

## **Visual Learning With Canva: Meningkatkan Literasi Digital Siswa Dengan Media Desain Interaktif di SMA 23 Makassar**

**Andi Annisa Sulolipu<sup>1\*</sup>, Vivit Rosmayanti<sup>2</sup>, Areski Wahid<sup>3</sup>, St. Wijdanah Ram<sup>4</sup>, Suryadi Ishak<sup>5</sup>**

<sup>1</sup>)Program Studi S3 Pendidikan Ekonomi, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

<sup>2,3</sup>)Program Studi S2 Pendidikan Bahasa Inggris, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

<sup>4</sup>)Program Studi Ilmu Sosiologi, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

<sup>5</sup>)Program Studi S3 Pendidikan Vokasi Keteknikan, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

e-mail: [andi.annisa.sulolipu@unm.ac.id](mailto:andi.annisa.sulolipu@unm.ac.id)

e-mail: [vivit.rosmayanti@unm.ac.id](mailto:vivit.rosmayanti@unm.ac.id)

e-mail: [areski.wahid@unm.ac.id](mailto:areski.wahid@unm.ac.id)

e-mail: [st.wijdanah.ram@unm.ac.id](mailto:st.wijdanah.ram@unm.ac.id)

e-mail: [suryadi.ishak@unm.ac.id](mailto:suryadi.ishak@unm.ac.id)

### **Article history**

Received : 2025-01-27

Revised : 2025-01-30

Accepted : 2025-01-31

### **\*Corresponding author**

E-mail: [andi.annisa.sulolipu@unm.ac.id](mailto:andi.annisa.sulolipu@unm.ac.id)



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

### **Abstrak**

Literasi digital merupakan kemampuan esensial yang harus dimiliki oleh siswa untuk menghadapi tantangan era digital. Namun, banyak siswa yang masih memanfaatkan teknologi secara pasif tanpa mengembangkan keterampilan kreatif dan produktif. Program "Visual Learning with Canva: Meningkatkan Literasi Digital Siswa dengan Media Desain Interaktif di SMA 23 Makassar" bertujuan untuk meningkatkan literasi digital siswa melalui pendekatan pembelajaran berbasis desain. Siswa akan belajar membuat konten visual seperti poster, infografis, dan presentasi yang relevan untuk pembelajaran. Pelatihan ini mengintegrasikan literasi digital, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis sebagai bekal bagi siswa untuk meningkatkan kemampuan dalam pembelajaran. Hasil yang diharapkan dari pelatihan ini adalah meningkatnya kemampuan siswa dalam memahami dan menggunakan teknologi secara produktif, serta terciptanya konten visual berkualitas yang dapat mendukung proses pembelajaran dan peningkatan literasi digital peserta.

**Kata Kunci:** Literasi Digital, Media Desain Interaktif, Pembelajaran Berbasis Desain, Kreativitas Siswa, Teknologi Produktif

### **Abstract**

Digital literacy is an essential ability that students must have to face the challenges of the digital era. However, many students still use technology passively without developing creative and productive skills. The "Visual Learning with Canva: Increasing Students' Digital Literacy with Interactive Design Media at SMA 23 Makassar" program aims to increase students' digital literacy through a design-based learning approach. Students will learn to create visual content such as posters, infographics, and presentations that are relevant to learning. This training integrates digital literacy, creativity, and critical thinking skills as provisions for students to improve their learning abilities. The expected results of this training are an increase in students' ability to understand and use technology productively, as well as the creation of quality visual content that can support the learning process and increase participants' digital literacy.

