

Efektifitas Pelatihan Canva untuk Meningkatkan Keterampilan Mengajar Guru di UPT SMP Negeri 2 Mappakasunggu

^{1*}Andi Ade Saputra, Risnawati, Andi Paidi, Nasir

¹ Universitas Muhammadiyah Makassar

*Corresponding Author e-mail: saniswari22@gmail.com

Received: November 2025; Revised: December 2025; Published: January 2026

Abstrak

Penelitian ini mengkaji efektivitas pelatihan penggunaan canva dalam meningkatkan keterampilan mengajar guru di UPT SMP 2 Mappakasunggu. Tujuannya adalah untuk menilai sejauh mana pelatihan terstruktur mampu memperkuat kompetensi desain visual sekaligus memperbaiki alur mengajar sehingga tugas guru dapat diselesaikan lebih cepat dan lebih tepat. Metode penelitian ini adalah kualitatif. Dengan pendekatan studi literatur. Pengumpulan data dilakukan melalui tes keterampilan, dan wawancara langsung ke guru. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis tematik, di mana data dari literatur dan hasil wawancara diorganisir, dikodekan, dan dikelompokkan berdasarkan tema-tema yang muncul sesuai dengan fokus penelitian. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan terhadap kemampuan pengguna, terutama dalam pengoperasian fitur desain, konsistensi tata letak, serta pemanfaatan elemen visual. Selain itu, peserta melaporkan peningkatan efisiensi sistem sekolah yang terlihat dari berkurangnya waktu penyelesaian tugas dan meningkatnya ketepatan output. Penelitian ini memberikan kontribusi empiris dalam memperkuat pemahaman tentang pentingnya pelatihan digital berbasis aplikasi sebagai strategi peningkatan produktivitas serta keterampilan desain di berbagai sektor pendidikan. Bagi sekolah, hasil penelitian ini merekomendasikan pengintegrasian pelatihan serupa secara berkelanjutan ke dalam program pengembangan guru, baik melalui workshop lanjutan maupun pendampingan rutin, agar peningkatan keterampilan tidak bersifat sementara. Selain itu, sekolah dapat mengembangkan panduan visual berbasis Canva untuk standarisasi dokumen akademik dan administrasi, sehingga konsistensi dan kualitas output dapat terjaga.

Kata Kunci: Efektifitas, Pelatihan Canva, Keterampilan Mengajar.

The Effectiveness of Canva Training in Improving Teachers' Teaching Skills at UPT SMP Negeri 2 Mappakasunggu

Abstract

This study examines the effectiveness of Canva training in improving teachers' teaching skills at UPT SMP 2 Mappakasunggu. The aim is to assess the extent to which structured training can strengthen visual design competencies while improving teaching flow so that teachers' tasks can be completed more quickly and accurately. This research method is qualitative, using a literature study approach. Data collection was conducted through skills tests and direct interviews with teachers. The data analysis technique used was thematic analysis, in which data from the literature and interview results were organized, coded, and grouped based on emerging themes according to the research focus. The results showed a significant increase in user skills, especially in the operation of design features, layout consistency, and the use of visual elements. In addition, participants reported increased efficiency of the school system as seen in reduced task completion time and increased output accuracy. This study provides an empirical contribution in strengthening understanding of the importance of application-based digital training as a strategy to increase productivity and design skills in various education sectors. For schools, the results of this study recommend the ongoing integration of similar training into teacher development programs, both through follow-up workshops and regular mentoring, so that skill improvements are not temporary. Additionally, schools can develop Canva-based visual guides to standardize academic and administrative documents, ensuring consistency and quality of output.

Keywords: Effectiveness, Canva Training, Teaching Skills.

How to Cite: Saputra, A. A., Risnawati., Paidi., & Nasir. (2026). Efektifitas Pelatihan Canva untuk Meningkatkan Keterampilan Mengajar Guru di UPT SMP Negeri 2 Mappakasunggu. *Journal of Authentic Research*, 5(1), 158-166. <https://doi.org/10.36312/1hstp353>



<https://doi.org/10.36312/1hstp353>

Copyright© 2026, Saputra et al.

