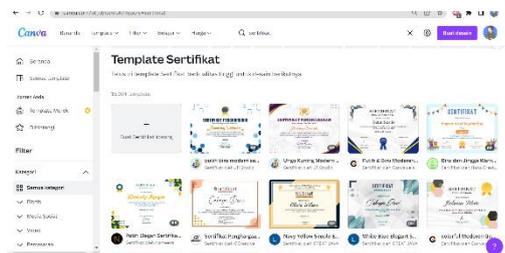
Poster dapat dipakai sebagai sarana dalam mendesain pengumuman atau informasi terkait pembelajaran matematika. Beberapa *template* poster telah tersedia pada Canva yang dapat dipakai oleh pengguna. Gambar 8 merupakan contoh *template* poster yang telah tersedia di Canva.



Gambar 8. *Template* untuk menciptakan poster

Sertifikat

Sertifikat dapat dipakai sebagai sarana guna mendapatkan hasil belajar atau pengakuan terkait pembelajaran matematika. Untuk mendesain sertifikat, Canva telah menyediakan berbagai pilihan *template* atau pengguna dapat menciptakannya sendiri. Gambar 9 merupakan contoh *template* sertifikat yang telah tersedia di Canva.

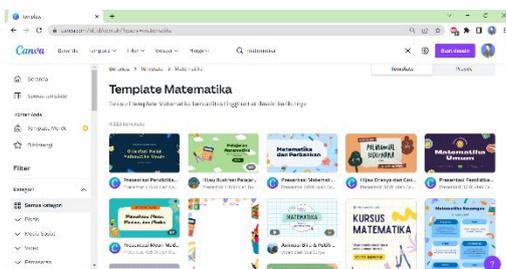


Gambar 9. *Template* untuk menciptakan sertifikat

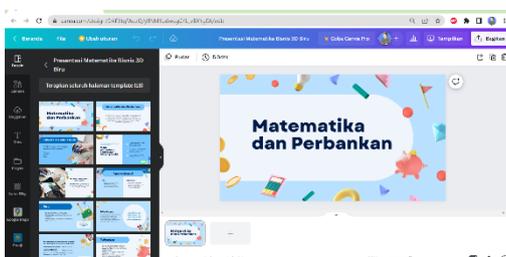
Presentasi matematika dengan Canva

Salah satu daya tarik presentasi matematika dengan Canva yaitu pada kontennya, dan agar konten yang dibuat lebih dari sekedar gambar, diperlukan desain yang memikat. Pembuatan karya di Canva dapat dilaksanakan dengan menentukan *template* presentasi telah disediakan.

Berikut ini cara penggunaan aplikasi Canva dalam presentasi matematika. Gambar 10 merupakan penampakan bagian pencarian desain dengan kata 'matematika'. Terlihat bahwa terdapat beragam pilihan yang telah tersedia di Canva, selain itu objek yang terdapat pada *template* yang telah dipilih seperti gambar atau tulisan dapat diganti berdasarkan selera pengguna. Gambar 11, contoh desain konten yang dipilih.



Gambar 10. Pencarian dengan kata kunci matematika

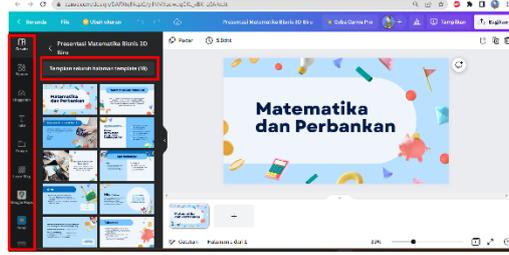


Gambar 11. Desain presentasi matematika menggunakan *template*

Pada gambar 11 dapat dilihat bahwa sudah terdapat *template* pembelajaran matematika yang di dalamnya sudah memuat materi pembelajaran matematika seperti pada *link* Canva berikut:

