

Agus Ari Susanto¹, Istian Kriya Almanfaluti²

ANALISIS KUALITAS CANVA SEBAGAI PLATFORM DESAIN ONLINE DAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF

Agus Ari Susanto¹, Istian Kriya Almanfaluti²

^{1,2}Program Studi Bisnis Digital, Fakultas Bisnis, Hukum dan Ilmu Sosial, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo,
Indonesia

agusarisusanto1@gmail.com¹, istian.alman@umsida.ac.id²

Abstract

This study aims to analyze the quality of Canva as an online design platform utilized in interactive learning, with a Systematic Literature Review (SLR) approach and using the WebQual 4.0 framework. Five relevant scientific articles were selected based on inclusion and exclusion criteria, then reviewed based on three main dimensions: usability, information quality, and service interaction quality. The results of the analysis show that Canva has a high level of usability, offers a charming and user-friendly interface. In addition, the quality of information is considered good because Canva provides various templates and educational design elements that support understanding of the material. However, the quality of service interaction is still relatively less than optimal, especially in the context of bold collaboration and interaction systems. Overall, Canva has proven effective in increasing student engagement and supporting creative visual learning processes. This study recommends improving user training and integrating Canva with digital learning systems so that users.

Keywords: *Canva, WebQual 4.0, Systematic Literature Review, interactive learning, online design platform.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kualitas Canva sebagai platform desain online yang dimanfaatkan dalam pembelajaran interaktif, dengan pendekatan Systematic Literature Review (SLR) dan menggunakan kerangka kerja WebQual 4.0. Lima artikel ilmiah yang relevan dipilih berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi, lalu dikaji berdasarkan tiga dimensi utama: usability, information quality, dan service interaction quality. Hasil analisis menunjukkan bahwa Canva memiliki tingkat usability yang tinggi, menawarkan antarmuka yang intuitif dan ramah pengguna. Selain itu, information quality dinilai baik karena Canva menyediakan berbagai template dan elemen desain edukatif yang mendukung pemahaman materi. Namun, service interaction quality masih relatif kurang dioptimalkan, terutama dalam konteks kolaborasi daring dan interaksi sistem. Secara keseluruhan, Canva terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan mendukung proses pembelajaran visual yang kreatif. Penelitian ini merekomendasikan peningkatan pelatihan pengguna serta integrasi Canva dengan sistem pembelajaran digital agar pemanfaatan

Kata kunci : Canva, WebQual 4.0, Tinjauan Literatur Sistematis, pembelajaran interaktif, platform desain online.

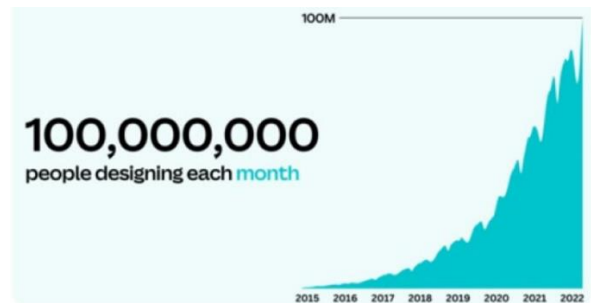
Corresponding author : istian.alman@umsida.ac.id

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menunjang proses belajar, dengan tujuan untuk mempermudah pemahaman, mempertegas penyajian materi dan mendukung efektivitas penyampaian informasi kepada peserta. Seiring dengan adanya kemajuan teknologi digital, media pembelajaran telah mengalami perubahan besar yang ditandai dengan munculnya berbagai platform digital interaktif yang dapat meningkatkan efisiensi, kemudahan dan menarik minat dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan platform digital sebagai media pembelajaran bukan lagi sekedar pilihan melainkan telah betransformasi menjadi sebuah keharusan (Naila et al., 2024). (Triandini et al., n.d.) menyatakan bahwa salah satu faktor penting yang mendukung efektivitas proses pembelajaran digital adalah daya tarik dari rancangan pembelajara yang tersusun secara sistematis.

