

DAFTAR RUJUKAN

- Adan, S. I. A. (2023). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 1(2).
- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75-84.
- Almenara, J., Palacios-Rodríguez, A., Aguirre, M., & Andrade-Abarca, P. (2024). The Impact Of Pedagogical Beliefs On The Adoption Of Generative Ai In Higher Education: Predictive Model From UTAUT 2. *Frontiers in Artificial Intelligence*, 7. <https://doi.org/10.3389/frai.2024.1497705>
- Amelia, A. and Solikhah, M. (2024). Meningkatkan Kreativitas Menulis Siswa Melalui Penerapan Teknologi. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(1), 1-8. <https://doi.org/10.59141/japendi.v5i1.2663>
- Amrina, A., Akhiri, I., Lee, C., & Jansee, J. (2022). Using Of Visual Application In Arabic Language Learning Class X MAN 1 Kuantan Singingi. *Sciencetchno Journal of Science and Technology*, 1(1), 1-14. <https://doi.org/10.55849/sciencetchno.v1i1.1>
- Arabaci, A. & Orbay, K. (2022). Impact Of Experiencing Event Design With Web 2.0 Tools On Prospective Mathematics Teachers. *Problems of Education in the 21st Century*, 80(1), 52-68. <https://doi.org/10.33225/pec/22.80.52>
- Asnawati, Y., & Sutiah, S. (2023). Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik. *Journal of Islamic Education*, 9(1), 64-72.
- Fadhillah, Y., Siregar, M., Batubara, H., Aswan, N., & Hasibuan, F. (2024). Pelatihan Manajemen Resiko Teknologi Informasi Untuk Meningkatkan Keamanan Dan Efisiensi Operasional Di Lembaga Pendidikan. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1(7), 518-523. <https://doi.org/10.59837/kzfd6m50>
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93-97.
- Firmantika, L. and Pusposari, L. (2023). Pelatihan Pembuatan Worksheet Berbantuan Aplikasi Canva Pada Igra Kabupaten Magetan Untuk Menunjang Pembelajaran. *JMM - Jurnal Masyarakat Merdeka*, 6(2), 94. <https://doi.org/10.51213/jmm.v6i2.136>
- Fitrah, H. (2022). Examining The Role Of Personal Innovativeness And Hedonic motivation In Agricultural Technology Adoption. *Journal of Administrative and Business Studies*, 8(4). <https://doi.org/10.20474/jabs-8.4.3>
- Haerudin, D. and Gustiana, E. (2023). Media Pembelajaran Visual Berbasis Apilkasi Canva Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita Paud*, 8(1), 286-291. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v8i1.3656>

- Harahap, Z. N., Azmi, N., Wariono, W., & Nasution, F. (2023). Motivasi, Pengajaran dan Pembelajaran. *Journal on Education*, 5(3), 9258-9269.
- Harahap, A., Wibowo, T. S., Sitopu, J. W., Solehuddin, M. O. H., & Napsin, N. (2022). Penggunaan Dan Manfaat Aplikasi *Canva* Sebagai Media Pembelajaran Ditingkat Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, 8(1).
- Hasan, N. and Mudjrimin, J. (2023). Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* Education Di SD 256 Malimongeng. *Pendimas Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 33-37. <https://doi.org/10.47435/pendimas.v2i1.1892>
- Huda, I. (2020). Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Terhadap Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 121-125. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.622>
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi *Canva*. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291-295.
- Laksmi, N., Agung, A., & Sudirman, S. (2019). Hubungan Kepemimpinan Pelayan, Kompetensi Manajerial Kepala Sekolah, Budaya Organisasi, Dan Motivasi Kerja Dengan Kinerja Guru Di Gugus PAUD Tunjung Kecamatan Denpasar Utara. *Jurnal Administrasi Pendidikan Indonesia*, 10(2), 148-156. <https://doi.org/10.23887/japi.v10i2.2802>
- Mafiroh, R., Agustina, S., Megawati, F., & Phumphanit, Y. (2024). Cooperative Learning Using *Canva* To Boost Speaking Activities In A Primary School. *Journal of Languages and Language Teaching*, 12(2), 723. <https://doi.org/10.33394/joltt.v12i2.10455>
- Maulia, S. (2023, January). Pemanfaatan Aplikasi *Canva* sebagai Media Pembelajaran di Era Digital. In *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian, Pengabdian, dan Diseminasi* (Vol. 1, No. 1, pp. 83-87).
- Mawartini, F., Muchzawarni, R., Kristyani, P., & Mutmainnah, M. (2024). Penerapan Technology Acceptance Model Pada Aplikasi *Canva* Untuk Mendukung Proses Pembelajaran Di SMK Triguna 1956. *Journal of Economics and Business Ubs*, 13(2), 477-491. <https://doi.org/10.52644/joeb.v13i2.1548>
- Nadeak, E., Elfaladonna, F., & Malahayati, M. (2023). Pelatihan Pembuatan Modul Ajar Interaktif Bagi Guru Dengan Menggunakan *Canva* (Studi Kasus: SDN 204 Palembang). *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 2(3), 201-206. <https://doi.org/10.59025/js.v2i3.103>
- Nizan, A., Alqadri, B., Yuliatin, Y., & Herianto, E. (2023). Strategi Guru Penggerak Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Di SMPN 1 Gunung Sari. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1325-1336. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1423>