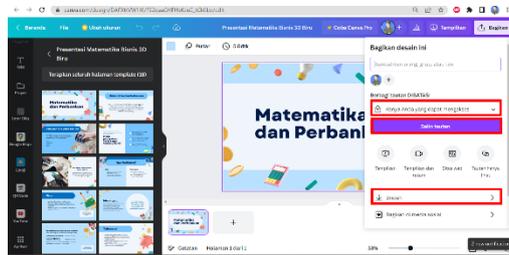
1. https://www.Canva.com/id_id/contoh/EAE3wCqnmA4-presentasi-matematika-bisnis-3d-biru/
2. https://www.Canva.com/id_id/contoh/EAE2iV8raOs-hijau-oranye-dan-cokelat-kolase-kuis-matematika-presentasi/
3. Dll

Siswa dapat memilih *template* untuk dapat mempresentasikan hasil diskusi atau kerja kelompok berkaitan dengan materi pelajaran matematika. Peserta didik dapat menerapkan seluruh halaman *template* atau memilih beberapa halaman, merubah atau menambahkan tulisan, mengupload *file*/gambar, memilih elemen yang sesuai, menambahkan *Qr Code*, menambahkan video dengan konteks pembelajaran matematika.



Gambar 12. Menu *edit* presentasi pada aplikasi Canva

Selain membuat presentasi, siswa juga dapat membuat video presentasi, poster, atau infografis yang memuat *mind map* (peta konsep) yang memuat materi pembelajaran matematika. Presentasi materi matematika menggunakan Canva pada berhasil dibuat. Presentasi dapat diunduh dalam bentuk pdf, jpg, png, mp4, dll. Siswa dapat membagikan presentasi Canva untuk dapat berkolaborasi antar anggota kelompok.



Gambar 13. Menu berbagi presentasi pada aplikasi Canva

Penerapan aplikasi Canva dalam matematika telah dilaksanakan dalam penelitian (Rohma & Sholihah, 2019; ; Rukman & Samsudin, 2022;; Hidayanti, 2022; Pasmawangi, Husniati & Rosyidah., 2023; Kamila & Kowiyah, 2022) menyimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva pada materi sangat baik digunakan pada proses pembelajaran matematika. Berikut adalah tampilan beberapa penggunaan aplikasi Canva dalam penelitian (Nachsyahbandi, Amam & Solihah., 2022; Sumartiwi & Ujianti, 2022) dalam presentasi matematika.



Gambar 14. Presentasi Matematika Menggunakan Aplikasi Canva

Kemampuan desain dan *editing* perlu dimiliki siswa dalam menggunakan aplikasi Canva sebagai upaya presentasi siswa SMP pada matematika. Hal ini sesuai dengan penelitian Sholeh, Rachmawati & Susanti (2020) menyatakan bahwa salah satu upaya

yang dapat mengatasi kesulitan bagi siswa dalam menciptakan desain yang memukau yaitu dengan memakai aplikasi yang terdapat berbagai pilihan *template*. Siswa dapat memanfaatkan *template* tanpa perlu merancang desain dari awal. Kemudian, siswa dapat memodifikasi *template* yang telah dipilih sesuai keinginan pengguna dengan gambar dan penjelasannya. Canva adalah aplikasi yang mudah digunakan dengan banyak pilihan *template* yang dapat membantu pengguna dalam mendesain. Canva merupakan aplikasi yang dapat diakses pada laman <http://www.Canva.com> secara *online*.

Banyak *template* menarik, objek seperti geometri, gambar, warna, dan jenis huruf yang lebih beragam disediakan oleh aplikasi Canva untuk memudahkan pendidik dalam pembuatan media pembelajaran matematika dalam berbagai format, baik itu bentuk presentasi, e-modul, LKS maupun poster dan sebagainya. Hal ini sesuai dengan Awaliah (2022) yang menyatakan bahwa minat dan motivasi belajar siswa dapat dikuatkan dengan menggunakan media pembelajaran yang dibuat dengan Canva.