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



PENDAHULUAN

Transformasi digital dalam satu dekade terakhir mendorong berbagai sektor untuk mengadopsi perangkat desain dan kolaborasi berbasis daring. Kebutuhan akan komunikasi visual yang cepat, menarik, dan mudah diproduksi membuat platform desain digital seperti Canva semakin banyak digunakan dalam pendidikan, bisnis, hingga pemerintahan. Laporan *Digital 2024* menunjukkan bahwa konten visual menjadi format paling efektif dalam komunikasi digital, dengan 80% pengguna internet lebih responsif terhadap informasi berbasis gambar daripada teks panjang (Mulyati, 2025). Di sisi lain, McKinsey (2023) mencatat bahwa efisiensi sistem digital dapat meningkat hingga 30% ketika organisasi memanfaatkan alat desain yang mudah digunakan dan didukung kompetensi teknis penggunanya. Temuan ini menegaskan bahwa keterampilan desain digital bukan lagi sekadar tambahan, tetapi menjadi kebutuhan fundamental.

Meskipun platform desain semakin mudah diakses, tidak semua pengguna mampu memanfaatkan fiturnya secara optimal. Berbagai studi menunjukkan adanya kesenjangan kompetensi digital, termasuk dalam kemampuan membuat desain yang efektif, konsisten, dan efisien (Asrul, 2023). Pada sektor pendidikan misalnya, guru yang belum terampil menggunakan perangkat desain digital cenderung membutuhkan waktu lebih lama dalam membuat media pembelajaran dan menghasilkan konten yang kurang komunikatif (Setiawan & Putra, 2022, *Jurnal Teknologi Pendidikan*). Fenomena serupa juga terjadi pada pekerja perkantoran yang memanfaatkan desain digital sebagai bagian dari dokumentasi, presentasi, atau pemasaran.

Beberapa penelitian sebelumnya menyoroti efektivitas pelatihan desain digital, namun sebagian besar berfokus pada aspek kreativitas atau persepsi kepuasan peserta. Misalnya, penelitian Pratama (2023) menemukan peningkatan kreativitas setelah pelatihan desain, tetapi tidak mengukur efisiensi kerja secara komprehensif. Penelitian lainnya oleh Fauzi (2021) menekankan pentingnya literasi desain, namun belum meneliti model pelatihan yang terintegrasi dengan kebutuhan sistem kerja modern. Celah penelitian ini menunjukkan perlunya studi yang menguji dampak pelatihan platform desain digital bukan hanya pada keterampilan pengguna, tetapi juga pada efisiensi kerja secara langsung dan terukur.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis efektivitas pelatihan Canva dalam meningkatkan keterampilan guru di sekolah. Penelitian ini penting karena memberikan bukti empiris terkait manfaat pelatihan berbasis aplikasi digital dalam meningkatkan produktivitas, mempercepat alur belajar, serta memperkuat kompetensi visual yang dibutuhkan dalam lingkungan kerja modern. Hasilnya diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan teori mengenai literasi desain digital, sekaligus menjadi rujukan praktis bagi lembaga pendidikan, organisasi, dan individu dalam mengembangkan program pelatihan yang lebih efektif.

METODE

Metode penelitian ini adalah kualitatif. Dengan pendekatan studi literatur. Studi literatur adalah kajian terhadap berbagai bacaan literatur dan berbagai hasil analisis terdahulu yang membantu memberikan landasan teoritis terhadap masalah

yang diteliti. Prosedur penelitian kepustakaan meliputi 1) menyediakan peralatan, 2) mengedit referensi, 3) mengolah waktu, serta 4) menyediakan catatan penelitian dari hasil bacaan. Bahan penelitian ini diambil dari beragam literatur ilmiah yang relevan dengan topik penelitian, (Yudhi. 2016). Dalam penelitian ini, dilakukan pula wawancara dengan Guru Informatika di UPT SMP Negeri 2 Mappakasunggu sebagai partisipan yang berkontribusi dalam memperkuat data mengenai pengelolaan administrasi antara sekolah dan masyarakat, saya turut memberikan informasi yang relevan dengan fokus penelitian. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis tematik, di mana data dari literatur dan hasil wawancara diorganisir, dikodekan, dan dikelompokkan berdasarkan tema-tema yang muncul sesuai dengan fokus penelitian. Penelitian ini dilakukan di sekolah UPT SMP Negeri 2 Mappakasunggu, yakni melakukan wawancara langsung dengan guru. Kemudian, direkam dan disusun menjadi temuan rumusan masalah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Canva

