

Pengaruh Kurikulum Merdeka Dalam Penggunaan Canva Sebagai Media Pembelajaran di MAN 1 Kulon Progo

Rosyada Ayu Fatimah^{1*}, Olvy Mailandari², Jany Fitria Khoirunnisa³, Wahyu Lestari⁴,
Fuad Dirahman⁵

Universitas Ahmad Dahlan

Rosyada2000331009@webmail.uad.ac.id¹, Olvy2000331019@webmail.uad.ac.id²,
jany2000331023@webmail.uad.ac.id³, wahyu2011331016@webmail.uad.ac.id⁴,
fuad2011331021@webmail.uad.ac.id⁵, Muhalfikurniawan

Abstract. Canva is a medium that can help teachers convey material so that it is easily understood by students. Canva is an application that can be developed in the process of creating learning media. The aim of this research is to improve the quality of teachers by developing learning media that is in accordance with the independent learning curriculum program. In this independent learning curriculum teachers are required to be able to adapt to technology, however there are still many teachers who have not mastered various technological features. One of them is the Canva application because not all of its features are free, offline access is not available, the hyper-context learning module can only be done with two applications and of course the Canva application's internet signal can be affected. The results of this research are that educators or teachers are expected to be able to develop more interesting learning media, because this really helps clarify the material that will be conveyed to students in implementing the independent learning curriculum. It is hoped that this research can make a contribution to education activists, especially teachers and students, by utilizing Canva as a media solution to facilitate the implementation of the independent curriculum.

Keywords: Learning media, Canva, independent curriculum learning.

Abstrak. Canva merupakan media yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi agar mudah dipahami oleh peserta didik. Canva merupakan aplikasi yang dapat dikembangkan dalam proses pembuatan media pembelajaran. Tujuan penelitian ini yakni untuk meningkatkan kualitas guru dengan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan program kurikulum merdeka belajar, di dalam kurikulum merdeka belajar ini guru dituntut agar bisa beradaptasi dengan teknologi, akan tetapi masih banyak guru yang belum menguasai berbagai fitur teknologi. Salah satunya yakni aplikasi Canva karena tidak semua fiturnya gratis, akses offline tidak tersedia, modul pembelajaran hyper-context hanya bisa dilakukan dengan dua aplikasi dan tentunya sinyal internet aplikasi Canva dapat berpengaruh. Hasil dari penelitian ini yakni pendidik atau guru diharapkan mampu mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik, karena hal ini sangat membantu kejelasan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik dalam menerapkan pembelajaran kurikulum merdeka belajar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi para penggiat pendidikan terutama guru dan siswa, dengan memanfaatkan Canva menjadi salah satu solusi media untuk memudahkan penerapan Kurikulum merdeka.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Canva, Pembelajaran Kurikulum Merdeka.

LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan suatu proses dalam meningkatkan perubahan sikap dan pengembangan potensi yang ada pada peserta didik agar bisa menghadapi apa terjadi masa akan datang. Pendidikan pada masa sekarang mempunyai perbedaan dengan pendidikan pada masa lalu. Di karenakan terjadinya krisis pandemic covid-19, hal itu menyebabkan adanya perubahan pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik (Masfufah et al. 2022).

Perubahan yang terjadi akibat dari Covid-19 membuat proses pembelajaran yang semulanya konvensional menjadi pembelajaran daring. Proses itu menuntut siswa dan guru,

ataupun elemen lainnya untuk menggunakan teknologi dalam setiap pembelajarannya. Selama pembelajaran secara daring, peserta didik merasa membosankan di karena pengajarannya menjadi menonton dan tidak efektif. Sehingga setiap pembelajaran peserta didik menyepelekan kegiatan atau proses belajar yang dilakukan. Perubahan tersebut menyebabkan kesenjangan dalam pembelajaran (Hafni, Nurjanah, and Alviya 2022).