Ketertarikan siswa untuk belajar dipengaruhi oleh adanya media pembelajaran yang menarik serta interaktif. Hal ini karena adanya pengalaman belajar yang bermakna dan tidak membosankan bagi siswa, terutama dalam pembelajaran matematika. Perlu adanya pelatihan pada siswa dalam mengembangkan kemampuan presentasi khususnya pada matematika. Beberapa penelitian (Hayati, 2020; Purba & Harahap, 2022; Awaliah, 2022; Sholeh, dkk. 2020; Awaliah, 2022) tentang pelatihan Canva dinilai efektif untuk mengembangkan kemampuan presentasi siswa khususnya dalam matematika. Hal ini didukung (Rizanta & Arsanti, 2022) menyatakan bahwa aplikasi Canva dapat dimanfaatkan dalam ranah pendidikan. Siswa dapat menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva pada materi matematika sebagai referensi atau alat bantu untuk menyampaikan hasil diskusi atau kesimpulan kelompok pada pembelajaran daring maupun pembelajaran luring. Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva ini dapat digunakan tidak hanya sekali, melainkan dapat digunakan dalam waktu yang berkepanjangan.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menghasilkan beberapa kesimpulan yang diuraikan sebagai berikut: 1) Upaya untuk meningkatkan kemampuan presentasi matematika siswa tingkat SMP dapat dilakukan dengan aplikasi Canva; 2) Perlu adanya pelatihan penggunaan Canva sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan presentasi matematika siswa tingkat SMP; 3) Untuk mengetahui manfaat serta keefektifan lainnya dalam pemakaian aplikasi Canva sebagai media pembelajaran matematika diperlukan penelitian lebih lanjut untuk menunjang ketercapaian serta keberhasilan dalam menggunakan media pembelajaran matematika.

DAFTAR PUSTAKA

Awaliah, L. N. (2022). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran matematika. *Prosiding Galuh Mathematics National Conference (GAMMA NC) 2022*, 175–182.

- Baswedan, A. (2016). Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016. In *Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah*.
- Hayati, T. U. F. (2020). Analisis media video pembelajaran menggunakan aplikasi canva dalam pembelajaran bangun datar di sekolah dasar. *Prosiding Seminar Nasional MIPA UNIBA 2022*, 8–15.
- Hozany, E., Siregar, L. H., & Siregar, D. A. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva terhadap kreativitas siswa. *Jurnal Vinertek Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 2(3), 18–22.
- Hidayanti, D. V. F. T. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Modul Digital Interaktif Matematika Untuk Mengoptimalkan Pembelajaran Jarak Jauh Dina. *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*, ISBN: 978-602-6779-47-2, 127–134.
- Kamila, Z., & Kowiyah, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 72–83. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1663>
- Nachsyahbandi, F. ., Amam, A., & Solihah, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Aplikasi Canva Berbasis Makanan Khas Daerah Ciamis. *Prosiding Galuh Mathematics National Conference (GAMMA NC) 2022, 1*, 301–309.
- Pasmawangi, N. L. A., Husniati, & Rosyidah, A. N. K. (2023). Pengembangan Modul Matematika Cetak Menggunakan Canva Pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 433–441.
- 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>
- Purwanti, B. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 42–47. <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jmkpp/article/view/2194>
- Rizanta, G. A., & Arsanti, M. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Masa Kini. *Senada (Seminar Nasional Daring)*, 2, 560–568.
- Rohma, A., & Sholihah, U. (2019). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 61–70.
- Rukman, V. R., & Samsudin, A. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Modul Berbasis Pendekatan Kontekstual Berbantuan Aplikasi Canva Materi Pecahan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar*. 1(2), 133–141.
- 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), 430–436. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.2983>
- Sumartiwi, N. M., & Ujianti, P. R. (2022). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Keliling dan Luas Lingkaran. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(2), 220–230. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i2.47626>

Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7(2), 79–85.