Seiring dengan kemajuan teknologi, media pembelajaran yang berbasis digital mampu menyediakan berbagai sumber daya pembelajaran yang lebih dinamis dan relevan dengan kebutuhan zaman. Dalam ruang lingkup yang terbatas media dapat diartikan sebagai salah satu komponen dari alat dan sistem pembelajaran. Namun, dalam cakupan yang lebih luas media mencerminkan pemanfaatan secara menyeluruh terhadap berbagai sumber daya dan sistem belajar dalam upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Naila et al., 2024). Dalam hal ini, media yang dipilih dan digunakan menjadi elemen penting atau faktor pendukung yang sangat mempengaruhi peningkatan prestasi mahasiswa dan kualitas belajar mereka. Canva sering kali digunakan sebagai platform desain grafis yang mendukung proses pembelajran.

Canva adalah sebuah platform digital yang berfokus pada desain grafis dan konten publikasi yang cukup terkenal dikalangan mahasiswa di inodnesia. Canva merupakan alat bantu yang mendukung pengembangan kreativitas dan alat untuk menciptakan pembelajaran visual yang menarik serta mempermudah penyampaian informasi, sehingga proses belajar menjadi lebih interaktif (Farman et al., 2024). Canva sebagai aplikasi memiliki beberapa keunggulan diantaranya terdapat banyak fitur menarik di canva seperti template desain, animasi, gambar, dan variasi bentuk huruf yang menarik. Menurut laporan dari Antaranews.com menyatakan bahwa Canva merupakan platform komunikasi visual global yang digunakan oleh lebih dari 100 juta pengguna di 190 negara setiap bulannya. Pencapaian ini menunjukkan popularitas canva sebagai alat bantu desain yang tidak hanya digunakan oleh individu tetapi juga oleh institusi pendidikan hingga bisnis di seluruh dunia.



Gambar 1. Jumlah Pengguna Canva disetiap bulan.
Sumber : antaranews.com

Canva mampu menjawab kebutuhan masyarakat global dalam menciptakan konten visual yang menarik, mudah diakses, dan kolaboratif termasuk dalam mendukung proses pembelajaran yang inovatif di era digital (Rudi Sanjaya et al., 2024). Pemanfaatan canva menjadi bagian dalam penyampaian materi ajar secara visual. Mahasiswa merupakan contoh

nyata dari pengguna aktif Canva dalam konteks pembelajaran. Dalam berbagai mata kuliah, mahasiswa seringkali dituntut untuk mengerjakan tugas yang berbasis konten visual seperti pembuatan poster, slide presentasi, konten media sosial, hingga video pembelajaran. Canva memfasilitasi kebutuhan tersebut melalui antarmuka yang ramah pengguna serta fitur kolaborasi yang memungkinkan kerja tim dalam menyusun materi. Kualitas media digital memiliki peranan yang sangat penting dalam menciptakan pengalaman pengguna yang dapat mempengaruhi kepuasan pengguna. Namun, temuan dari hasil observasi pengguna canva menunjukkan adanya kendala performa saat membuat desain yang kompleks, terutama yang melibatkan banyak lapisan dan elemen visual (Haris et al., 2024). Permasalahan ini berkaitan dengan aspek usability dalam WebQual 4.0. maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kualitas Canva sebagai platform desain online dan media pembelajaran interaktif menggunakan metode metode WebQual 4.0

WebQual 4.0 adalah sebuah metode evaluasi yang digunakan untuk menilai kualitas sebuah situs web atau platform digital yang memiliki 3 dimensi meliputi usability, Information Quality, dan Service Interaction Quality (Julian et al., n.d.). WebQual 4.0 merupakan salah satu pendekatan yang digunakan sebagai acuan atau Teknik pengukuran kualitas suatu website. Metode ini mengukur sejauhmana sebuah situs web mampu memenuhi harapan, kebutuhan, serta kenyamanan pengguna dalam mengakses informasi dan layanan yang disediakan. Penelitian ini memanfaatkan metode WebQual 4.0 untuk menilai kualitas platform Canva dari sudut pandang pengguna akhir, khususnya dalam konteks penggunaannya sebagai media

