



Effectiveness of the application of instructional media using the Canva application in marketing subjects at SMK 45 Lembang

Diah Putri Nunirmala¹, Hamdan Rachmatullah², Senny Alfia³

^{1,2,3}Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

diahputri1106@gmail.com¹, hamdan.rachmatullah20@gmail.com², sennyalf@gmail.com³

ABSTRACT

Applying learning media in vocational schools certainly requires creativity and mastery of technology which must be possessed by every educator. Media in the learning system has an important role that should not be ignored. Descriptive quantitative research conducted at SMK 45 Lembang aims to measure the effectiveness of using the Canva application in learning to improve student learning outcomes because students are more motivated to participate in learning related to technology they are already familiar with, such as Android, WhatsApp, and Instagram. 1) In the context of using Canva as a learning medium in Marketing subjects at vocational high schools (SMK), its implementation is not optimal because most educators are not yet proficient in this technology. The use of learning media through Canva has not gone well, with most educators still relying on books as teaching materials, applying the lecture method, and only presenting material in written form, which makes students feel bored. 2) Obstacles faced by educators include lack of mastery of technology, limited facilities and media, and lack of creativity in creating teaching materials. 3) The application of Canva as a learning medium was successful in helping students understand marketing subjects.

ARTICLE INFO

Article History:

Received: 2 Nov 2023

Revised: 29 Jan 2024

Accepted: 30 Jan 2024

Available online: 11 Feb 2024

Publish: 21 Jun 2024

Keyword:

Canva; instructional media;
marketing subject

Open access

Curricula: Journal of Curriculum Development is a peer-reviewed open-access journal.

ABSTRAK

Penerapan media pembelajaran di SMK tentunya memerlukan kreativitas dan penguasaan teknologi yang harus dimiliki oleh setiap pendidik. Media dalam sistem pembelajaran mempunyai peranan penting yang tidak boleh diabaikan. Penelitian kuantitatif deskriptif yang dilakukan di SMK 45 Lembang bertujuan untuk mengukur efektivitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, karena peserta didik lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran terkait dengan teknologi yang sudah mereka kenal, seperti Android, WhatsApp, dan Instagram. 1) Dalam konteks penggunaan Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pemasaran di sekolah menengah kejuruan (SMK), penerapannya belum maksimal karena sebagian besar pendidik belum menguasai teknologi tersebut. Pemanfaatan media pembelajaran melalui Canva belum berjalan dengan baik, sebagian besar pendidik masih mengandalkan buku sebagai bahan ajar, menerapkan metode ceramah, dan hanya menyajikan materi dalam bentuk tertulis sehingga membuat peserta didik merasa bosan. 2) Kendala yang dihadapi pendidik antara lain kurangnya penguasaan teknologi, keterbatasan fasilitas dan media, serta kurangnya kreativitas dalam menciptakan bahan ajar. 3) Penerapan Canva sebagai media pembelajaran berhasil membantu peserta didik dalam memahami mata pelajaran pemasaran.

Kata Kunci: Canva; media pembelajaran; materi pemasaran

How to cite (APA 7)

Nunirmala, D. P., Rachmatullah, H., & Alfia S. (2024). Effectiveness of the application of instructional media using the Canva application in marketing subjects at SMK 45 Lembang. *Curricula: Journal of Curriculum Development*, 3(1), 41-56.

Peer review

This article has been peer-reviewed through the journal's standard double-blind peer review, where both the reviewers and authors are anonymised during review.



Copyright

2024, Diah Putri Nunirmala, Hamdan Rachmatullah, Senny Alfia. This an open-access is article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author, and source are credited. *Corresponding author: hamdan.rachmatullah20@gmail.com

INTRODUCTION

Ketersediaan sumber belajar dapat mendorong peserta didik untuk berpikir lebih konkret dan mengurangi penggunaan bahasa yang terlalu banyak. Oleh karena itu, peserta didik dan guru dapat memilih serta mengaplikasikan berbagai sumber belajar di dalam kelas. Media memiliki peran yang signifikan dalam proses pembelajaran dengan kemampuannya sebagai perantara pembelajaran yang membantu dalam mengatasi kebingungan terhadap materi pembelajaran yang disampaikan selama kegiatan belajar-mengajar. Menurut Supriyanto yang dikutip dalam [Daniyati et al., \(2023\)](#) media pembelajaran seperti alat bantu mengajar, secara signifikan mempermudah peserta didik dalam proses belajar dengan mengubah konsep abstrak menjadi lebih nyata.

Media memiliki kemampuan untuk menyederhanakan materi pendidikan yang kompleks, membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih jelas melalui visualisasi, dan mengatasi kesulitan dalam mengungkapkan materi hanya dengan kata-kata atau kalimat. Penggunaan media pembelajaran dapat mengubah konsep abstrak dalam materi pengajaran menjadi lebih konkret, menjadikan pembelajaran lebih mudah dipahami oleh peserta didik daripada tanpa penggunaan media. Menurut [Miftah dan Rokhman \(2022\)](#), pengetahuan dan keterampilan guru dalam memilih media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran adalah faktor penting dalam proses pembelajaran. Sebagaimana yang disampaikan [Indriyani \(2019\)](#), seorang guru diharuskan mempunyai kreativitas dalam memilih dan mengelola media pembelajaran, karena media dan metode pembelajaran memiliki dampak signifikan pada kemampuan berpikir kognitif peserta didik dan mencapai tujuan pendidikan. Meskipun demikian, beberapa guru mungkin tidak selalu berhati-hati dalam memilih media yang sesuai dengan materi pembelajaran dalam proses pengajaran. Terkadang, ada kasus di mana media pembelajaran yang dipilih oleh guru sama sekali kurang relevan, dipilih tanpa pertimbangan yang matang. Pemilihan media yang tidak tepat dapat mengurangi pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran yang disampaikan.