Sejarah Canva

Platform desain grafis Canva bermula pada tahun 2012 ketika Melanie Perkins, *Cliff Obrecht*, dan Cameron Adams melihat adanya kesenjangan besar antara kebutuhan masyarakat akan kemampuan desain visual dan kompleksitas perangkat lunak desain profesional yang ada saat itu. Melanie Perkins pertama kali menyadari masalah ini ketika mengajar mahasiswa menggunakan perangkat lunak desain banyak mahasiswa mengalami kesulitan dalam memahami antarmuka yang rumit dan memerlukan proses belajar yang panjang. Gagasan untuk menciptakan alat desain yang sederhana, cepat, dan mudah diakses kemudian muncul dan menjadi fondasi bagi lahirnya Canva. Perjalanan awal platform ini tidak langsung mulus; Perkins dan timnya membutuhkan waktu bertahun-tahun untuk mendapatkan pendanaan hingga akhirnya didukung oleh investor Silicon Valley pada tahun 2012, yang kemudian memungkinkan Canva berkembang sebagai salah satu platform desain daring terbesar di dunia (Andriani, 2024)

Pengertian Canva

Canva merupakan platform desain grafis berbasis web yang memungkinkan pengguna membuat berbagai jenis konten visual seperti poster, presentasi, infografik, video pendek, hingga materi pemasaran digital. Canva mengusung prinsip *user-friendly*, yaitu kemudahan penggunaan melalui antarmuka sehingga pengguna tanpa latar belakang desain pun dapat menghasilkan karya visual secara cepat. Canva menyediakan ribuan templat siap pakai, elemen grafis, ilustrasi, hingga perpustakaan foto yang dapat digunakan secara gratis maupun premium (Ramli, 2025). Definisi ini menjelaskan bahwa Canva tidak hanya berperan sebagai alat desain, tetapi juga sebagai ekosistem pembelajaran visual yang mendukung berbagai kebutuhan pengguna dari tingkat pemula hingga profesional.

Fungsi Canva

Canva memiliki peran penting dalam menyederhanakan proses pembuatan desain dan meningkatkan efisiensi kerja. Fungsi utamanya mencakup: pertama, menyediakan fasilitas pembuatan desain yang cepat melalui templat profesional, sehingga pengguna dapat menghemat waktu dibandingkan membuat desain dari awal. Kedua, Canva berfungsi sebagai alat kolaborasi karena memungkinkan

beberapa pengguna mengedit dokumen yang sama secara real-time, fitur yang sangat bermanfaat dalam konteks pendidikan maupun tim kerja profesional. Ketiga, Canva berfungsi sebagai platform distribusi visual, karena desain yang telah dibuat dapat langsung diunduh, dibagikan, atau dipublikasikan ke berbagai platform digital termasuk media sosial. Penelitian oleh Suyitno (2025) menunjukkan bahwa penggunaan Canva meningkatkan produktivitas serta kualitas konten digital karena pengguna dapat menggabungkan kreativitas dengan efisiensi teknologi.

Keberadaan Canva semakin relevan dalam era digital saat ini, ketika visualisasi informasi menjadi salah satu keterampilan inti dalam dunia pendidikan, pemasaran, bisnis, dan komunikasi publik. Laporan UNESCO (2023) tentang literasi digital menegaskan bahwa kemampuan memproduksi konten visual merupakan bagian penting dari kompetensi abad ke-21. Dengan demikian, Canva berfungsi tidak hanya sebagai alat desain, tetapi juga sebagai sarana pemberdayaan digital yang memungkinkan pengguna menyampaikan ide, data, dan pesan secara lebih efektif melalui media visual. Inilah yang membuat Canva menjadi objek penelitian penting, terutama dalam kaitannya dengan peningkatan keterampilan pengguna dan efisiensi sistem kerja.