**Keywords:** Digital Literacy, Design-Based Learning, Design-Based Learning, Student Creativity, Productive Technology

© 2025 Author. All rights reserved

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang Pendidikan (Bahani1 & Kholid, 2024) (Pamungkas, 2021). Dalam era digital ini, literasi digital menjadi salah satu kompetensi esensial yang harus dimiliki oleh siswa untuk menghadapi tantangan global (Fahman, 2024). Serta pemanfaatan teknologi kedalam pembelajaran menjadi hal yang wajib (Sinaga, 2023). Literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga melibatkan pemahaman terhadap informasi digital, berpikir kritis, dan kreativitas dalam menciptakan konten (Restianty, 2018) (Agil et al., n.d.). Namun, sebagian besar siswa masih memanfaatkan teknologi secara pasif, tanpa mengembangkan kemampuan produktif yang relevan dengan kebutuhan abad ke-21.

Canva, sebagai salah satu platform desain grafis yang populer, menawarkan berbagai fitur interaktif dan mudah digunakan untuk mendukung pembelajaran berbasis digital (Ramdhani et al., n.d.) (Lase et al., 2024). Platform ini memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi ide, menuangkan kreativitas, dan menghasilkan karya visual dengan cara yang menarik dan menyenangkan (Rohmiasih et al., 2023) (Fardedy et al., 2025). Dengan pendekatan pembelajaran berbasis desain interaktif menggunakan Canva, siswa tidak hanya belajar menggunakan teknologi, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan problem solving melalui proses desain baik visual maupun audiovisual (Astuti & Setiyaningtiyas, 2024) (Harahap et al., 2024). Hal ini relevan untuk mendorong literasi digital secara holistic (Hasiana et al., 2024).

Melalui program "Visual Learning with Canva: Meningkatkan Literasi Digital Siswa dengan Media Desain Interaktif di SMA 23 Makassar", kami berupaya memberikan solusi konkret untuk meningkatkan literasi digital siswa. Program ini dirancang untuk melibatkan siswa dalam serangkaian kegiatan kreatif menggunakan Canva, mulai dari pelatihan dasar hingga pembuatan proyek desain yang aplikatif. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa dapat lebih memahami konsep literasi digital, memiliki keterampilan desain grafis, serta mampu menciptakan konten visual yang bermanfaat untuk pembelajaran dan kehidupan sehari-hari.

## **METODE PELAKSANAAN**

### **Tujuan Kegiatan**

Pelatihan tersebut dilaksanakan untuk meningkatkan kompetensi siswa SMA 23 Makassar dalam menguasai Canva. Secara khusus, materi pelatihan tersebut bertujuan meningkatkan pemahaman literasi digital peserta yang akan menunjang proses pembelajaran siswa di dalam kelas. Sebab saat ini literasi digital sangat dibutuhkan peserta agar mereka mampu bersaing di era digitalisasi. Dalam rangka keberlanjutan, pelatihan tersebut dapat menghasilkan rekomendasi bagi pengembangan pelatihan yang sama di kemudian hari dengan mengalirkan pengalaman dan umpan balik dari para peserta sebelumnya. Oleh karena itu, kegiatan tersebut tak hanya memberikan manfaat langsung bagi peserta saja, namun ia juga menjadi sarana implementasi peningkatan kapasitas akademik berkelanjutan.

### **Peserta**

Kegiatan pelatihan melibatkan siswa SMA 23 Makassar. Mayoritas siswa yang ikut pelatihan yakni kelas XI. Peserta dipilih berdasarkan kebutuhan mereka untuk memahami Canva guna

mendukung produktivitas mereka terutama dalam menunjang pembelajaran mereka. Dengan demikian, pelatihan ini diharapkan dapat Memberikan pengalaman penggunaan canva dan meningkatkan kreativitas siswa.

## **Pelaksanaan**

### *Tahap Persiapan*

Tahap persiapan dipelukan agar mengetahui kebutuhan siswa SMA 23 Makassar yang akan menjadi titik Lokasi pengabdian Masyarakat, dari tahap persiapan juga disusun materi pelatihan sesuai dengan kebutuhan siswa yang di kemas dengan sistematis dan tentunya menarik sehingga mudah dipahami oleh siswa guna menunjang proses belajar mengajar di dalam kelas yakni memanfaatkan canva sebagai mediap pembelajaran interaktif sehingga diharapkan mampu meningkatkan kemampuan literasi digital siswa.