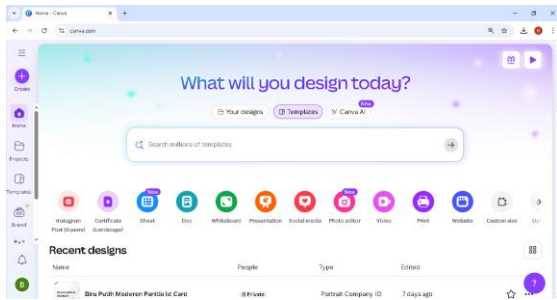
pembelajaran interaktif. Dengan menilai kualitas berdasarkan persepsi pengguna akhir, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran objektif mengenai keunggulan dan kekurangan Canva sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

KAJIAN PUSTAKA

Canva Sebagai Platform Desain dan Media Pembelajaran

Canva merupakan sebuah platform desain grafis berbasis web yang dirancang untuk mempermudah pengguna dalam menciptakan berbagai bentuk konten visual, seperti presentasi, infografis, poster, hingga materi pembelajaran digital. Pengguna canva kebanyakan mencakup kalangan pelajar, pendidik, pelaku bisnis, hingga kreator konten. Canva memiliki fungsi utama sebagai alat bantu desain grafis yang dapat mendukung pembelajaran project based learning.

Dalam dunia pendidikan, canva memainkan peran penting sebagai media pembelajaran interaktif yang mendorong kreativitas, kolaborasi, dan literasi visual. Canva menjadi alat bantu pembelajaran yang efektif, selain itu canva juga terhubung dengan berbagai platform digital lain seperti Google Drive dan Learning Management Systems (LMS) (Dwi Nur Indah Sari et al., 2023). Pemilihan canva sebagai objek penelitian didasarkan pada tingginya tingkat popularitas dan penggunaannya, kemudahan akses yang ditawarkan, serta relevansinya sebagai platform desain yang dapat diadaptasikan ke dalam konteks pembelajaran digital.

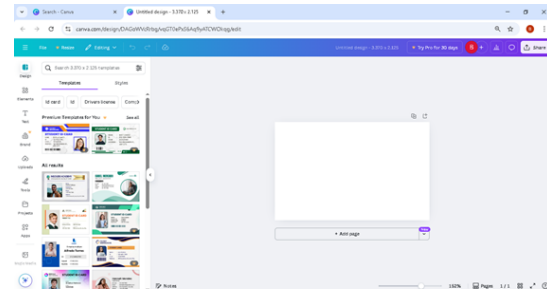


Gambar 2. Beranda Platfrom Canva

Canva memiliki antarmuka yang sederhana dan mudah dipahami, sehingga memungkinkan pengguna yang oemulau mauapun profesional untuk dengan cepat memahami cara kerjanya. Canva menyediakan banyak fitur pendukung yang memudahkan pengguna, diantaranya :

1. **Template Siap Pakai** : Platform canva menyediakan ribuan template siap pakai yang telah dikategorikan berdasarkan jenis desain seperti, presentasi, postingan media sosial, undangan, poster hingga resume.
2. **Fitur Drag and Drop** : Dengan sistem drag and drop, pengguna dengan mudah menambahkan elemen desain seperti gambar, teks, ikon dan bentuk ke dalam kanvas desain dalam sekali klik.
3. **Template Elemen** : Canva juga dilengkapi dengan koleksi gambar, ikon, font, dan ilustrasi.
4. **Alat pengeditan** : alat bantu desain seperti palet warna, pengaturan font, efek tekt, dan magic resize juga tersedia.
5. **Format Penyimpanan** : Canva juga memudahkan pengguna dengan format penyimpanan yang beragam seperti PDF, PNG, JPEG, MP4, dan GIF.
6. **Kolaborasi Real Time** : dalam fitur ini pengguna dapat mengundang rekan

untuk berkerja pada satu project secara bersama sama.