Dalam konteks pendidikan, tujuan telah dijelaskan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 yang berkaitan dengan Sistem Pendidikan Nasional. Regulasi tersebut menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik sehingga mereka menjadi individu yang berpengetahuan, kompeten, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Menurut [Romadhona dan Yundra \(2018\)](#), tujuan utama penggunaan media pembelajaran adalah sebagai sarana pengajaran yang juga memiliki pengaruh signifikan terhadap suasana, kondisi, dan lingkungan belajar yang dibentuk dan diciptakan oleh instruktur. Pemanfaatan media pembelajaran pada tahap awal pembelajaran secara substansial dapat meningkatkan efisiensi komunikasi serta penyampaian materi pelajaran pada saat itu. Media pembelajaran memiliki kemampuan untuk mendukung peserta didik dalam meningkatkan pemahaman, menyajikan informasi secara menarik, dan memberikan keyakinan yang kuat, memfasilitasi interpretasi data, serta mengemas informasi dengan lebih padat. Selain itu, media pembelajaran juga dapat memotivasi dan melibatkan peserta didik. Dalam era kemajuan teknologi saat ini, terdapat beragam teknologi yang dapat dijadikan media pembelajaran untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan mempermudah pemahaman konsep-konsep yang kompleks oleh peserta didik ([Asmaningrum, 2018](#)). Pemilihan media yang cermat

sangat penting untuk memastikan pencapaian tujuan pembelajaran menjadi lebih mudah, dan dengan memanfaatkan media pembelajaran dengan baik, kita dapat meningkatkan efektivitas, efisiensi, serta daya tarik pembelajaran (Wulandari *et al.*, 2023) Media pembelajaran yang tepat dapat menjadi solusi untuk mengatasi masalah. Media pembelajaran ini telah berkembang menjadi alat pemasaran dan penjualan digital. Dengan memanfaatkan platform media sosial sebagai sarana pemasaran, dapat meningkatkan penjualan. Hal ini dapat dilakukan dengan membuat konten yang menarik dan informatif, serta memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia di platform media sosial untuk menjangkau target audiens yang lebih luas (Fajariana 2023).

Canva adalah sebuah aplikasi online yang dapat diakses secara gratis. Selain bisa digunakan melalui komputer, Canva juga bisa digunakan di berbagai perangkat lainnya. Aplikasi Canva menyediakan berbagai fitur canggih dan template gratis yang dapat dimanfaatkan tanpa biaya tambahan. Oleh karena itu, Canva telah dipilih sebagai alat yang tepat bagi para guru untuk membuat materi pendidikan dengan desain yang menarik, sebagaimana disampaikan oleh Rahmatullah dan Ampa (2020). Dalam konteks ini, Canva, sebagai platform desain grafis yang user-friendly, memiliki potensi besar untuk mengubah cara pembelajaran pemasaran dilakukan. Dengan mengaplikasikan Canva, materi yang diberikan pendidik menarik perhatian peserta didik karena tergambar lebih jelas secara visual sehingga peserta didik mudah memahami materi yang disampaikan. Fahminnansih *et al.* (2021) memaparkan bahwa Canva memberikan dukungan kepada sekolah, terutama guru-guru di Sekolah Roudlotul Banat, dalam memanfaatkan media desain online untuk membuat berbagai materi seperti poster, flyer, logo, dan sejenisnya. Hal ini bertujuan untuk mendukung pengajaran dalam bidang marketing yang semakin berkembang mengikuti perkembangan zaman (Melović *et al.*, 2020) dan juga untuk menumbuhkan motivasi belajar (Yulianti, 2023) peserta didik ketika belajar di kelas melalui penggunaan alat bantu visual yaitu Canva dengan cara menggunakan Canva sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Pemasaran di SMK mengalami kendala karena sebagian besar pendidik belum mahir dalam teknologi, menyebabkan kurang optimalnya penggunaan Canva, namun berhasil membantu peserta didik memahami materi pemasaran.

Pembelajaran marketing menjadi salah satu daya tarik pada SMK terutama untuk SMK yang memiliki konsentrasi ilmu bisnis. Salah satunya di SMK 45 Lembang. Pembelajaran marketing di SMK 45 Lembang menyampaikan materi mengenai pemasaran menggunakan bantuan aplikasi Canva. Penggunaan aplikasi Canva pada proses pembelajaran tersebut diinisiasi oleh guru mata pelajaran dengan maksud untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran. Meskipun pada pelaksanaannya terdapat beberapa kendala terutama karena bersinggungan langsung dengan penggunaan teknologi, namun beberapa upaya yang dilakukan memperlihatkan bahwa terdapat peningkatan partisipasi peserta didik pada proses pembelajaran. Untuk memperkuat pernyataan tersebut, maka penelitian ini bermaksud melihat bagaimana efektivitas penggunaan aplikasi Canva pada pembelajaran khususnya pada materi mengenai pemasaran. Dengan adanya hasil tersebut diharapkan dapat menjadi dasar pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva ke depannya dan menjadi salah satu dasar bagi guru dan peserta didik untuk terus meningkatkan kemampuan penggunaan teknologi khususnya dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

LITERATURE REVIEW

Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk memudahkan penyampaian informasi dan membantu peserta didik memahami materi yang disampaikan. Menurut [Mudlofir dan Rusydiyah \(2019\)](#), media pembelajaran merupakan perantara pesan dari pengirim ke penerima, yang dapat berbentuk cetak maupun non cetak, sehingga penerima memiliki motivasi belajar untuk memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Penelitian yang dilakukan oleh [Ramli et al. \(2018\)](#) menunjukkan adanya dampak signifikan pada hasil belajar peserta didik ketika menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Kemampuan seorang guru dalam merancang dan melaksanakan model pembelajaran dapat mempengaruhi keberhasilan dan daya tarik pembelajaran. Pembelajaran yang efektif dan menarik seringkali melibatkan kolaborasi di antara peserta didik. Dalam hal ini, media pembelajaran perlu mempertimbangkan bagaimana ilustrasi dapat digunakan secara efektif untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik. Menurut [Wangge \(2020\)](#), pemanfaatan media pembelajaran membawa manfaat dengan mempermudah pemahaman materi pelajaran. Hal ini disebabkan oleh kemampuan media untuk merancang pembelajaran sedemikian rupa sehingga lebih menarik, menghindari kebosanan, dan lebih memikat bagi peserta didik. Hal ini juga memiliki potensi untuk menginspirasi dan membangkitkan semangat belajar peserta didik, yang pada akhirnya dapat memberikan dukungan bagi pencapaian tujuan pembelajaran dengan efektif dan efisien. Penggunaan teknologi pembelajaran yang mengintegrasikan unsur-unsur pendidikan dan hiburan, terutama teknologi berbasis komputer, telah mengubah pendekatan dalam inovasi model pembelajaran. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi juga telah mengubah berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk ekonomi, aspek sosial-budaya, dan bidang pendidikan. Dalam dunia pendidikan, globalisasi juga telah mengakibatkan perubahan yang signifikan, seperti upaya untuk menyederhanakan isi kurikulum. Materi-materi yang dianggap kurang relevan dengan tuntutan global dihapuskan dari kurikulum. Sebaliknya, subjek-subjek yang dianggap penting dan esensial bagi peserta didik dalam menghadapi tantangan global semakin ditekankan atau bahkan diutamakan. [Perdana dan Adha \(2020\)](#) menyebutkan bahwa Pendidikan memiliki peran yang sangat vital bagi manusia. Proses pembelajaran memungkinkan perkembangan, peningkatan intelektual, dan pembentukan karakter individu. Pembelajaran melibatkan interaksi dua arah di mana guru berperan sebagai pengajar dan peserta didik atau peserta didik berperan sebagai pelajar.