**Gambar 1.** Perencanaan dan Persiapan tentang Pelatihan dalam meningkatkan literasi digital siswa melalui canva

Selain itu, tim pelaksana juga harus memastikan seluruh teknologi yang diperlukan, seperti laptop, koneksi internet, dan media Canva telah disiapkan. Petunjuk telah diberikan pada peserta sebelum berlangsungnya pelatihan. Jadwal pelatihan harus disiapkan dengan rapi, di samping segala kebutuhan penunjang seperti ruangan, bahan cetak, serta perangkat pendukung lainnya. Dalam tahap persiapan ini, juga dilakukan koordinasi instruktur. Ini termasuk penyesuaian alur materi, teknik penyampaian, dan pembagian sesi agar pelaksanaan dapat berjalan dengan efektif. Semua persiapan ini bertujuan menciptakan kondisi yang akan mendukung peserta sehingga dapat memahami materi dengan baik dan mencapai tujuan yang telah diprogramkan.

### *Tahap Pelaksanaan*

Tahap sesi pelaksanaan pelatihan adalah satu-satunya praktik dan simulasi di mana peserta dipandu untuk melakukannya dalam kondisi mandiri dengan bimbingan dari instruktur. Mereka diajarkan bagaimana membuka canva, menggunakan canva, mendesain dengan menggunakan canva (memasukkan video dan suara ke dalam canva) sesuai dengan kebutuhan peserta dalam hal ini adalah siswa. Pelatihan sesi praktik diakhiri dengan evaluasi berupa kuis, tugas simulasi, dan survei umpan balik. Pelatihan tersebut berakhir dengan rangkuman hasil

dan rekomendasi untuk pelatihan serupa di masa yang akan datang. Tahapan ini akan memastikan bahwa peserta tidak hanya mencapai tingkat pemahaman teori tetapi juga mampu menghasilkan output dalam mendukung pembelajaran mereka.



**Gambar 2.** Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan dalam meningkatkan literasi digital siswa melalui canva

### *Tahap Evaluasi*

Evaluasi, tahap yang dilakukan untuk melihat pengaruh pelatihan baik dalam hal efektivitas maupun kearifan peserta ke materi yang bersangkutan. Pada tahap evaluasi ini, peserta diberi kuis atau tes uji yang singkat dan relevan dengan paham konsep dan prinsip-prinsip dasar Canva. Selain itu, peserta akan diberi tugas simulasi dimana peserta diharuskan mampu menggunakan canva tersebut tersebut. Selanjutnya, sampai umpan balik peserta dari hasil tugas melalui survei atau diskusi terbuka untuk melihat impresi dan saran kritik peserta tentang materi pelatihan, metode pengajaran, dan kendala yang dihadapi di sesi ini. Evaluasi umpan balik ini berfungsi untuk melihat sampai sejauh mana materi pelatihan memberikan efektivitas dan langsung. Selain itu, hasil evaluasi tersebut juga digunakan sebagai pendukung untuk sertifikat yang diberikan sebagai tanda para peserta telah menyelesaikan bagian pelatihan dengan baik. Semua output evaluasi ini diharapkan kedepannya dapat dilakukan perbaikan-perbaikan untuk pelatihan yang akan datang.