Gambar 2. Tampilan Menu Edit Pada Laman Canva

Dengan kenggulan fungsi fungsi tersebut, Canva tidak hanya berfungsi sebagai alat desain, tetapi juga sebagai media pembelajaran digital yang mendukung trasnformasi pendidikan di era digital.

WebQual 4.0 sebagai Kerangka Penilaian Kualitas Website

WebQual 4.0 merupakan kerangka evaluasi kualitas situs web atau aplikasi berbasis web yang berfokus pada persepsi pengguna akhir terhadap tiga aspek utam yaitu : *Usability, information Quality, dan Service Interaction Quality* (Erwin et al., 2023). Penelitian ini menerapkan WbeQual 4.0 untuk menganalisis Canva, khususnya dalam dua peranannya yaitu sebagai platform desain online dan sebagai media pembelajaran interaktif. Hasil analisis disusun berdasarkan studi literatu yang relevan dan ditinjau secara kualitatif berdasarkan dimensi- dimensi WebQual.

1. **Usability** (Kemudahan Pengguna) Dimensi ini mengevaluasi kemudahan penggunaan antarmuka platform Canva, Ketrepahaman Fitur dan kenyamanan pengguna dalam menjalankan tugas-tugas desain (Putra & Muryani, n.d.).
2. **Information Quality** (Kualitas Informasi) Dimensi ini menilai akurasi,

kejelasan, kelengkapan dan relevansi informasi yang tersedia di dalam platform (Putra & Muryani, n.d.).

3. *Service Interaction* (Kualitas Interaksi Layanan) Dimensi ini mengevaluasi interaksi antara pengguna dan sistem, termasuk kecepatan respon, keandalan layanan, personalisasi dan kolaborasi (Ariesty et al., 2024).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dalam analisisnya dengan metode studi literatur review. Metode Study Literatur Review merupakan metode penelitian yang melibatkan pengumpulan, pengkajian dan analisis data terhadap sumber pustaka yang relevan dengan topik yang bersifat naratif dan deskriptif (Norlita et al., 2023). Menurut (Triandini et al., n.d.) metode ini dapat membantu peneliti memahami teori-teori yang mendasari masalah dan bidang penelitian, serta menemukan informasi seputar penelitian sejenis yang telah dilakukan sebelumnya. Dalam konteks penelitian ini, metode SLR digunakan untuk menganalisis kualitas canva sebagai platform desain online dan media pembelajaran interaktif. Selain itu, kerangka kerja WebQual 4.0 juga digunakan sebagai dasar analisis kualitas platform canva.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam Penelitian ini, peneliti menggunakan metode Systematik Literatur Review (SLR) untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi berbagai hasil penelitian terdahulu yang membahas penggunaan Canva sebagai Platform desain online sekaligus media pembelajaran Interaktif. Proses SLR dilakukan dengan menyaring artikel dan berbagai sumber Terpercaya seperti Google Scholar,

ResearchGate dan Jurnal Terakreditasi nasional maupun International.

Tabel 1. Tabel Ringkasan Studi Terkait Canva

No	Penulis & Tahun	Judul Artikel	Temuan Utama
1	(Erwin et al., 2023)	<i>Students' Views on Using Canva as an All-In-One Tool for Creativity and Collaboration</i>	Canva dinilai mudah digunakan, mendukung kolaborasi, dan meningkatkan kreativitas mahasiswa
2	(Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022)	<i>Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD</i>	Canva efektif meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPA
3	(Astaño, 2025)	<i>The Effectiveness of Canva as an Instructional Tool in Improving Students' Academic Performance: A Meta-Analysis</i>	Canva memiliki dampak positif signifikan terhadap kinerja akademik, terutama di Indonesia pada mata pelajaran Bahasa Inggris
4	(Rusanti et al., 2024)	<i>Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Canva pada Pembelajaran Bahasa Inggris</i>	Penggunaan Canva meningkatkan efektivitas pembelajaran dan keterlibatan siswa
5	(Shinta Sari et al., 2024)	<i>Implementasi Canva dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar</i>	Canva mempermudah guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan komunikatif