Peristiwa yang telah terjadi akibat pandemic covid-19 harus di cari solusi bersama agar tercapainya tujuan pendidikan, untuk itu kementrian pendidikan, riset, kebudayaan dan teknologi(Kemendikbudristek),mengberi inovasi terbaru dengan cara kurikulum menjadi Merdeka belajar. Kurikulum Merdeka belajar merupakan hasil dari perundingan untuk menjawab tantangan serta permasalahan pendidikan pada masa pendemi (Masfufah et al. 2022).

Kurikulum Merdeka dilaksanakan untuk memulihkan pembelajaran menyenangkan, bermakna dan relevan yang sesuai dengan Pendidikan pelajar Pancasila yang mana mempunyai pemikiran yang kritis, berima, kreatif, mandiri, bertakwa kepada tuhan yang maha esa, akhlak mulia, bergotong-royong. Dalam memenuhi tujuan Pendidikan tersebut seorang pendidik harus mengikuti perkembangan zaman, salah satunya di media pembelajaran. Media pembelajaran menurut Teni (2018) yang dikutip dari (Masfufah et al. 2022) menjelaskan bahwasanya media pembelajaran adalah suatu alat yang mana dapat berproses dalam meningkatkan system belajar mengajar agar tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif dan efesien.

Media pembelajaran yang bagus dapat meningkatkan dan menarik peserta didik dalam mengembangkan potensi yang ada pada dirinya sehingga muncul aplikasi yang memudahkan pendidik dalam mendesain media pembelajaran. Pendidik dapat menciptakan karya yang menarik sehingga dalam pembelajar peserta didik merasa efekti dan juga menumbuhkan motivasi untuk semangat dalam belajar. Dengan demikian, aplikasi canva dapat mengoptimalkan pendidik dalam memperluas pembelajaran yang secara inovatif khususnya pada kurikulum sekarang. Pembelajaran yang inovatif merupakan suatu pembelajaran yang dirancang agar seorang pendidik mempunyai kreativitas dalam mengajar (Rahmaniah, Marini, and Azmi 2021).

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian case study research (studi kasus) dan bersifat deskriptif. Menurut Denzin dan Lincoln penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menggunakan latar alamiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada (Satori and Komariah 2013). Pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang penting untuk memahami suatu fenomena sosial dan perspektif individu yang diteliti. Pendekatan kualitatif juga merupakan yang mana prosedur penelitiannya menghasilkan data deskriptif yang berupa kata-kata yang secara tertulis ataupun lisan dari perilaku orang-orang yang diamati (Wahyuni 2013). Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian case study research (studi kasus). Menurut Suharsimi Arikunto studi kasus adalah pendekatan yang dilakukan secara intensif, terperinci dan mendalam terhadap gejala-gejala tertentu (Gunawan 2013).

Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan Observasi dan wawancara. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Observasi merupakan proses untuk memperoleh data dari tangan pertama dengan mengamati orang dan tempat pada saat dilakukan penelitian (Sugiyono 2016). Wawancara adalah proses pengumpulan data penelitian yang cara mendapatkannya dengan cara tanya jawab, bertatap muka dan komunikasi dua belah pihak pewawancara dengan narasumber yang diwawancarai (Moleong 2009). Proses dalam mewawancarai seharusnya dengan menggunakan panduan wawancara, supaya tersistematis dan terarah. Penelitian ini dilakukan di MAN 1 Kulon Progo. Pemilihan tempat ini karena adanya penerapan teori seperti yang peneliti kaji. Pertama, yang dilakukan pada tahap ini adalah mewawancarai pada guru PAI. Kedua, mengobservasi siswa saat pembelajaran di kelas bersama guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Apakah kurikulum merdeka mampu memberikan pengaruh penggunaan Canva sebagai media pembelajaran di MAN 1 Kulon Progo

Canva adalah sebuah aplikasi online yang digunakan oleh manusia untuk membantu dalam hal merancang, membuat, dan mengedit desain grafis khususnya bagi pemula (Widayanti et al. 2021). Canva merupakan aplikasi desain grafis yang digunakan untuk mempermudah dalam proses pengeditan berbagai jenis material kreatif yang dilakukan secara online, mulai dari brosur, pamflet, poster hingga presentasi, canva sekarang ini tersedia dalam bentuk beberapa versi yaitu web, android dan iphone (Hijrah et al. 2021). Canva begitu ramainya di dunia teknologi, karena didalamnya terdapat berbagai macam template desain, sampai-sampai dimanfaatkan oleh banyak khalayak untuk proses pengeditan desain misalnya media pembelajaran (Resmini, Satriani, and Rafi 2021). Canva sendiri banyak menyediakan berbagai macam fitur dan kegunaanya salah satunya platform desain, hal itu sangat diuntungkan dalam dunia Pendidikan misalnya untuk membuat pembelajaran desain sehingga pembelajaran lebih komunikasi, mudah dan menyenangkan (Pelangi 2020).