- Nurhayati, N., Vianty, M., Nisphi, M. L., & Sari, D. E. (2022). Pelatihan Dan Pendampingan Desain Dan Produksi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* For Education Bagi Guru Bahasa Di Kota Palembang. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 171-180.
- Nurhayaty, E., Pramularso, E., Marginingsih, R., & Susilowati, I. (2022). Pelatihan Membuat Media Promosi Sederhana Dengan Aplikasi *Canva* Di Yayasan Desa Hijau. *Jurnal Abdimas Bsi Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 69-77. <https://doi.org/10.31294/jabdimas.v5i1.10522>
- Permendikbudristek Nomor 52 Tahun 2023 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 26 Tahun 2022 tentang Pendidikan Guru Penggerak.
- Pratita, A., & Suryanto, T. L. M. (2024). Transformasi Pendidikan Era Kecerdasan Buatan: Simplifikasi Model *UTAUT 2* dalam Evaluasi Penggunaan ChatGPT oleh Peserta didik SMA. *Switch: Jurnal Sains dan Teknologi Informasi*, 2(3), 01-13.
- Priatna, A., Yaton, J., & Awalludin, D. (2024). Aplikasi Model Teori *UTAUT 2* Untuk Mengukur Niat Menggunakan OVO di Kab. Karawang. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 19(1), 25-33.
- Purba, Y. A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi *Canva* Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325-1334.
- Putra, L. D., Salihah, A. F., & Safario, A. M. (2023). Pemanfaatan *Canva* Untuk Pembelajaran Inovatif Dan Kreatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2530-2535.
- Putri, A., Arrasuli, B. A., & Adelia, R. P. (2022). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Canva*. In *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multi Disiplin* (Vol. 5, No. 01).
- Purnomo, G. W. (2019). Pengujian *UTAUT* Model dalam Pemanfaatan Literasi Informasi Perpustakaan Perguruan Tinggi. *Jurnal Ilmiah Administrasi Publik*, 5(3), 277-284.
- Riowati, R., & Yoenanto, N. H. (2022). Peran Guru Penggerak Pada Merdeka Belajar Untuk Memperbaiki Mutu Pendidikan Di Indonesia. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 5(1), 1-16.
- Sanisah, S., Edi, E., Rochayati, N., Zulkarnain, L. M. I., Arif, A., Milandari, B. D., & AR, J. B. (2023). Meningkatkan Kemampuan Pendidik Sekolah Dasar Dalam Membuat Media Pembelajaran Multimedia Berbantuan Aplikasi *Canva* For Education. *JCES (Journal of Character Education Society)*, 6(1), 95-108.
- Satriawan, W., Santika, I. D., & Naim, A. (2021). Guru Penggerak Dan Transformasi Sekolah Dalam Kerangka Inkuiri Apresiatif. *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam*, 11(1), 1-12.

- Saragih, Y. and Rikumahu, B. (2022). Analisis Faktor Adopsi E-Wallet Gopay, Ovo, Dan Dana Dengan Model *UTAUT 2* Pada Masyarakat Jawa Barat. *Nominal Barometer Riset Akuntansi Dan Manajemen*, 11(1), 98-121. <https://doi.org/10.21831/nominal.v11i1.43075>
- Septiarini, A., Puspitasari, N., Gotama, Y. S., Chandra, S. B. E., Dwi, G. P., Mahardika, D. P., & Kurniawan, R. (2022). Pelatihan Aplikasi *Canva* Untuk Mendukung Kreativitas Kemampuan Desain Bagi Peserta didik SMAN 4 Samarinda. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Intimas (Jurnal INTIMAS): Inovasi Teknologi Informasi Dan Komputer Untuk Masyarakat*, 2(2), 123128.
- Sriyeni, Y., Antoni, D., & Akbar, M. (2018). Analisis Penerimaan Dan Penggunaan Teknologi Computer Based Test (CBT) Sebagai Media Ujian Online Dengan Model Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT). *Teknomatika*, 8(1), 93–104.
- Tahajudin, D., Rokmanah, S., & Putri, C. H. (2023). Optimalisasi Guru Sebagai Pemimpin Pembelajaran Pada Program Guru Penggerak. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 1967-1972.
- Triyono, T., Dwijayanti, I., & Sumarno, S. (2023). Overview Of Teachers' Knowledge About *Canva's* Innovative Learning Media. *Tunas Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1), 55-57. <https://doi.org/10.33084/tunas.v9i1.6403>
- 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.
- Yel, M. B., & Ningtyas, S. A. (2019). Implementasi Model UTAUT Untuk Analisis Faktor Yang Memengaruhi Minat Pemanfaatan Dan Perilaku Penggunaan Sistem Informasi. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 3(2), 1–13.