## **HASIL PEMBAHASAN**

Pelatihan peningkatan kemampuan literasi digital siswa melalui media interaktif Canva bagi siswa di SMA 23 Makassar telah terlaksana dengan sukses dan penuh antusias. Berdasarkan hasil evaluasi peserta menunjukkan peningkatan pemahaman dalam menggunakan canva sebagai media pendukung pembelajaran di dalam kelas yang menjadikan pembelajaran lebih menarik. Siswa tidak hanya mampu memanfaatkan media internet, laptop tetapi juga mampu memanfaatkan teknologi kedalam pemebelajaran serta secara tidak langsung dapat berdampak terhadap hasil belajar peserta didik (Nur Hikmah et al., 2023). Hal ini tentu saja sesuai dengan perkembangan zaman (Ningrum et al., 2024)

Dalam pelaksanaan pelatihan peserta cukup mudah dalam mempraktekan penggunaan canva. Hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya peserta yang mampu mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan media canva sesuai dengan ide dan gagasan mereka. Kemampuan ini tentu saja akan memberikan dampak positif terhadap hasil mereka nanti di dalam kelas. Sebab dengan memanfaatkan media canva juga dapat mencover gaya belajar

peserta didik baik audio, visual dan kinestetik (Ruszayanthi et al., 2024). Pemanfaatan media canva juga merangsang kreativitas siswa membantu mereka mengungkapkan ide dan pemahaman mereka dengan cara yang menarik (Rohmiasih et al., 2023) serta mendorong motivasi belajar (Herniyastuti & Abdul Kadir, 2024). Disamping itu, media canva juga menjadikan proses pembelajaran lebih cepat (Maulana, 2020) Hal ini memungkinkan peserta untuk dengan mudah memahami tren pembelajaran. Meskipun pelatihan berjalan lancar, beberapa peserta menyatakan kekhawatiran tentang bagaimana menggunakan media-media yang ada di canva.

Dengan bimbingan instruktur dan diskusi mendalam, mereka dapat mengatasi rintangan dan memahami media Canva dengan baik. Umpan balik sesi pelatihan yang lebih rinci, termasuk pentingnya pelatihan yang lebih ahli tentang Canva dan lebih banyak sesi latihan untuk membuat peserta mereka menguasai setiap fitur dan penggunaan, diberikan. Secara keseluruhan, program pelatihan ini telah berhasil memenuhi tujuannya untuk meningkatkan keterampilan peserta dalam menggunakan media canva dalam meningkatkan kemampuan peserta dalam pembelajaran.

### **Tantangan dan Implikasi**

#### *Tantangan*

1. Tidak semua siswa memiliki perangkat yang mendukung (laptop, tablet, atau smartphone) dan koneksi internet yang stabil untuk menggunakan Canva dengan baik.
2. Fasilitas pendidikan seperti lab komputer dan jaringan *Wi-Fi* mungkin terbatas.

Dibutuhkan waktu lebih lama untuk membiasakan diri dengan fitur-fitur platform desain interaktif seperti Canva

3. Diperlukan penyesuaian materi pelatihan agar sesuai dengan waktu yang tersedia tanpa mengorbankan materi pelajaran lainnya, sehingga integrasi pelatihan ini ke dalam kurikulum sekolah dapat menjadi tantangan, terutama jika jadwal pembelajaran sudah padat.

#### *Implikasi*

1. Peningkatan Pengetahuan Digital

Pelatihan ini dapat membantu siswa menjadi lebih baik dalam menggunakan teknologi digital, seperti desain visual dan berkomunikasi dengan baik. Mereka akan lebih siap menghadapi tantangan dalam dunia digital, baik dalam pendidikan lanjutan maupun di dunia kerja.

2. Meningkatkan Kreativitas dan Kerja Sama

Siswa akan belajar menggunakan media visual secara kreatif untuk menyampaikan ide-ide mereka dan Siswa dapat belajar bekerja sama dalam tim melalui fitur kolaborasi Canva.

3. Penggunaan Teknologi untuk Pembelajaran

Pelatihan ini mendorong penggunaan teknologi yang lebih mendalam dalam proses pembelajaran; ini akan membuat pembelajaran lebih menarik dan relevan.

4. Plagiarisme dan Isu Etika

Dalam pelatihan ini Siswa juga dididik tentang etika penggunaan konten, seperti menghormati hak cipta dan menghindari plagiarisme dalam desain.