Manfaat Canva sebagai Media Pembelajaran didalam Kelas

Media pembelajaran merupakan alat yang mendukung dalam proses pembelajaran baik itu didalam maupun diluar ruangan. Guru dan siswa dalam melakukan proses pembelajaran harus mengenal tentang media pembelajaran supaya menghasilkan pembelajaran yang baik, interaktif dan bermanfaat.

Media pembelajaran memberikan dampak positif bagi seorang guru salah satunya adalah membangun penalaran siswa agar berfikir kreatif dan aktif. Manfaat bagi siswa ialah membantu penalarannya agar menjadi nyata contohnya membuat karya, sehingga dapat mencapai kompetensi yang telah ditentukan. Penjelasan lain mengenai media pembelajaran ialah alat untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada penerimanya, sehingga sang penerima dapat melakukan proses pembelajaran secara efektif dan efisien. Hal lain juga mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif sehingga nantinya dapat lebih cepat dipahami oleh siswa dan menarik minat siswa untuk belajar secara sungguh-sungguh dan berkelanjutan. (Harahap et al. 2022).

Sekarang ini perkembangan teknologi semakin cepat dan luar biasa majunya hal demikian sangat berdampak baik terhadap kegiatan pembelajaran disekolahan. Misalnya seorang guru mampu menyesuaikan media pembelajaran dengan pembelajaran yang sedang dilakukan. Dimana seorang guru dituntut agar proses pembelajaran lebih inovatif dan kreatif salah satunya adalah memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran (Pelangi 2020).

Salah satu perkembangan teknologi sebagai media pembelajaran saat ini yaitu aplikasi canva. Canva adalah aplikasi desain online yang didalamnya terdapat berbagai desain poster, grafik, brosur, presentasi, logo, video, sampul buku. Penggunaannya serta manfaatnya itu untuk membuat media ajar yang menarik dengan desain yang ada. Guru dan siswa berkreasi menciptakan suatu karya yang menarik untuk ditampilkan sebagai media pembelajaran dikelas (Purba 2022).

Pengaruh Kurikulum Merdeka Terhadap Pengguna Canva

Kegiatan pembelajaran adalah proses pengiriman pesan dari guru kepada murid. Pesan yang dimaksud ialah materi Pelajaran yang disampaikan dalam bentuk verbal dan non verbal. Murid akan menerima pesan ini sebagai pengetahuan, nilai dan keterampilan dalam kehidupan nyata. Agar kegiatan pembelajaran itu menarik maka dibutuhkan sebuah inovasi dalam merancanginya. Seandainya kegiatan pembelajaran itu menarik maka murid akan lebih semangat dalam belajarnya dan mendapatkan kesan pembelajaran yang sangat seru dan tidak membosankan serta dapat memotivasi siswa untuk turut aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang baik dan kreatif akan membantu siswa lebih mudah untuk menerima pesan yang disampaikan oleh guru (Adnan 2017).