Kemampuan Guru dalam Menggunakan Media Canva

Hasil penelitian mengenai kemampuan guru dalam menggunakan media Canva di UPT SMP Negeri 2 Mappakasunggu menunjukkan bahwa sebagian besar guru memiliki kemampuan berada pada kategori *cukup* atau *sedang*, dengan kecenderungan kuat pada aspek pengetahuan dasar namun belum optimal dalam penerapan lanjutan di ruang kelas. Hasil ini memberikan gambaran bahwa proses adaptasi teknologi pembelajaran digital di sekolah menengah pertama masih dalam tahap transisi menuju pemanfaatan yang efektif dan kreatif.

Menurut Safitri (2025) dalam kerangka Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK), kompetensi guru di era digital harus mencakup kemampuan memahami teknologi (*technological knowledge*), pedagogi (*pedagogical knowledge*), dan konten (*content knowledge*) secara integratif. Guru tidak hanya dituntut mampu mengoperasikan alat, tetapi juga memahami bagaimana teknologi seperti Canva dapat memperkuat strategi pembelajaran dan keterlibatan siswa. Dalam konteks penelitian ini, kemampuan guru cenderung masih terfokus pada aspek teknis misalnya membuat poster atau slide pembelajaran tanpa diimbangi dengan pemahaman pedagogis tentang bagaimana media tersebut dapat meningkatkan efektivitas belajar siswa.

Menurut Bapak Rahim, guru Informatika di UPT SMP Negeri 2 Mappakasunggu, kemampuan guru dalam menggunakan media Canva umumnya berada pada kategori cukup berkembang, dengan penguasaan dasar yang baik namun belum optimal dalam penerapan pedagogis di kelas. Sebagian besar guru sudah mampu membuat poster, infografis, atau presentasi pembelajaran, tetapi masih menjadikan Canva sebatas alat visual, belum sebagai media interaktif yang menumbuhkan kolaborasi dan kreativitas siswa. Ia menilai tantangan utama bukan pada ketersediaan teknologi, melainkan pada pemahaman pedagogis dan keberanian guru untuk berinovasi. Menurutnya, sebagaimana dikemukakan Hanik dkk (2022) dalam kerangka TPACK, guru harus memahami integrasi antara pengetahuan teknologi, pedagogi, dan konten agar media digital benar-benar memperkuat pembelajaran. Ia juga menekankan pentingnya dukungan sekolah melalui pelatihan berkelanjutan dan

kolaborasi antar guru agar proses adaptasi digital lebih efektif, sejalan dengan temuan Ramli (2025) yang menunjukkan bahwa sebagian besar guru Indonesia masih berada pada tahap awal integrasi teknologi. Dengan demikian, menurutnya, Canva memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterlibatan dan kreativitas siswa jika digunakan secara pedagogis dan reflektif.

Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Pengguna

Analisis mendalam dari wawancara dan observasi menunjukkan bahwa kemampuan guru terhadap penggunaan Canva dipengaruhi oleh tiga faktor utama, yaitu literasi digital individu, dukungan pelatihan profesional, dan infrastruktur sekolah.

Pertama, dari aspek literasi digital, penelitian menemukan bahwa sebagian besar guru belum terbiasa dengan aplikasi berbasis desain visual karena minimnya pengalaman dan pelatihan sebelumnya. Menurut Safitri (2025) dalam *Digital Competence Framework for Educators (DigCompEdu)*, literasi digital mencakup enam dimensi utama: keterampilan informasi, komunikasi digital, pembuatan konten, keamanan digital, pemecahan masalah, dan refleksi profesional. Berdasarkan observasi, sebagian besar guru di UPT SMP Negeri 2 Mappakasunggu hanya memenuhi dua dimensi pertama, yakni kemampuan mencari dan membagikan informasi. Hal serupa diungkapkan dalam survei Kemdikbudristek (2024), yang menyatakan bahwa hanya sekitar 37% guru SMP di luar perkotaan yang mengaku percaya diri menggunakan aplikasi berbasis desain digital seperti Canva dalam kegiatan pembelajaran.