Proses pembelajaran yang kurang efektif merupakan salah satu hambatan utama dalam dunia pendidikan. Saat berlangsungnya proses belajar-mengajar, seringkali peserta didik cenderung berfokus pada aspek teoritis dari pelajaran. Pembelajaran di dalam kelas seringkali menekankan pemahaman materi, sementara penerapan teori dalam kehidupan sehari-hari kurang ditekankan. Dampak dari hal ini adalah pemahaman peserta didik terhadap materi menjadi kurang mendalam. Oleh karena itu, dalam proses belajar-mengajar, diharapkan bahwa peran guru mampu memotivasi potensi kreatif peserta didik sehingga mereka tidak hanya memperoleh pemahaman teoritis, namun juga memiliki kemampuan untuk menerapkan pengetahuan tersebut dalam praktik guna memberdayakan masa depan mereka. Media pembelajaran memegang peran penting dalam proses pembelajaran. Media

pembelajaran merupakan sumber informasi yang membantu guru untuk memperkaya pemahaman peserta didik. Dengan beragam jenis media pembelajaran yang tersedia, guru dapat menggunakan media tersebut sebagai alat untuk menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik. Menurut [Sulasmı \(2022\)](#) hasil belajar peserta didik akan meningkat seiring dengan media yang menggabungkan berbagai elemen seperti teks, gambar, dan animasi. Presentasi multimedia dianggap mampu mengakomodasi semua elemen ini. Penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan minat peserta didik untuk mendalami materi pelajaran dengan cara yang lebih mudah dimengerti. Media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dapat menjadi pendorong bagi mereka dalam proses pembelajaran. Menurut [Efendi et al. \(2023\)](#) melalui media pembelajaran yang menggunakan aplikasi Canva, sebuah program online yang berfungsi sebagai alat pembuatan video untuk presentasi dan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar dengan menerapkan video pembelajaran, dengan tujuan membuat pembelajaran di kelas menjadi lebih menyenangkan. Dalam konteks lembaga pendidikan formal, pengelolaan peralatan dan fasilitas pendidikan sangat penting. Media pembelajaran dapat berperan sebagai alat pendukung dalam kegiatan belajar-mengajar. Bagi seorang pendidik, keahlian dalam memilih materi pembelajaran yang tepat dan sesuai guna mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan oleh lembaga sekolah merupakan suatu aspek yang krusial.

Metode dan media yang digunakan oleh guru berperan krusial dalam proses pembelajaran di sekolah dan berdampak pada efektivitas serta keberhasilan pendidikan. Guru memiliki peran penting dalam merancang sistem pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga menghibur bagi peserta didik. Hal ini sangat relevan dengan tuntutan zaman di mana perkembangan teknologi membutuhkan media pembelajaran yang responsif dan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik. [Suwidagdho et al. \(2021\)](#) mengemukakan bahwa ketidakmenarikan pembelajaran bagi peserta didik sering kali disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang monoton dan hanya berfokus pada teks biasa. Oleh karena itu, perlu adanya penyesuaian dalam penggunaan media pembelajaran dalam era revolusi pendidikan dari 4.0 hingga 5.0. Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam inovasi pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan peserta didik, seperti yang dikatakan oleh [Wiyannah et al., \(2022\)](#). Guru profesional yang memenuhi persyaratan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan diharapkan memiliki empat jenis keterampilan, yaitu keterampilan pedagogik, keterampilan vokasi karier, keterampilan sosial, dan keterampilan pribadi. Kompetensi dasar yang diperlukan oleh guru mencakup pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang harus mereka kuasai dalam menjalankan tugas-tugas mereka. Semua kompetensi guru bertujuan untuk memastikan bahwa peserta didik dapat belajar secara efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran mereka [\(Ramadhan et al., 2022\)](#). Dalam upaya mencapai tujuan tersebut, guru perlu memiliki strategi pembelajaran yang tepat. Salah satu aspek penting dalam hal ini adalah penggunaan materi pembelajaran yang kreatif, menarik, mudah dimengerti, dan tidak membosankan. Media pembelajaran digunakan sebagai sarana yang berbentuk fisik maupun digital, serta berfungsi sebagai perantara antara guru dan peserta didik untuk memfasilitasi pemahaman pembelajaran secara efektif, sehingga menciptakan interaksi aktif di dalam kegiatan pembelajaran.

Aplikasi Canva

Menurut [Ramadhan et al. \(2023\)](#), Canva adalah sebuah alat desain grafis yang memberikan kemudahan dalam mendesain elemen-elemen grafis. Fitur-fitur yang dimiliki oleh Canva memiliki berbagai manfaat, termasuk dalam penggunaan materi pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan aplikasi Canva untuk merancang materi pembelajaran yang sesuai dan berkualitas. Dalam konteks ini, [Bakri et al. \(2021\)](#) juga menyatakan bahwa penggunaan materi pembelajaran yang tepat dapat membantu menyajikan materi yang semula tidak jelas menjadi lebih konkret dan lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Canva memiliki platform khusus yang disebut "*Canva for Education*" yang ditujukan untuk para penyedia pendidikan. Namun, akses ke situs *Canva for Education* memerlukan akun Belajar.id, yang dapat dimiliki oleh para guru. Dengan akun Belajar.id, guru dapat mengakses berbagai fitur yang memungkinkan mereka untuk membuat materi pembelajaran yang bervariasi, tanpa biaya, dan menarik. Proses penggunaan Canva umumnya melibatkan langkah-langkah berikut: pertama, membuat akun Canva; kedua, membuat desain; ketiga, memilih latar belakang; keempat, mengedit latar belakang; kelima, menambahkan teks; dan terakhir, mengunduh atau berbagi desain ([Rahmatullah & Ampa, 2020](#)).