### **Tindak Lanjut**

Setelah melaksanakan kegiatan pelatihan sangat penting untuk melakukan refleksi dan berbicara dengan guru yang terlibat untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan pelatihan. Ini

akan menjadi bahan perbaikan untuk kegiatan serupa di masa mendatang. Langkah berikutnya adalah memasukkan hasil dari pembelajaran ke dalam kehidupan sehari-hari. Canva dapat digunakan untuk berbagai proyek kreatif, seperti membuat poster, infografik, atau presentasi visual untuk mendukung pelajaran. Selain itu, membentuk klub desain grafis sebagai kegiatan luar kelas dapat membantu siswa terus meningkatkan kemampuan mereka. Kolaborasi antar guru juga dapat dilakukan untuk meningkatkan pemanfaatan desain visual di berbagai mata pelajaran, sehingga pengalaman pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.

Sekolah dapat mengadakan pelatihan lanjutan bagi pendidik untuk mendukung keberlanjutan program dengan menggunakan Canva. Selain itu, mungkin untuk bekerja sama dengan komunitas desain atau dunia usaha lokal untuk memberikan pelatihan tambahan dan mendukung kegiatan lomba desain di sekolah. Pengadaan akun Canva Pro untuk sekolah juga dapat menjadi investasi yang bertahan lama, karena akan memberi guru dan siswa lebih banyak kesempatan untuk menunjukkan kreativitas mereka. Diharapkan langkah-langkah ini akan memastikan bahwa siswa terus merasakan manfaat dari pelatihan ini dan mendukung pengembangan literasi digital mereka secara berkelanjutan

## **KESIMPULAN**

Program "Visual Learning with Canva: Meningkatkan Literasi Digital Siswa dengan Media Desain Interaktif di SMA 23 Makassar" berhasil memberikan solusi inovatif untuk meningkatkan literasi digital siswa melalui pendekatan berbasis teknologi dan kreativitas. Dengan memanfaatkan platform Canva, siswa tidak hanya belajar menggunakan teknologi secara produktif tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan pemecahan masalah. Melalui pelatihan dan proyek desain yang aplikatif, siswa mampu menciptakan konten visual berkualitas yang mendukung pembelajaran mereka. Program ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis desain interaktif dapat menjadi pendekatan efektif dalam menyiapkan siswa menghadapi tantangan era digital, sekaligus menginspirasi implementasi metode serupa di sekolah lainnya

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Besar terima kasih kami sampaikan kepada seluruh peserta yang telah aktif berpartisipasi selama pelatihan penggunaan canva dalam meningkatkan pemahaman literasi digital dengan media desain interaktif melalui canva. Tanpa sinergi dan antusias peserta, kegiatan ini tidak dapat berjalan. Tak lupa pula ucapan terima kasih kepada Tim Penyelenggara dan yang telah memberikan kontribusi yang sangat besar dalam menyukseskan kegiatan ini dengan memberikan arahan yang sangat mendetail bagi peserta. Kami mengucapkan terima kasih kepada Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar yang telah memfasilitasi terlaksananya kegiatan ini. Semoga pelatihan ini dapat memberikan jangka Panjang dan meningkatkan kualitas riset dan publikasi ilmiah peserta di masa mendatang.

## **PUSTAKA**

Agil, S., Wijaya, R., Mahfud, H., & Surya, A. (n.d.). *Tingkat kompetensi literasi digital ditinjau dari gaya belajar peserta didik sekolah dasar muatan globalisasi*. 449, 468–472.