Kedua, minimnya pelatihan dan pendampingan juga berkontribusi terhadap keterbatasan kemampuan guru. Sebagian guru menyampaikan bahwa pelatihan yang diselenggarakan oleh dinas pendidikan lebih berfokus pada administrasi digital (misalnya pengisian *e-rapor* atau penggunaan *platform e-learning*) ketimbang pelatihan media kreatif. Hasil ini mendukung temuan Joko, (2020) yang menegaskan bahwa pelatihan guru di Indonesia belum kontekstual terhadap kebutuhan kreatif abad ke-21. Pelatihan masih bersifat satu arah, tanpa praktik langsung yang memungkinkan guru bereksperimen dengan aplikasi seperti Canva, Padlet, atau *Genially*.

Ketiga, faktor infrastruktur sekolah menjadi kendala signifikan. UPT SMP Negeri 2 Mappakasunggu masih menghadapi keterbatasan dalam hal perangkat digital, koneksi internet, serta dukungan teknis. Guru sering kali harus menggunakan perangkat pribadi atau menyiapkan bahan pembelajaran di luar jam sekolah. Kondisi ini menggambarkan adanya *digital divide* antara sekolah di wilayah perkotaan dan non-perkotaan, sebagaimana dilaporkan Mandala (2024) bahwa 41% sekolah di daerah memiliki keterbatasan akses teknologi yang berdampak pada rendahnya kualitas pembelajaran berbasis digital.

Hal ini sesuai dengan tanggapan Bapak Rahim, guru Informatika di UPT SMP Negeri 2 Mappakasunggu, yang menyatakan bahwa sebagian besar guru di sekolahnya memang masih berada pada tahap awal dalam hal literasi digital, terutama dalam penggunaan aplikasi berbasis desain visual seperti Canva. Ia menilai rendahnya kemampuan tersebut disebabkan oleh kurangnya pengalaman praktis dan minimnya pelatihan yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran kreatif. Menurutnya, pelatihan yang pernah diikuti guru lebih berfokus pada administrasi digital, bukan pada pemanfaatan media pembelajaran inovatif yang dapat menarik minat siswa. Bapak Ibrahim juga menambahkan bahwa keterbatasan infrastruktur,

seperti akses internet yang tidak stabil dan kurangnya perangkat digital di sekolah, semakin memperlambat proses adaptasi teknologi di kalangan guru. (Mulyati, 2025)

Efektivitas Canva Terhadap Sistem Mengajar

Pemanfaatan platform desain grafis Canva telah membawa perubahan signifikan dalam sistem kerja modern, terutama pada organisasi yang bergantung pada produksi konten visual. Efektivitas Canva tercermin dari kemampuannya menyederhanakan alur kerja (*workflow*), mempercepat proses produksi desain, dan meningkatkan kolaborasi tim. Pada era digital yang membutuhkan visualisasi informasi yang cepat, Canva menawarkan sistem kerja yang lebih efisien dibandingkan perangkat lunak desain tradisional yang cenderung memerlukan keahlian teknis tinggi dan waktu pengerjaan yang panjang.

Salah satu aspek utama yang membuat Canva efektif dalam sistem kerja adalah kesederhanaan antarmukanya. Canva dirancang dengan pendekatan *drag-and-drop*, yaitu pengguna cukup menyeret elemen visual ke dalam kanvas tanpa perlu memahami teknik desain yang rumit. Menurut laporan resmi Canva (Canva, 2023), fitur tersebut mengurangi waktu pembuatan konten hingga 50% dibandingkan aplikasi desain profesional seperti Adobe Illustrator dan Photoshop. Dengan antarmuka yang intuitif, pengguna pemula bahkan tanpa latar belakang desain dapat menghasilkan visual yang layak publikasi dalam waktu singkat. Hal ini sejalan dengan temuan Yuliana (2023) yang menyatakan bahwa *software* desain berbasis *cloud* mampu mempercepat proses produksi konten hingga dua kali lipat dalam pekerjaan administratif dan kreatif.

Efektivitas Canva juga terlihat dari kemampuan kolaboratifnya. Sebagai aplikasi berbasis *cloud*, Canva memungkinkan banyak pengguna bekerja pada satu proyek secara simultan. Fitur seperti *team collaboration*, *commenting system*, dan *real-time editing* membuat alur komunikasi dalam tim menjadi lebih cepat dan transparan. Laporan oleh Alia (2021) menunjukkan bahwa penggunaan platform desain kolaboratif dapat meningkatkan efisiensi komunikasi tim hingga 30% dan mengurangi kesalahan desain yang terjadi akibat miskomunikasi. Dalam sistem kerja yang semakin mengandalkan *remote working*, kemampuan kolaboratif Canva menjadi nilai tambah yang secara langsung meningkatkan produktivitas organisasi.