Meningkatkan pemahaman dan kemampuan peserta didik dalam pemanfaatan media pembelajaran yang umum digunakan, praktis, dan efisien, langkah yang dapat diambil adalah mengadopsi platform Canva sebagai alat pembelajaran berbasis teknologi. Canva merupakan platform yang sangat ramah pengguna dan dapat diakses oleh siapapun, bahkan oleh individu yang belum berpengalaman dalam penggunaan alat desain. Mengingat sejumlah keunggulan yang dimiliki oleh Canva dalam konteks pembelajaran, diperlukan upaya untuk memberikan pelatihan atau menyosialisasikan penggunaan aplikasi Canva guna meningkatkan kemampuan belajar peserta didik. Menurut [Yulianti \(2023\)](#) hasil dari penggunaan canva dalam pembelajaran adalah Meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Canva dapat menghasilkan desain yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Hal ini karena media canva dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik.

Penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran marketing

Perkembangan internet telah membuka jalan bagi komunikasi yang mudah dan tak terbatas. Secara geografis, kita dapat berkomunikasi dari lokasi yang berjauhan. Internet membawa sejumlah manfaat bagi penggunanya dalam menunjang aktivitas sehari-hari. Manfaat dari kemudahan ini dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan strategi kompetitif di era digital. Hal yang serupa berlaku bagi pebisnis yang dapat menciptakan inovasi dalam upaya pemasaran yang bertujuan untuk mencapai pasar sasaran dengan memanfaatkan internet. Dalam dunia pemasaran, internet dapat digunakan untuk menciptakan berbagai inovasi, dalam pemasaran jasa dan kewirausahaan, termasuk strategi pemasaran konten yang bertujuan untuk menarik perhatian pelanggan ([Furrer et al., 2020](#)). Pemasaran konten merupakan strategi pemasaran yang melibatkan proses pembuatan, pengelolaan, penyebaran, dan peningkatan konten yang memberikan informasi, relevansi, dan nilai kepada kelompok target tertentu dengan tujuan menggugah perbincangan mengenai konten tersebut. Strategi pemasaran konten ini bertujuan untuk secara konsisten menciptakan dan

mengedarkan konten yang memiliki nilai serta relevansi untuk menarik dan mempertahankan audiens sasaran, dengan harapan dapat mendorong mereka untuk mengambil tindakan yang menguntungkan. Pemasaran konten dapat digunakan untuk mempromosikan produk atau layanan kepada pelanggan saat ini dan calon pelanggan, sesuai dengan penelitian yang dilakukan dalam memanfaatkan aplikasi Canva dalam konteks pembelajaran adalah salah satu upaya untuk menginspirasi peserta didik, menggalakkan motivasi mereka, dan merangsang kreativitas ketika mereka belajar. Hal ini bertujuan untuk mencegah peserta didik merasa jenuh terhadap materi pelajaran yang mereka hadapi.

Peningkatan penggunaan teknologi semakin berkembang, terutama dalam domain pemasaran dan penjualan online. Dalam konteks pemasaran digital, penting sekali untuk mempelajari strategi yang cermat dalam menggunakan teknologi digital agar perusahaan tidak mengalami kerugian dan dapat menghindari ketidakefektifan serta ketidakefisienan dalam upaya pemasarannya. Pemasaran digital adalah suatu strategi pemasaran yang dilakukan melalui internet oleh pelaku bisnis untuk menciptakan permintaan dan memenuhi permintaan tersebut dengan cara yang inovatif, lebih praktis, dan sesuai dengan perkembangan teknologi modern (Febriana *et al.*, 2023; Fransisca & Amrustian, 2023). Pembelajaran pemasaran membutuhkan pemahaman konsep dan strategi yang beragam. Seringkali peserta didik menghadapi tantangan besar dalam memahami dan mengingat semua informasi yang melibatkan pemasaran. Hal ini disebabkan oleh sifat pembelajaran pemasaran yang memerlukan pemahaman konsep, teori, dan praktik yang kompleks.

Hal ini juga berdampak pada tingkat pengetahuan dan keterampilan peserta didik terkait dengan materi tersebut, sehingga banyak tugas yang tidak dapat diselesaikan dengan baik oleh peserta didik (Habibah, 2019). Peran aplikasi kreatif seperti Canva dalam pembelajaran pemasaran menjadi sangat penting. Aplikasi ini membantu peserta didik untuk mengasah kemampuan kreatif mereka, memungkinkan mereka menciptakan materi promosi yang menarik dan efektif, serta memberikan wawasan tentang bagaimana berbagai media digital dapat dimanfaatkan untuk mencapai target pasar. Pemanfaatan Canva dalam proses pembelajaran dapat mengembangkan kemampuan menulis peserta didik dengan memanfaatkan elemen visual, yang dapat merangsang kreativitas mereka di era digital yang sedang berlangsung (Rizanta & Arsanti 2022). Lebih dari itu, aplikasi kreatif juga merangsang minat belajar, menggugah imajinasi, dan memberikan pengalaman langsung yang memungkinkan peserta didik untuk menerapkan konsep pemasaran dalam situasi nyata.

METHODS

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif. Purwanto dalam bukunya "*Konsep Dasar Penelitian Kualitatif: Teori Dan Contoh Praktis*" menjelaskan bahwa pendekatan kuantitatif merupakan suatu metode penelitian yang menghimpun data dalam berbagai bentuk, termasuk teks, gambar, dan angka. Sumber data merupakan sumber dari mana data dapat diperoleh. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan sumber data primer. Data primer merupakan data yang diperoleh langsung dari sumbernya atau objek penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti memperoleh data primer dari hasil kuesioner yang telah diisi oleh peserta didik kelas X BDP di SMK 45 Lembang. Dalam pengabdian ini digunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu teknik kuesioner. Kuesioner digunakan untuk

mengumpulkan data. Kuesioner ini diisi secara online menggunakan Formulir Google. Terdapat pertanyaan dalam kuesioner ditargetkan untuk mengetahui efektivitas Penerapan media pembelajaran menggunakan aplikasi canva pada mata pelajaran marketing di SMK 45 Lembang. Dalam hal temuan kuesioner yang telah diisi oleh subyek penelitian, pendekatan analisis data menggunakan statistik deskriptif dengan penggunaan komputerisasi. Para peneliti menilai hasil belajar instrumen tes marketing yang digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik sebelum melakukan penelitian. Lokasi penelitian berada di SMK 45 Lembang, yang berlokasi di Jl. Barulaksana No.186, Jayagiri, Kec. Lembang, Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat 40391. Responden dalam penelitian ini meliputi guru kelas dan peserta didik kelas X. Penelitian dilakukan pada bulan Oktober 2023. Sesuai dengan penelitian ini, peneliti terlibat dalam proses observasi dan wawancara yang berlangsung di SMK 45 Lembang.