Berdasarkan ringkasan studi yang telah disajikan sebelumnya, dapat terlihat bahwa masing-masing penelitian memiliki fokus analisis yang berbeda terhadap penggunaan Canva dalam konteks pendidikan. Untuk memperoleh pemahaman yang lebih terstruktur mengenai aspek kualitas platform Canva, maka dilakukan pemetaan berdasarkan dimensi WebQual 4.0, yaitu: usability, information quality, dan service interaction quality.

Pemetaan ini bertujuan untuk mengidentifikasi dimensi kualitas mana yang paling dominan dibahas dalam literatur dan bagaimana persepsi pengguna terhadap masing-masing aspek kualitas layanan Canva sebagai media pembelajaran. Hasil pemetaan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Pemetaan Studi Berdasarkan Dimensi WebQual 4.0

No	Penulis & Tahun	Usability	Information Quality	Service Interaction Quality
1	Pedroso et al. (2023)	✓	✓	✓
2	Wulandari & Mudinillah (2022)	✓	✓	✗
3	Astaño (2025)	✓	✓	✓
4	Rahmatullah et al. (2020)	✓	✓	✗
5	Dian Shinta & Desi Sri (2022)	✓	✓	✗

Analaisi Temuan Berdasarkan Dimensi WebQual 4.0

A. Usability (Kegunaan Platform)

Seluruh studi yang dianalisis menunjukkan bahwa dimensi usability adalah aspek yang paling dominan dibahas. Canva dinilai memiliki antarmuka yang intuitif, ramah pengguna, dan mudah dioperasikan oleh

berbagai kalangan. Beberapa fitur seperti drag-and-drop, ikon yang familiar, dan navigasi yang sederhana membantu pengguna beradaptasi tanpa pelatihan teknis khusus. Seperti yang dinyatakan oleh (Erwin et al., 2023) Canva sangat mudah digunakan bahkan oleh pengguna pemula dalam desain visual.

B. Information Quality (Kualitas Informasi)

Dimensi ini juga banyak diangkat, terutama terkait dengan kualitas template, kelengkapan elemen desain, dan kesesuaian konten dengan kebutuhan pembelajaran. Namun, beberapa penulis mencatat bahwa sebagian konten bersifat terlalu umum dan perlu disesuaikan secara manual. Temuan studi yang dilakukan oleh (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022) menyatakan template yang disediakan canva sangat bermanfaat dalam penyusunan materi, namun perlu penyaringan agar relevan dengan konteks lokal.

C. Service Interaction Quality (Kualitas Interaksi Layanan)

Dimensi ini relatif kurang banyak dibahas dibanding dua dimensi sebelumnya. Hanya sebagian studi yang secara eksplisit menyinggung interaktivitas layanan, seperti kemampuan kolaborasi real-time, responsivitas sistem, dan kemudahan berbagi hasil desain. Fitur kolaboratif seperti sharing design antar siswa/guru dinilai mendukung pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*), meskipun fitur lanjutan banyak terkunci di versi berbayar. (Astaño, 2025) dalam analisisnya menyatakan bahwa kemampuan kolaborasi Canva sangat bermanfaat dalam pembelajaran interaktif, walau fitur premiumnya membatasi fleksibilitas bagi pengguna gratis.

Hasil analisis menunjukkan bahwa Canva merupakan platform yang sangat potensial

dalam mendukung pembelajaran interaktif di berbagai jenjang pendidikan. Dominasi pembahasan pada dimensi *usability* dan *information quality* mengindikasikan bahwa aspek kenyamanan penggunaan dan kualitas konten adalah dua hal yang paling diapresiasi oleh pengguna. Antarmuka Canva yang intuitif mempermudah pengguna dari berbagai latar belakang untuk memanfaatkan fitur-fiturnya tanpa memerlukan pelatihan teknis lanjutan. Selain itu, ketersediaan beragam template edukatif membuat proses penyusunan materi pembelajaran menjadi lebih cepat, menarik, dan komunikatif.