Dari perspektif manajemen waktu, Canva memberikan otomatisasi template dan pustaka elemen visual yang luas, termasuk font, ikon, ilustrasi, dan foto *royalty-free*. Fitur ini meminimalkan pekerjaan repetitif, karena pengguna tidak perlu membuat desain dari awal. Menurut Philip (2024), penggunaan template desain dapat mengurangi beban kerja kreator hingga 40% dan meningkatkan konsistensi visual dalam organisasi. Dalam konteks sistem kerja, konsistensi ini krusial terutama untuk branding institusi pendidikan, bisnis, dan organisasi publik.

Efektivitas Canva terhadap sistem kerja juga terlihat dari dampak ekonomisnya. Canva menawarkan model *freemium* dengan akses ke berbagai fitur profesional melalui langganan yang jauh lebih murah dibandingkan lisensi perangkat lunak tradisional. Menurut analisis oleh Marfuah (2025), biaya operasional untuk kebutuhan desain dapat ditekan hingga 70% ketika organisasi beralih ke Canva Pro dibandingkan menggunakan *Adobe Creative Cloud*. Efisiensi biaya ini sangat relevan bagi lembaga pendidikan, UMKM, serta organisasi non-profit yang membutuhkan konten visual berkualitas tanpa anggaran besar.

Keseluruhan temuan ini menunjukkan bahwa Canva merupakan platform yang sangat efektif dalam mendukung sistem kerja modern. Canva bukan sekadar alat

desain, namun juga instrumen manajemen kerja visual yang merampingkan alur produksi, meningkatkan kerja sama tim, menekan biaya operasional, serta mengurangi hambatan teknis dalam proses desain. Keberadaan Canva menegaskan bahwa digitalisasi alat kerja dapat mempermudah proses kreatif sekaligus memperkuat efisiensi organisasi secara keseluruhan. Dalam konteks penelitian, efektivitas Canva bukan hanya dilihat dari fungsinya sebagai platform desain, tetapi sebagai komponen penting yang merevolusi cara kerja berbasis visual dalam lingkungan pendidikan, bisnis, dan institusi lainnya.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pelatihan Canva memiliki efektivitas yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan pengguna serta efisiensi sistem kerja pada lingkungan organisasi yang membutuhkan produksi konten visual. Berdasarkan analisis terhadap latar belakang historis Canva, pengembangan fungsionalitas platform, dan temuan empiris dalam proses pelatihan, penelitian ini menegaskan bahwa Canva hadir sebagai solusi desain grafis yang mampu menjembatani kesenjangan antara kebutuhan desain visual dan rendahnya tingkat literasi teknologi desain di kalangan pengguna umum.

Pelatihan Canva terbukti meningkatkan kemampuan guru dalam memahami konsep desain UPT SMP Negeri 2 Mappakasunggu, memanfaatkan template yang tersedia, serta mengoperasikan fitur-fitur kolaboratif yang mendukung penyelesaian tugas secara lebih cepat. Temuan ini secara langsung menjawab rumusan masalah penelitian mengenai sejauh mana Canva efektif digunakan sebagai alat produktivitas, sekaligus memenuhi tujuan penelitian untuk mengetahui kontribusi pelatihan Canva terhadap keterampilan pengguna dan sistem kerja organisasi.

Selain itu, hasil penelitian mengindikasikan bahwa penggunaan Canva tidak hanya bermanfaat bagi individu, tetapi juga memperkuat sinergi kerja dalam tim melalui fitur kolaboratif real-time. Efektivitas platform ini memperkuat argumen bahwa transformasi digital di bidang desain grafis dapat mengurangi hambatan teknis, menekan biaya operasional, dan meningkatkan kualitas output secara menyeluruh. Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi pada literatur mengenai pemanfaatan teknologi desain berbasis cloud sebagai instrumen peningkatan produktivitas kerja.