RESULTS AND DISCUSSION

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan melalui Google Form dan diisi oleh 27 peserta didik di SMK 45 Lembang, kuesioner mengacu pada lima kriteria respons yaitu "sangat setuju," "setuju," "netral," "tidak setuju," dan "sangat tidak setuju." Proses pengumpulan data melibatkan sejumlah pertanyaan yang sangat relevan, yang diharapkan diisi secara jujur oleh responden secara sukarela. Hasil dari penelitian ini dapat diklasifikasikan dan dipresentasikan dalam bentuk poin-poin yang akan dijelaskan dalam **Tabel 1**.

Tabel 1. Hasil Kuesioner Penelitian Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva

No	Kriteria Pertanyaan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya Sudah Mengetahui Media Pembelajaran Canva	37,5%	44%	18,5%	0%	0%
2	Saya Sudah Pernah Menggunakan Media Pembelajaran Canva Sebelumnya	37%	63%	0%	0%	0%
3	Media Pembelajaran Canva Sangat Menarik	33%	55,6%	11,1%	0%	0%
4	Saya Senang dengan Pembelajaran Marketing Menggunakan Media Pembelajaran Canva	26%	55,6%	18,5%	0%	0%
5	Saya dapat Memahami Materi Pembelajaran Marketing dengan Lebih Mudah Menggunakan Media Pembelajaran Canva	11%	52%	37%	0%	0%
6	Saya dapat Memahami Penggunaan dan Manfaat Media Pembelajaran Canva	26%	55,6%	18,5%	0%	0%
7	Saya Senang dengan Media Pembelajaran Canva karena Lebih Interaktif	22,2%	55,6%	22,2%	0%	0%
8	Saya Senang dengan Media Pembelajaran Canva karena Membuat Saya Lebih Termotivasi Belajar	26%	37%	33,3%	1%	0%
9	Saya Senang Mengerjakan Tugas Marketing Melalui Media Pembelajaran Canva	40,7%	40,7%	18,5%	0%	0%
10	Saya Ingin Mempelajari secara Lebih dalam Menggunakan Media Pembelajaran Canva	18,5%	37%	44,4%	0%	0%
11	Media Pembelajaran Canva sangat Memudahkan dalam proses Pembelajaran Marketing dalam membuat Promosi produk	44,4%	44,4%	11,1%	0%	0%

Sumber: diolah penulis 2023

Pengetahuan dan ketertarikan Canva

Dari hasil tanggapan yang dikumpulkan dari 27 peserta didik, dapat disimpulkan bahwa 10 peserta didik menyatakan tingkat pemahaman mereka terhadap media pembelajaran Canva sebagai "sangat setuju," mencapai 37,5%. Sebaliknya, 12 peserta didik menyatakan persetujuan pada tingkat pemahaman sebesar 44%, dengan menilai Canva sebagai alat yang membantu mereka memahami mata pelajaran pemasaran, terutama dalam aspek perencanaan produk dan promosi. Penggunaan Canva juga memberikan mereka pengalaman praktis dalam pembelajaran, dan mereka merasa familiar dengan aplikasi tersebut. Di sisi lain, 5 peserta didik menyatakan sikap netral dengan persentase 18,5%, menunjukkan bahwa mereka memiliki pengetahuan tentang Canva, tetapi mungkin kurang tertarik atau belum terbiasa menggunakan teknologi tersebut. Faktor ketidakpedulian terhadap teknologi dalam pembelajaran juga diakui sebagai penyebabnya, terutama ketika beberapa guru atau pendidik tidak memiliki kemampuan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pengajaran.

Dari segi penggunaan sebelumnya, 10 peserta didik menyatakan "sangat setuju" dengan persentase 37%, sementara 17 peserta didik lainnya menyatakan persetujuan sebesar 63%. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan Canva umumnya diterapkan oleh pendidik yang baru atau yang berada dalam usia produktif. Dalam aspek keberhasilan Canva sebagai media pembelajaran, 9 peserta didik menyatakan "sangat setuju" (33%), 15 peserta didik menyatakan persetujuan (55,6%), dan 2 peserta didik netral (11,1%). Alasan positif dari peserta didik yang sangat setuju melibatkan aspek keceriaan pembelajaran dan kemungkinan untuk mengekspresikan kreativitas, dengan menganggap Canva membantu menjelaskan topik pembelajaran secara visual dan terlibat dalam praktek langsung, khususnya dalam mata pelajaran pemasaran.

Keberhasilan Penggunaan Media Pembelajaran Canva dalam Pembelajaran Marketing

Kepuasan terhadap Pembelajaran Marketing melalui Canva berdasarkan data tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa 7 dari total 27 peserta didik menyatakan sangat senang dengan pembelajaran daring menggunakan aplikasi Canva, mencapai persentase sebesar 26%. Selanjutnya, 15 peserta didik menyatakan setuju, mencapai persentase 55,6%, sedangkan 5 peserta didik memilih sikap netral dengan persentase 18,5%. Tidak ada peserta didik yang menyatakan ketidaksetujuan, baik setuju maupun sangat setuju, menghasilkan persentase 0% untuk keduanya.

Kemudahan Pemahaman Materi Marketing melalui Canva dari 27 responden, sekitar 11% atau 3 peserta didik menyatakan "sangat setuju" bahwa mereka dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran marketing menggunakan Canva. Sementara itu, 14 peserta didik atau sekitar 52% menyatakan setuju, dan 10 peserta didik atau sekitar 37% memilih sikap netral. Tidak ada satupun peserta didik yang menyatakan ketidaksetujuan, baik setuju maupun sangat setuju, sehingga persentase ketidaksetujuan adalah 0%. Peserta didik yang sangat setuju menyebutkan bahwa Canva memberikan manfaat yang besar bagi pemahaman materi, dan keunikannya membuat pembelajaran menjadi menarik tanpa menimbulkan rasa jenuh. Pemahaman Penggunaan dan Manfaat Canva dalam Pembelajaran

dari total 27 peserta didik, 7 peserta didik atau sekitar 22% menyatakan "sangat setuju" dengan pemahaman penggunaan dan manfaat media pembelajaran Canva. Sementara itu, 15 peserta didik atau sekitar 55,6% menyatakan setuju, dan 5 peserta didik atau sekitar 18,5% memilih sikap netral. Tidak ada peserta didik yang menyatakan ketidaksetujuan, baik setuju maupun sangat setuju, menghasilkan persentase ketidaksetujuan sebesar 0%. Peserta didik yang sangat setuju menekankan bahwa Canva memberikan manfaat signifikan karena fitur-fiturnya yang mudah dipahami, memudahkan mereka dalam memahami penggunaannya, serta mendorong kreativitas dalam menciptakan desain yang menarik.