Astuti, A. P., & Setyaningtyas, N. (2024). *Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Canva pada Materi Bersikap Kritis dan Bertanggungjawab Terhadap Media Massa dengan Model*

*Problem Based Learning di Kelas X SMA Negeri 2 Temanggung STPKAT St Fransiskus Asisi Semarang , Indonesia antara pengajar dengan peserta didik , beserta komunikasi saling berbalas yang terjadi dalam. 2.*

- Bahani1, F. N., & Kholid, M. H. (2024). Pendidikan dan Teknologi: Optimalkan Pembelajaran di Era Digital. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(3), 2835–2839. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1141>
- Fahman, Z. (2024). *Social Studies in Education Transformasi Sosial dalam Pendidikan Karakter di Era Digital : Peluang dan Tantangan*. 02(02), 191–206.
- Fardedy, M. R., Meidina, F., & Alfattah, S. A. (2025). *Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Digital Siswa SMP Islam Yapikum*. 2(6), 785–789.
- Harahap, A., Oktavi, A. S., Damanik, A. G., Christina, G., Susanto, N. R., & Siregar, T. M. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva : Analisis Literatur dalam Peningkatan Literasi Matematis Pada Materi SPLTV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 43979–43985.
- Hasiana, I., Surabaya, U. N., Canva, A., & Digital, B. C. (2024). Implementasi Digital Literasi dengan Menggunakan Aplikasi Canva dalam Pembuatan Buku Cerita Digital Pada Guru PAUD. : : *Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 6(2), 321–326.
- Herniyastuti, & Abdul Kadir. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V Sdn 101 Pajalesang Tahun Pelajaran 2023/2024. *Jurnal PGSD Universitas Lamappapoleonro*, 2(2), 88–94. <https://doi.org/10.57093/jpgsdunipol.v2i2.39>
- JASMINE, K. (2014).. *Penambahan Natrium Benzoat Dan Kalium Sorbat (Antiinversi) Dan Kecepatan Pengadukan Sebagai Upaya Penghambatan Reaksi Inversi Pada Nira Tebu*, 1(4), 190–196.
- Lase, J. H., Gea, L. I., Telaumbanua, K. S., & Ndruru, M. (2024). *PENULISAN MODUL meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran . Misalnya , Carera , . 5(3), 3617–3623.*
- Maulana, I. (2020). *Implementasi Media Pembelajaran Berbasis M-Learning Menggunakan Model Blended Poe2We Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar .... 5(2), 375–384.* <https://osf.io/preprints/7wcs5/%0Ahttps://osf.io/7wcs5/download>
- Ningrum, S., Sakmal, J., & Dallion, E. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva untuk Mengembangkan Budaya Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8, 1500–1511. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7432>
- Nur Hikmah, Sri Rahayu, Fitri Ramadhani, & Siti Aisyah Ramadhani Fitri. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V B UPTD SDN 145 Inpres Pampangan. *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu*

- Pamungkas, G. D. (2021). Pengaruh Era Digital Terhadap Dunia Pendidikan. *Humas Dan Kerjasama Universitas Amikom Purwokerto.*, 1(2), 141–147.  
[http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=3300075&val=13365&title=Pengaruh Era Digital terhadap Dunia Akuntansi](http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=3300075&val=13365&title=Pengaruh%20Era%20Digital%20terhadap%20Dunia%20Akuntansi)
- Ramdhani, M. Y., Ahyar, D. B., Hasanah, M. M., Ramdani, A. P., Sudarajat, A. R., Al, S., & Cipulus, B. (n.d.). *Optimalisasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif Di Blkk Anwariyah Sukajaga*. 3(1), 81–87.
- Restianty, A. (2018). Literasi Digital, Sebuah Tantangan Baru Dalam Literasi Media. *Gunahumas*, 1(1), 72–87. <https://doi.org/10.17509/ghm.v1i1.28380>
- Rohmiasih, C., Rohmiati, C., & Sartika, S. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Canva Sebagai Upaya Mewujudkan Transformasi Pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional*, 1(1), 69–73.
- Ruszayanthi, D., Herlinawati, A., & Rahmawati, D. (2024). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMAN 1 Penajam Paser Utara*. 4(2), 117–122.
- Sinaga, A. V. (2023). Peranan Teknologi dalam Pembelajaran untuk Membentuk Karakter dan Skill Peserta Didik Abad 21. *Journal on Education*, 06(01), 2836–2846.