Namun, dimensi *service interaction quality* tampak masih menjadi celah dalam pemanfaatan Canva secara optimal. Fitur kolaboratif seperti berbagi desain dan pengeditan bersama dinilai efektif namun kurang banyak diulas secara mendalam dalam literatur. Hal ini menjadi peluang untuk penelitian lanjutan guna mengevaluasi bagaimana interaksi digital, kolaborasi daring, dan dukungan teknis dalam platform Canva dapat dimanfaatkan lebih maksimal dalam pembelajaran berbasis proyek dan berbasis tim.

Dengan mengacu pada kerangka WebQual 4.0, hasil penelitian ini memperkuat posisi Canva sebagai platform edukatif yang layak digunakan secara luas. Namun demikian, upaya pengembangan lebih lanjut dari sisi layanan pengguna, dan integrasi dengan sistem manajemen pembelajaran (LMS) masih dibutuhkan untuk mengoptimalkan seluruh potensi Canva dalam dunia pendidikan modern.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil Analisis sistematis terhadap lima studi yang relevan, dapat disimpulkan bahwa Canva merupakan platform desain online yang efektif dan adaptif dalam

mendukung proses pembelajaran interaktif. Mayoritas studi menyatakan bahwa Canva mudah digunakan (*usability*), menyediakan konten dan fitur yang berkualitas dan sesuai kebutuhan pendidikan (*information quality*), serta memiliki beberapa fitur interaktif yang mendukung kolaborasi (*service interaction quality*), meskipun aspek terakhir ini belum sepenuhnya dimanfaatkan secara optimal dalam konteks pendidikan.

Dimensi *usability* menjadi kekuatan utama Canva, dengan antarmuka yang intuitif dan aksesibilitas tinggi bahkan untuk pengguna pemula. *Information quality* juga terbukti mendukung efektivitas pembelajaran, terutama karena Canva menyediakan berbagai template edukatif yang mempercepat dan mempermudah penyampaian materi. Namun, dimensi *service interaction quality* masih kurang disorot dalam literatur, sehingga menyisakan ruang untuk eksplorasi fitur-fitur kolaboratif dan interaksi daring yang lebih maksimal.

Secara keseluruhan, Canva berperan sebagai media pembelajaran digital yang inklusif, inovatif, dan adaptif, yang mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Akan tetapi, untuk optimalisasi jangka panjang, dibutuhkan peningkatan dalam pemanfaatan fitur kolaboratif, serta integrasi Canva dengan sistem pembelajaran digital yang lebih luas seperti Learning Management System (LMS).

DAFTAR PUSTAKA

- Ariesty, W. W., Saputra, A., & Praptiningsih, Y. E. (2024). METODE WEBQUAL 4.0 PADA ANALISIS KUALITAS WEBSITE INDOSATOOREDOO TERHADAP KEPUASAN PENGGUNA. In *JURNAL ILMU KOMPUTER DAN INFORMATIKA* (Vol. 5, Issue 1). <https://indosatooredo.com/>