Persepsi Positif terhadap Keinteraktifan Canva dalam Pembelajaran Marketing

Canva menjadi pilihan unggul dalam pembelajaran marketing, dengan 21 dari 27 peserta didik (77,8%) setuju atau sangat setuju bahwa platform ini menyajikan pengalaman pembelajaran yang interaktif. Mereka melihat Canva sebagai alat yang memfasilitasi ekspresi ide melalui desain objek dengan visualisasi yang menarik. Di SMK 45 Lembang, sekitar 63% peserta didik merasakan peningkatan motivasi belajar berkat Canva. Dari jumlah tersebut, 26% menyatakan "sangat setuju," sementara 33,3% memilih sikap netral, dan hanya 1% menyatakan ketidaksetujuan. Selain itu, sebanyak 81,4% peserta didik kelas X BDP di SMK 45 Lembang menyatakan kesukaan mereka dalam mengerjakan tugas marketing melalui Canva. Dari jumlah tersebut, 40,7% menyatakan "sangat setuju," 40,7% menyatakan setuju, dan 18,5% memilih sikap netral, tanpa adanya peserta didik yang menyatakan ketidaksetujuan.

Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Digital Canva dalam proses Pembelajaran Marketing di SMK 45 Lembang

Minat untuk mendalami penggunaan Media Pembelajaran Canva terlihat kuat di kalangan peserta didik kelas X BDP SMK 45 Lembang, dengan 18,5% menyatakan "sangat setuju" dan 37% mengungkapkan tingkat persetujuan terhadap keinginan untuk mempelajari lebih dalam. Selanjutnya, 44,4% peserta didik memilih sikap netral terkait minat tersebut, tanpa adanya yang menyatakan ketidaksetujuan. Persepsi positif terhadap kemudahan Canva dalam proses pembelajaran Marketing juga terlihat, dengan 44,4% peserta didik menyatakan "sangat setuju" bahwa Canva sangat memudahkan dalam membuat promosi produk. Jumlah yang sama, yaitu 44,4%, menyatakan setuju terhadap kemudahan tersebut. Sementara 11,1% peserta didik memilih sikap netral terkait hal ini, dan tidak ada yang menyatakan ketidaksetujuan. Penggunaan Media Pembelajaran Digital Canva di SMK 45 Lembang dinilai efektif dan mendapat dukungan positif dari sebagian besar peserta didik. Penggunaan Media Pembelajaran Digital Canva dalam Pembelajaran Marketing di SMK 45 Lembang terbukti efektif, diakui oleh 44,4% dari 27 peserta didik kelas X BDP yang merasa sangat setuju bahwa aplikasi Canva mempermudah mereka dalam membuat desain promosi produk. Selain itu, sebanyak 44,4% responden menyatakan setuju bahwa penerapan Canva secara positif berkontribusi pada proses pembelajaran Marketing. Meskipun ada 18,5% responden yang merasa netral, tidak ada satupun yang menyatakan ketidaksetujuan terhadap pendapat bahwa Canva membantu dalam pembelajaran.

Discussion

Salah satu faktor kunci yang mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran adalah sejauh mana media pembelajaran dirancang sedemikian rupa sehingga dapat menarik perhatian peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Penggunaan aplikasi Canva untuk merancang materi pembelajaran menjadi pilihan yang tepat karena menyediakan beragam template yang memungkinkan pembuatan konten materi yang menarik, seperti yang diterapkan dalam penelitian ini. Peserta didik cenderung dapat memahami materi lebih baik ketika media pembelajaran yang digunakan menarik dan relevan (Sutarno & Mukhidin, 2013; Dewanty & Farisya, 2023; Zafar *et al.*, 2021). Dalam konteks teori kerucut pengalaman, sekitar 50% pengetahuan atau pengalaman belajar dapat diperoleh melalui penggunaan indera penglihatan dan pendengaran. Multimedia yang memadukan berbagai indera manusia memiliki potensi untuk memfasilitasi perolehan keterampilan dan pemahaman peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran marketing memiliki nilai penting dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran, baik dalam lingkungan kelas maupun dalam pembelajaran online. Hasil evaluasi juga mengindikasikan bahwa media yang telah dikembangkan layak digunakan dalam konteks pembelajaran, karena Canva membantu peserta didik memahami materi marketing, terutama dalam merancang kegiatan pemasaran produk dan promosi. Keberhasilan penggunaan media pembelajaran Canva dapat dievaluasi dari berbagai aspek, seperti desain yang menarik dan kejelasan konten yang disajikan dalam media tersebut. Dari hasil uji coba, disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Canva sangat menarik jika digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, memberikan manfaat kepada peserta didik, menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, dan merangsang kreativitas peserta didik. Desain bahan pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran memiliki pengaruh besar terhadap kesuksesan pembelajaran, terutama ketika sarana yang tepat digunakan sehingga peserta didik merasa nyaman dan mampu memahami materi dengan baik (Winarto *et al.*, 2020).

Canva adalah sebuah perangkat desain grafis yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik di SMK 45 Lembang. Para guru di sekolah tersebut telah berhasil mengimplementasikan Canva dalam pengajaran mata pelajaran dasar pemasaran. Dengan berbagai fitur menarik yang dimiliki Canva, mereka dapat membuat beragam materi pembelajaran, termasuk presentasi PowerPoint, poster, dan video interaktif. Hasil wawancara dengan salah seorang guru juga memperkuat gagasan bahwa Canva memegang peran penting dalam menciptakan materi pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Desain-desain menarik yang dapat dibuat dengan Canva menjadi daya tarik tersendiri bagi peserta didik, sehingga secara signifikan meningkatkan minat mereka dalam proses belajar. Akan tetapi, sebagaimana halnya dengan inovasi teknologi lainnya, penggunaan Canva juga menemui beberapa tantangan. Salah satunya adalah tingkat penguasaan teknologi oleh para guru.