Upaya pemerintah dalam meningkat kualitas Pendidikan di Indonesia dengan cara memperbaiki system Pendidikan yang ada, salah satunya adalah merubah system kurikulum, saat ini Indonesia memaki kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka secara resmi di implementasikan pada tahun ajaran 2022/2023. Konsep kurikulum merdeka lebih mengarah kepada kebebasan berfikir dan kreatif (Aminah and Sya'bani 2023). Tujuan dari kurikulum Merdeka ialah mengembangkan potensi peserta didik dan meningkatkan kualitas Pendidikan di Indonesia. Penerapan kurikulum merdeka di satuan pendidikan memiliki standar kompetensi yang disebut dengan dimensi. Profil pelajar Pancasila berfungsi sebagai panduan utama yang mengarahkan kebijakan pendidikan, dan menjadi acuan bagi pendidik dalam membentuk karakter dan kompetensi siswa. Penerapan kurikulum merdeka, memiliki 6 dimensi yang diharapkan mampu untuk membentuk peserta didik. Dimensi dalam profil pelajar Pancasila yaitu Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia, Mandiri, Bergotongroyong, Berkebinekaan global, Bernalar kritis, dan Kreatif.

Adanya kurikulum Merdeka untuk menyesuaikan pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dimensi dalam kurikulum Merdeka Upaya untuk membentuk karakter dan kompetensi siswa berfikir kritis, logis, dan analisis serta menjadi pelajar sepanjang hayat

Inovasi dalam pembelajaran sangat diperlukan karena dengan adanya inovasi guru lebih mudah menyampaikan materi dan siswa mudah menyerap materi yang disampaikan oleh guru dengan kesan yang cukup menyenangkan. Kurikulum Merdeka terdapat dimensi kreatif hal tersebut sebagai Upaya mempersiapkan peserta didik untuk masuk kedalam dunia kerja. Kreatif memberikan ruang kepada peserta didik untuk mengekspresikan diri dan menghadirkan gagasan kedalam karya-karya yang inovatif. Ini mampu meningkatkan rasa kepuasan dan kebahagiaan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Ketika peserta didik diberikan kesempatan untuk mengembangkan bakat dirinya maka mereka akan lebih semangat dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Inovasi pembelajaran dalam kurikulum Merdeka untuk memastikan bahwa Pendidikan dapat mengikuti perkembangan zaman dan kebutuhan siswa. Nah, kurikulum merdeka menggunakan system fleksibilitas dalam artian guru dan kepala sekolah diberikan kebebasan dalam merancang pembelajaran yang disesuaikan dengan konteks lokal, kebutuhan siswa dan perkembangan teknologi. Dalam kurikulum merdeka siswa dituntut untuk lebih kreatif (Wahyuni, Darsinah, and Wafroturrahmah 2023).

Upaya sekolah dalam membentuk siswa yang kreatif di MAN 1 Kulon Progo memanfaatkan aplikasi Canva sebagai salah satu media pembelajaran.

"Iya mba, jadi kita selaku guru di MAN 1 Kulon Progo memang memanfaatkan Canva di kurikulum ini. Kalau dari pantauan saya, siswa malah jadi lebih aktif mba, mereka juga bisa lebih kreatif salah satunya dalam memilih icon mendesign materi yang saya berikan" kata salah satu guru di MAN 1 Kulon Progo.

Dalam penugasan guru menggunakan Canva sebagai media untuk pembuatan tugas. Di era saat ini peserta didik diharapkan mampu untuk mengikuti perkembangan zaman (Bali and Hajriyah 2020). Dalam kurikulum merdeka, pemberian tugas bukan lagi menggunakan soal-soal. Saat ini guru harus memiliki inovasi dalam pemberian tugas. Canva menjadi salah satu opsi bagi guru dalam memberikan projek tugas untuk peserta didik. Penggunaan Canva dapat membantu siswa mengembangkan ide, imajinasi, dan pemikiran kreatif. Ini juga dapat memberikan platform yang menginspirasi bagi siswa untuk mengeksplorasi ide-ide baru, bermain dengan desain, dan menghasilkan karya yang orisinal. Dengan memanfaatkan aplikasi ini diharapkan siswa dapat berkreasi dalam pembelajaran. Selain itu siswa lebih bebas untuk berkreasi tanpa batas.

Penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran dibutuhkan agar peserta didik dapat menumbuhkan kreatifitas siswa dan apa yang disampaikan oleh guru dapat dituangkan dalam aplikasi canva tersebut.