- Astaño, J. (2025). The Effectiveness of Canva as an Instructional Tool in Improving Students' Academic Performance: A Meta-Analysis. *JOURNAL OF DIGITAL LEARNING AND DISTANCE EDUCATION*, 3(10), 1327–1345. <https://doi.org/10.56778/jdlde.v3i10.468>
- Dwi Nur Indah Sari, Wahyu Sugiarto, Rahma Sabilla, Alfi Zidanurrohim, Aswin Nurjanah, & Muh. Alif Kurniawan. (2023). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran yang Menarik di Era Digital. *PIJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1). <https://doi.org/10.58540/pijar.v2i1.475>
- Erwin, J., Pedroso, P., Sulleza, R., Hae, K., Francisco, M., Jade, A., & Noman, O. (2023). Canva Tool Students' Views on Using Canva as an All-In-One Tool for Creativity and Collaboration. *Article in JOURNAL OF DIGITAL LEARNING AND DISTANCE EDUCATION*. <https://doi.org/10.56778/jdlde.v2i1.117>
- Farman, I., HidayatL, M., Marela, A., Studi Pendidikan Teknologi Informasi, P., & Islam Makassar, U. (2024). *Analisis Penggunaan Aplikasi Canva dalam Peningkatan Kemampuan Desain Grafis Mahasiswa* (Vol. 1, Issue 1).
- Haris, D. D., Lamada, M. S., & Makassar, U. N. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Website Canva untuk Menarik Minat Belajar Siswa di UPT SD Negeri 30 Binamu. *INTEC Journal: Information Technology Education Journal*, 3(1).
- Gunardi, G., Yusuf, R., Fanani, I., & Fulki, I. F. (2025). PELATIHAN KEWIRAUSAHAAN BERBASIS BUSINESS MODEL CANVAS (BMC) UNTUK CALON PEKERJA MIGRAN INDONESIA DI PT ALZUBARA BEKASI. *Martabe: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(7), 2787-2796.
- Julian, A., Kunchoro Hutomo, A., Sholeh, M., Husain Miftahul Ulum, M., & Ilmu Komputer, F. (n.d.). *Analisis Kualitas Media Canva Sebagai Platform Desain Online Dengan Metode Webqual 4.0 (Studi Literatur Dari Penelitian Terdahulu)*. <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/1ogic>
- Norlita, D., Wanda Nageta, P., Ayu Faradhila, S., Putri Aryanti, M., Fakhriyah, F., & Aditia Ismayam, E. A. (2023). *SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW (SLR) : PENDIDIKAN KARAKTER DI SEKOLAH DASAR*. 2(1).
- Naila, F., Adriansyah, F., Paulina, E., & Dewi, S. (2024). Analisis Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa Ilmu Komunikasi 2024. In *Seminar Nasional Universitas Negeri Surabaya*.
- Putra, A. A., & Muryani, S. (n.d.). Penggunaan Metode Webqual 4.0 Untuk Analisa Kualitas Website Dinas Sosial Kota Bekasi. In *Jurnal Infortech* (Vol. 5, Issue 2). <http://ejournal.bsi.ac.id/ejournal/index.php/infortech88>
- Rudi Sanjaya, M., Rosa Indah, D., Wijaya Putra, B., Afif, H., Arrijal Ismail, A., Rido Riski, M., Trimaysella, A., Fatinah, F., Izzatul Maula, N., Merlin, C., Liana Andini, R., & Wulandari, F. (2024). JURNAL SOLMA Pelatihan Pengembangan Desain Web Aplikasi Ujian Berbasis Komputer dengan Aplikasi Canva dan Figma A B S T R A K. *Jurnal SOLMA*, 13(3), 1856–1864. <https://doi.org/10.22236/solma.v13i3.15925>
- Rusanti, P., Wismadewi, I. G. A. G., Susandi, N. K. A., Suryati, N. W. N., & Cintya, N. K. M. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Canva pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 6(3), 2628–2639. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6641>
- Shinta Sari, D., Sri Astuti, D., & PGRI Pontianak, I. (2024). Implementasi Canva dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Menengah Atas Sungai Kakap Kubu Raya. In *Journal of Education Research* (Vol. 5, Issue 2).
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*,

2(1), 102–118.

<https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>

Triandini, E., Jayanatha, S., Indrawan, A., Putra, G. W., Iswara, B., Studi, P., Informasi, S., Bali, S., Raya, J., & No, P. (n.d.). Metode Systematic Literature Review untuk Identifikasi Platform dan Metode Pengembangan Sistem Informasi di Indonesia. In *Indonesian Journal of Information Systems (IJIS)* (Vol. 1, Issue 2). <https://www.google.com>