Bagi guru yang kurang berpengalaman dalam menggunakan teknologi, penggunaan Canva mungkin menjadi sesuatu yang sulit, meskipun Canva sendiri telah dirancang untuk kemudahan penggunaan. Menurut Winda dan Dafit (2021) Dalam pemanfaatan media pembelajaran online seperti Canva, WhatsApp, Google Classroom, dan Zoom oleh para guru, masih terdapat sejumlah kendala yang dihadapi. Salah satunya adalah kesulitan guru dalam

merancang dan mengoperasikan media berbasis IT. Selain itu, terdapat hambatan dalam hal sarana dan prasarana yang kurang lengkap, serta tantangan terkait kreativitas guru dalam menghadapi pembelajaran online. Di samping itu, Canva menawarkan fitur premium yang memerlukan pembayaran, meskipun guru dapat mengandalkan fitur gratis yang tetap bermanfaat. Dengan kata lain, penggunaan Canva sebagai alat pembelajaran membawa manfaat dalam meningkatkan minat belajar peserta didik, namun juga mengharuskan guru untuk meningkatkan kemampuannya dan mengatasi hambatan-hambatan yang mungkin muncul. Dengan komitmen dan usaha yang tepat, Canva tetap menjadi alat berharga dalam dunia pendidikan.

Efektivitas Penggunaan Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Marketing di SMK 45 Lembang

Salah satu responden yang merupakan seorang guru di SMK 45 Lembang memaparkan pengalamannya dalam menggunakan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran. Responden melibatkan langsung peserta didik dalam praktek pembuatan poster promosi bisnis mata pembelajaran marketing. Aplikasi Canva dipilih karena penggunaannya yang mudah, user interfacenya memudahkan pemula dalam menggunakan fitur-fitur yang ada di dalamnya. Fitur yang ditawarkan pun cukup banyak, berbagai elemen-elemen grafis yang unik terdapat di dalamnya. Salah satu fitur yang menarik dalam Canva yaitu gambar animasi yang dapat bergerak. Menjadi nilai plus untuk menarik perhatian peserta didik. Beberapa template juga telah tersedia untuk dikustomisasi, hal ini memudahkannya dalam pembuatan materi ajar. Dalam sudut pandang responden sebagai guru, dalam proses pembelajaran peserta didik menjadi lebih terbangun perhatiannya dalam menyimak materi yang sedang diajarkan. Media ini dirancang agar dapat digunakan berulang kali, memungkinkan pembelajar untuk dengan mudah mengaksesnya di mana saja. Selain itu, media ini efektif dalam menyajikan materi yang diperlukan, sehingga dapat meningkatkan minat dan konsentrasi pembelajar dalam memahami materi dan mencapai penguasaan kompetensi yang diajarkan (Suharsono *et al.*, 2023).

Namun, dalam prakteknya terdapat beberapa hambatan, seperti tidak semua peserta didik atau guru memiliki Canva premium. Canva yang belum premium memiliki keterbatasan dalam mengakses fitur-fitur yang ada, karena tidak dapat menggunakan sebagian besar elemen-elemen grafis dan fitur editing sehingga penggunaannya kurang maksimal. Selain itu, beberapa guru yang sudah sepuh masih gagap dalam menggunakan teknologi, mereka masih kesulitan dalam menggunakan beberapa aplikasi modern seperti Canva, sehingga masih belum dapat menggunakan Canva sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus meningkatkan kemampuan mereka dalam menggunakan teknologi agar dapat memberikan media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik bagi para peserta didik, dan peningkatan kemampuan ini dapat dilakukan melalui pelatihan penggunaan media pembelajaran (Respati *et al.*, 2023).

Peserta didik juga dituntut untuk dapat memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Dalam wawancara tersebut, terungkap bahwa kemampuan penggunaan aplikasi digital, seperti Canva, sangat penting dalam konteks pendidikan bisnis dan pemasaran di era digital saat ini. Aplikasi seperti Canva menjadi alat yang sangat berguna dalam menciptakan konten visual untuk pemasaran produk, terutama di media sosial seperti

Instagram. Keterampilan menggunakan Canva dianggap esensial, karena memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan materi promosi secara online. Responden dalam wawancara juga menggarisbawahi pentingnya Canva sebagai alat yang paling umum digunakan di berbagai jurusan, seperti keperawatan, perhotelan, dan pemasaran. Oleh karena itu, mereka berharap bahwa peserta didik dapat menguasai aplikasi ini untuk memenuhi persyaratan dalam pembuatan materi promosi, seperti poster atau presentasi.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil tanggapan yang dilihat dari data sangat setuju dan setuju telah mencapai 78% dari peserta didik yang mengisi artinya secara keseluruhan efektivitas penerapan aplikasi Canva sudah berjalan dengan semestinya sebagai penerapan media pembelajaran. kemudian, pada sisi pendidik di SMK 45 Lembang terkait penggunaan Canva sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran pemasaran, dapat disimpulkan bahwa Canva memiliki peran yang sangat positif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik, membantu pemahaman materi, dan memotivasi peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik sangat setuju atau setuju dengan efektivitas Canva sebagai alat pembelajaran. Mereka melihat Canva sebagai media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan memudahkan pemahaman materi pemasaran, terutama dalam hal perencanaan produk dan promosi.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk memfokuskan pada pelatihan intensif bagi pendidik dalam mengintegrasikan teknologi Canva ke dalam pembelajaran, dengan tujuan meningkatkan keterampilan teknologi dan kualitas pengajaran. Selain itu, penelitian dapat mengeksplorasi dampak jangka panjang penggunaan Canva terhadap prestasi akademis peserta didik dan kemampuan praktis dalam pemasaran. Variasi penggunaan Canva, seperti pengembangan materi interaktif atau proyek kolaboratif, juga perlu dieksplorasi untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran. Evaluasi kontinu dan umpan balik dapat membantu memperbaiki desain materi dan metode pengajaran. Terakhir, kajian komparatif dengan media pembelajaran lainnya dapat memberikan pemahaman lebih mendalam tentang keunggulan dan kelemahan masing-masing, memberikan dasar untuk pemilihan media pembelajaran yang optimal.

AUTHOR'S NOTE

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini. Penulis menegaskan bahwa data dan isi artikel bebas dari plagiarisme.