Dampak Positif Yang Dihasilkan Dari Penggunaan Canva Sebagai Media Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum Merdeka

Kurikulum Merdeka adalah sebuah program pendidikan baru yang dikeluarkan oleh pemerintah Indonesia pada tahun 2021 (Asiah 2021). Kurikulum ini bertujuan untuk memperkuat karakter siswa dan memberikan kebebasan pada guru dalam mengembangkan materi pembelajaran. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan teknologi, seperti aplikasi Canva, sebagai media pembelajaran. Canva telah menjadi salah satu media pembelajaran yang sangat berguna dalam konteks Kurikulum Merdeka. Dengan kemampuannya dalam desain grafis yang intuitif dan mudah digunakan, (Saehan, Suryadi, and Pohan 2023). Canva memberikan banyak dampak positif bagi penggunaannya dalam proses pembelajaran. Berikut ini beberapa dampak positif yang dihasilkan dari penggunaan Canva sebagai media pembelajaran berdasarkan Kurikulum Merdeka sebagai berikut:

1) Meningkatkan kreativitas dan kemampuan visualisasi siswa:

Dengan menggunakan Canva, siswa dapat mengeksplorasi dan mengembangkan kreativitas mereka dalam merancang desain, membuat presentasi yang menarik, dan menggambarkan konsep pembelajaran secara visual (Saraswati and Setiastuti 2023). Canva memiliki tampilan antarmuka yang intuitif dan fitur-fitur yang memudahkan desain grafis, jadi canva memungkinkan siswa untuk menciptakan presentasi, poster, infografis, dan banyak lagi dengan mudah. Ini bisa membantu siswa dalam memvisualisasikan ide-ide mereka dengan lebih menarik dan kreatif. Dengan adanya beragam template desain yang bisa disesuaikan, siswa dapat mengembangkan kemampuan visualisasi yang kaya dan unik.

2) Meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran:

Dalam era digital yang serba cepat ini, pendidikan tidak lagi terbatas pada pembelajaran secara langsung di dalam kelas, Teknologi telah memasuki dunia pendidikan, membawa perubahan yang signifikan dalam metode mengajar dan pembelajaran (Lestari 2018). Salah satu alat yang telah membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran adalah Canva.

Canva memungkinkan siswa untuk aktif terlibat dalam membuat presentasi, infografis, dan materi pembelajaran mereka sendiri. Hal ini mendorong keterlibatan siswa secara langsung dan membuat mereka lebih berperan dalam proses pembelajaran. Dengan berpartisipasi aktif, siswa akan memiliki motivasi yang lebih tinggi untuk belajar.

3) Meningkatkan hasil belajar siswa:

Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran memberikan keuntungan dalam hal presentasi yang menarik dan mudah dipahami. Desain yang visual dan estetik dapat membantu siswa memahami informasi dengan lebih baik dan menjadikan materi pembelajaran lebih melekat dalam pikiran mereka. Hasilnya, penggunaan Canva dapat meningkatkan pemahaman dan penyerapan materi yang diperoleh oleh siswa (Oktaviani et al. 2022). Selain itu, dalam kurikulum Merdeka ini, canva juga membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan presentasinya, mempercepat pengerjaan tugas, dan canva juga dapat meningkatkan kreativitas siswa, dengan demikian canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa di era Merdeka belajar.

4) ***Meningkatkan fleksibilitas dalam pembelajaran:***

Canva dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti komputer, laptop, tablet, atau ponsel pintar. Hal ini memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk mengakses dan menggunakan Canva di manapun dan kapanpun, baik di dalam maupun di luar kelas. Dengan demikian, Canva memberikan alternatif yang mudah dan fleksibel dalam mengintegrasikan media pembelajaran dalam kurikulum Merdeka (Adi 2020).