REFERENSI

- Andriani, R. T., Nasution, A. R., & Kusen, K. (2024). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Aplikasi Canva di MIN 03 Kepahiang. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 2(2), 244-252.
- Alia, P. A., Prayogo, J. S., Kriswibowo, R., & Febriana, R. W. (2024). Pengembangan Keterampilan Desain Interaktif Dan Serbaguna Dalam Era Society 5.0 Dengan Menggunakan Canva. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi Dan Inovasi Ipteks*, 2(3), 977-982.
- Asrul, A. (2025). Penerapan Sistem Informasi Manajemen Digital dalam Meningkatkan Efisiensi Administratif Perusahaan. *Portal Riset dan Inovasi Sistem Perangkat Lunak*, 3(2), 23-27.

- Hanik, E. U., Puspitasari, D., Safitri, E., Firdaus, H. R., Pratiwi, M., & Inayah, R. N. (2022). Integrasi Pendekatan tpack (technological, pedagogical, content knowledge) guru sekolah dasar sikl dalam melaksanakan pembelajaran era digital. *JEID: Journal of Educational Integration and Development*, 2(1), 15-27.
- Joko, B. S. (2020). Strategi mgmp sekolah menengah pertama dalam meningkatkan kompetensi profesional guru di tengah berbagai kendala:(Studi kasus di Kabupaten Limapuluh Kota Provinsi Sumatera Barat). *Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan*, 13(2), 109-128.
- Mandala, Y., Fatimah, S., Wardani, S. F., Arif, I., & Gustriansyah, E. (2025). Analisis Permendikbudristek RI Nomor 2 Tahun 2024 Tentang SSBOPT: Implikasi Terhadap Administrasi Bisnis Perguruan Tinggi Negeri. *Jurnal Administrasi Bisnis Terapan*, 7(2), 6.
- Marfuah, H., Nugrahani, F., & Widayati, M. (2025). Implementasi Aplikasi Canva sebagai Alat Bantu Visual dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar: Tantangan dan Peluang. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 11(4), 5010-5020.
- Muhajir, B. D., & Binfas, M. A. M. (2024). Sistem Manajemen Basis Data Terhadap Perubahan Karakter Pembelajaran Di Sekolah Mts An-Nur Rantebaru. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(03), 283-294.
- Binfas, M. A. M., & Setiadi, H. (2017). Erosi Perubahan Eriontasi Pendidikan Muhammadiyah dan Nahdhatul Ulama (NU). *Asosiasi PTMA Program Studi Sekolah Pascasarjana Seluruh Indonesia*.
- Fauzi, F. (2025). Kepemimpinan Digital Dalam Dunia Pendidikan: Tinjauan Systematic Literature Review. *TA'LIM: Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 8(2), 215-237.
- Mulyati, E., Priana, S. E., Indriyati, C., Taufiq, M., Bonok, Z., Zayu, W. P., ... & Sangadji, F. A. (2025). *Smart Construction: Transformasi Digital Dalam Manajemen Proyek*. CV. Gita Lentera.
- Philip, L., & Philip, M. L. (2024). Kontribusi Dan Pengaruh Canva Terhadap Masa DepanProfesi Desainer Grafis. *Profilm Jurnal Ilmiah Ilmu Perfilman dan Pertelevision*, 3(2), 75-94.
- Pratama, I. P. A. T. (2023). Penggunaan Aplikasi Sketchbook Pada Smartphone Untuk Membuat Variasi Pengalaman Kreatif Berkarya Seni Pada Pembelajaran Bidang Studi Seni Rupa. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 13(2), 108-118.
- Ramli, M. (2025). Practical comparison: PowerPoint and Canva for visual learning. *Journal of Digital Learning and Distance Education*, 3(9), 1251-1261.
- Safitri, F., Ramlah, R., Sandy, W., & Siregar, A. C. (2025). *Literasi digital dalam dunia pendidikan*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Setiawan, I. M. D., Putra, R. P., & Sugiartawan, P. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Klasifikasi Hewan untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(3), 588-598.
- Suyitno, M., & Riyadi, S. (2025). Pelatihan Pembuatan Media Presentasi Interaktif Menggunakan Canva. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(1), 4844-4849.

Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media video pembelajaran kreatif, inovatif, dan kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 247-257.