REFERENCES

- Asmaningrum, H. P. (2018). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi oleh guru dalam pembelajaran kimia SMA di Distrik Merauke. *Magistra: Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 5(1), 48-61.
- Bakri, N. F., Simaremare, E. S., Lingga, I. S., & Susilowaty, R. A. (2021). Pelatihan pembuatan materi presentasi dan video pembelajaran menggunakan aplikasi Canva

- kepada guru di Kota Medan dan Jayapura secara online. *Jurnal Ilmiah Pro Guru*, 7(1), 1-10.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282-294.
- Dewanty, V., L. & Farisyah, G. (2023). Development of digital modules to optimize Basic Japanese online learning. *Inovasi Kurikulum*, 20(2), 391-406.
- Efendi, R., Hasibuan, A. P. G., Elvina, & Siregar, P. S. (2023). Canva application-based learning media on motivation and learning outcomes. *International Journal of Elementary Education*, 7(2), 342-352.
- Fadjeri, A., & Nurchayati, A. D. (2022). Pengujian validitas pada pengembangan media pembelajaran berbasis ICT. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 8(1), 26-33.
- Fahminnansih, F., Rahmawati, E., & Wardhanie, A. P. (2021). Pemanfaatan aplikasi Canva untuk desain grafis dan promosi produk pada sekolah Islami berbasis kewirausahaan. *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 51-58.
- Fajariana, D. E. (2023). Penerapan pembelajaran digital marketing berbasis proyek untuk menumbuhkan kemampuan digital marketing. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 10(1), 85-96.
- Febriana, W., Anggriani, R., Sumadewa, I. N. Y., & Rosanensi, M. (2023). Meningkatkan kemudahan pembelajaran digital marketing menggunakan mobile learning di SMAN 2 Aikmel. *Jurnal Pendidikan Bisnis dan Manajemen*, 9(1), 1-10.
- Fransisca, D. C., & Amrustian, M. A. (2023). Pelatihan konten digital desa wisata di Desa Karanggayam menggunakan Canva. *Abdiformatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat Informatika*, 3(1), 10-15.
- Furrer, O., Yu Kerguignas, J., Delcourt, C., & Gremler, D. D. (2020). Twenty-seven years of service research: A literature review and research agenda. *Journal of Services Marketing*, 34(3), 299-316.
- Habibah, I. A. N. (2019). Pengembangan media pembelajaran "Marketing e-Modul" pada kompetensi dasar menganalisis pasar kelas X Pemasaran di SMK N 1 Lamongan. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga*, 7(2), 419-430.
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar untuk. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2(1), 19-30.
- Melović, B., Jocović, M., Dabić, M., Vulić, T. B., & Dudic, B. (2020). The impact of digital transformation and digital marketing on the brand promotion, positioning and electronic business in Montenegro. *Technology in Society*, 63, 1-16.
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 412-420.
- Mudlofir, A., & Rusydiyah, E. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Fiqih kelas VII di MTs Al-Ma'arif 1 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(2), 189-204.

- Perdana, D. R., & Adha, M. M. (2020). Implementasi blended learning untuk penguatan pendidikan karakter pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Citizenship Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 8(2), 90-101.
- Rahmatullah, I., & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-326.
- Ramadhan, I., Imran, I., Salim, I., Prancisca, S., Ismiyani, N., & Mirza Chaerulsyah, E. (2022). Workshop penulisan artikel ilmiah untuk dipublikasikan pada jurnal ilmiah dalam meningkatkan profesionalisme guru di SMA Negeri 2 Paloh. *Integritas: Jurnal Pengabdian*, 6(1), 116-125.
- Ramadhan, I., Imran, I., Ulfah, M., Prancisca, S., Linda, L., Febrianti, U. R., & Wahyudi, A. (2023). Pelatihan peningkatan keterampilan belajar peserta didik menggunakan aplikasi Canva di sekolah perbatasan Indonesia-Malaysia. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 4(3), 525-532.
- Ramli, N., Muljono, P., & Afendi, F. M. (2018). Faktor-faktor yang berpengaruh terhadap self directed learning readiness dan prestasi akademik. *Jurnal Kependidikan*, 2(1), 153-166.
- Respati, D. K., Mardi, D., Handarini, D., Sumiati, A., Susanti, S., Zulaihati, S., & Fauzi, A. (2023). Technology-based interactive learning media training for lecturers. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani*, 7(1), 34-43.
- Rizanta, G. A., & Arsanti, M. (2022). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran masa kini. *Prosiding Seminar Nasional Daring: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(1), 560-568.
- Romadhona, F. T., & Yundra, E. (2018). Pengembangan edugame sebagai media pembelajaran berbasis Role Play Game (RPG) pada mata pelajaran simulasi digital kelas X TAV di SMKN 3 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 7(2), 101-107.
- Suharsono, N., Sufi, L., & Hidayat, R. (2023). Development of e-modules assisted by flipbook applications in marketing subjects in vocational schools. *International Education Trend Issues*, 1(3), 196-206.
- Sulasmi, E. (2022). Primary school teachers' digital literacy: An analysis on teachers' skills in using technological devices. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 3(2), 140-145.
- Sutarno, E., & Mukhidin, M. (2013). Pengembangan model pembelajaran berbasis multimedia interaktif pengukuran untuk meningkatkan hasil dan kemandirian belajar siswa SMP di Kota Bandung. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 21(3), 203-218.
- Suwidagdho, D., Kurniawan, L., & Ningsih, R. (2021). Peningkatan keterampilan guru BK dalam mengembangkan media bimbingan dan konseling berbasis aplikasi online Canva. *Jurnal Masyarakat Mandiri*, 5(1), 1-10.
- Wangge, M. (2020). Implementasi media pembelajaran berbasis ICT dalam proses pembelajaran Matematika di sekolah menengah. *Fraktal: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 1(1), 31-38.

- Winarto, W., Syahid, A., & Saguni, F. (2020). Effectiveness the use of audio visual media in teaching Islamic religious education. *International Journal of Contemporary Islamic Education*, 2(1), 81-107.
- Winda, R., & Dafit, F. (2021). Analisis kesulitan guru dalam penggunaan media pembelajaran online di sekolah dasar. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(2), 211-221.
- Wiyannah, S., Aviory, K., & Nuryani, C. E. (2021). Pelatihan aplikasi Canva bagi guru dalam mengembangkan materi pembelajaran di SMPN 1 Kasihan Yogyakarta. *Jurnal Ilmiah Pro Guru*, 7(2), 1-10.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.
- Yulianti, S. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi di SMA. *Jurnal UNTAN*, 1(1), 1-12.
- Zafar, A., Patah, B. M., & Fatya, S.N. (2021). Use of gamification to increase motivation in learning. *Curricula: Journal of Curriculum Development*, 1(1), 33-42.