Selain itu, Canva dapat meningkatkan fleksibilitas dalam pembelajaran karena:

a. **Dapat Diakses dari Mana Saja**

Canva dapat diakses secara online, sehingga siswa dapat menggunakannya dari mana saja selama terhubung dengan internet. Hal ini memungkinkan siswa dapat belajar secara fleksibel tanpa harus datang ke kelas atau ke perpustakaan.

b. **Mendukung Pembelajaran Jarak Jauh**

Dalam era pandemi COVID-19 ini, pembelajaran jarak jauh menjadi suatu pilihan yang banyak diambil oleh sekolah dan mahasiswa. Canva dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran jarak jauh untuk membuat presentasi, infographic, poster, dan media pembelajaran lainnya.

c. **Memiliki Banyak Fitur Pengeditan**

Canva memiliki berbagai macam fitur pengeditan yang dapat digunakan dalam pembelajaran, sehingga siswa dapat membuat materi pembelajaran dengan mudah. Dari desain poster hingga membuat infografis yang menarik, Canva dapat membantu siswa untuk membuat bahan ajar yang lebih fleksibel dan kreatif.

d. **Mendukung Pembelajaran Aktif dan Kreatif**

Dalam proses pembelajaran, Canva dapat membantu siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam mengolah sebuah materi. Dengan penggunaan Canva, siswa dapat

merancang sendiri poster atau infographic yang merepresentasikan pemahaman mereka terhadap materi yang sedang dipelajari. Dengan demikian, Canva dapat memotivasi siswa untuk lebih berpartisipasi dan meningkatkan kualitas pembelajaran (UMAM 2023).

5) *Mendorong pengembangan keterampilan teknologi dan digital siswa:*

Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran memungkinkan siswa untuk belajar dan mengembangkan keterampilan teknologi dan digital dalam bidang desain grafis dan teknologi informasi. Mereka dapat menguasai berbagai fitur dan teknik dalam penggunaan Canva, yang pada gilirannya dapat melatih dan meningkatkan keterampilan teknis dan kejuruan mereka di era digital saat ini (Wulandari and Mudinillah 2022). Dengan menggunakan Canva siswa-siswi juga akan belajar bagaimana menggunakan media digital dengan cara yang menarik dan efektif. Hal ini akan membantu mereka memahami arti penting dari tata letak, komposisi, dan estetika dalam media digital.

Dari kelima keuntungan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Canva akan sangat membantu dalam meningkatkan fleksibilitas dan kualitas pembelajaran. Dengan Canva, siswa dapat mengakses dan merancang bahan ajar secara fleksibel, kreatif, dan efektif dari mana saja dan kapan saja.

Dengan adanya dampak positif ini, penggunaan Canva sebagai media pembelajaran berdasarkan kurikulum merdeka memiliki potensi untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, kreatif, dan efektif bagi para siswa.

KESIMPULAN

Canva memiliki manfaat sebagai salah satu media pembelajaran. Adapun dampak positif yang dihasilkan oleh aplikasi canva yakni meningkatkan kreativitas dan kemampuan visualisasi siswa, meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, meningkatkan hasil belajar siswa, meningkatkan fleksibilitas dalam pembelajaran, dan mendorong pengembangan keterampilan teknologi dan digital siswa.

DAFTAR REFERENSI

- Adi, Marsudi Suwarna. 2020. *Membuat Desain Cantik Dengan Mudah & Cepat Menggunakan Canva*. Marsudi Suwarna Adi.
- Adnan, Mohammad. 2017. "Urgensi Penerapan Metode Paikem Bagi Guru Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *CENDEKIA: Jurnal Studi Keislaman* 3(1):133–50.
- Aminah, Ihda Alam Niswatun, and Mohammad Ahyar Yusuf Sya'bani. 2023. "Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Pendidikan Islam Al-Ilmi* 6(2):293–303.
- Asiah, Nur. 2021. "Implementasi Kebijakan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (Studi Pada Fakultas Ilmu Sosial Dan Hukum Universitas Negeri Makassar)." *MOMENTUM: Jurnal Sosial Dan Keagamaan* 9(1):42–62.
- Bali, MMEI, and Hilya Banati Hajriyah. 2020. "Modernisasi Pendidikan Agama Islam Di Era Revolusi Industri 4.0." *MOMENTUM: Jurnal Sosial Dan Keagamaan* 9(1):42–62.
- Gunawan, Imam. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif: Teori Dan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hafni, N. D., S. Nurjanah, and D. Alviya. 2022. "Peningkatan Kemampuan Guru Dalam Inovasi Pembelajaran Kurikulum Merdeka Di Mi Nu Hidayatun Najah." *STRATEGI: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Rakyat* xx(xx):16.
- Harahap, Amin, Teguh Setiawan Wibowo, Joni Wilson Sitopu, and M. O. H. Solehuddin. 2022. "PENGUNAAN DAN MANFAAT APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DITINGKAT MADRASAH TSANAWIYAH THE USE AND BENEFITS OF THE CANVA APPLICATION AS A LEARNING MEDIUM AT THE TSANAWIYAH MADRASAH LEVEL." 8(1):76.
- Hijrah, Lailatul, Muhammad Fikry Arransyah, Khanaya Putri, Novia Arija, and Rini Kurniawati Putri. 2021. "Pelatihan Penggunaan Canva Bagi Siswa Di Samarinda." *PLAKAT (Pelayanan Kepada Masyarakat)* 3(1):98. doi: 10.30872/plakat.v3i1.5849.
- Lestari, Sudarsri. 2018. "Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi." *EDURELIGIA: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2(2):94–100.
- Masfufah, Ria Ayu, Lailatul Khomsin Muyasyaroh, Devita Maharani, Trenady Dheo Saputra, Fredyansyah Astrianto, and Dian Permatasari Kusuma Dayu. 2022. "Media Pembelajaran Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Kurikulum Merdeka." *Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Seni, Dan Pendidikan Dasar* 2 (SENSASEDA) 2 2(November):347–52.
- Moleong, Lexy J. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Oktaviani, Vina, Rafiuddin Syam, Achmad Idris As-salam, Alyaa Fauziah, and Davin Fauzan Ibnu Alaudin. 2022. "PENGUNAAN CANVA SEBAGAI INFOGRAFIS BAGI GURU-GURU DI SMK YAPINUH WILAYAH DESA PANTAI SEDERHANA KECAMATAN MUARA GEMBONG KABUPATEN BEKASI." Pp. SNPPM2022P-83 in *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*. Vol. 3.
- Pelangi, Garris. 2020. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA." *Jurnal Sasindo Unpam* 8(2):86.
- Purba, Yusnita Adelina. 2022. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di Smpn 1 Na Ix-x Aek Kota Batu." *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 6(2):1325–34.

- Rahmaniah, Neli, Arita Marini, and Agus Nilmada Azmi. 2021. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Inovasi Pembelajaran Mahasiswa Pgmi Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Di Era Kurikulum Merdeka." *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)* 6(1):133. doi: 10.32934/jmie.v6i1.463.
- Resmini, Setya, Intan Satriani, and M. Rafi. 2021. "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris." *Abdimas Siliwangi* 4(2):337.
- Saehan, Andi, Sudi Suryadi, and Tatang Hidayat Pohan. 2023. "Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Promosi Produk UMKM." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Gemilang (JPMG)* 3(2):44–48.
- Saraswati, Riyantika, and Cintaning Mega Setiastuti. 2023. "PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TEKS BIOGRAFI KELAS X SMA N 5 SURAKARTA." in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia*. Vol. 1.
- Satori, Djam'an, and Aan Komariah. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. edited by Sutopo. Bandung: Alfabeta.
- UMAM, M. O. H. KHAIRUL. 2023. *Mahir Menggunakan Canva Bagi Pemula*. Penerbit P4I.
- Wahyuni. 2013. "Wahyuni, Pengembangan Koleksi Jurnal Studi Kasus Di Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga." UIN Sunan Kalijaga.
- Wahyuni, Tri, Darsinah Darsinah, and Wafroturrahmah Wafroturrahmah. 2023. "Inovasi Pembelajaran Dalam Kurikulum Merdeka Dimensi Kreatif." *Jurnal Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Borneo* 4(1):79–86.
- Widayanti, Lilis, Adriani Kala'lembang, Widya Adharyanty Rahayu, Suastika Yulia Riska, and Yudistira Arya Sapetra. 2021. "Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva." *Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2(2):92. doi: 10.32815/jpm.v2i2.813.
- Wulandari, Tri, and Adam Mudinillah. 2022. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA Sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD." *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah* 2(1):102–18.