

PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGUNAKAN APLIKASI CANVA BAGI MAHASISWA

Wasiati

STIT Misbahul Ulum Gumawang Jl. Irigasi Desa Tanah Merah Kec. Belitang
Madang Raya Kab. OKU Timur Prov. Sumatera Selatan
Email: wasiati@stitmugu.ac.id

Abstrak

Permasalahan yang saat ini sering dihadapi oleh para mahasiswa adalah keterbatasan kemampuan mereka dalam memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada pembuatan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran dapat berupa grafik, visual, audio, dan elektronik. Oleh karena itu perlu pemilihan aplikasi yang dapat digunakan dengan mudah dengan hasil yang maksimal. Salah satu aplikasi yang sangat mudah digunakan dan dapat dimanfaatkan dalam membuat media pembelajaran yang berkualitas adalah Canva. Canva sebagai salah satu aplikasi desain grafis yang membantu pengguna untuk membuat berbagai jenis material kreatif secara *online*. Penggunaan Canva sebagai pembuatan media pembelajaran dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran. Adapun dalam hal ini banyak mahasiswa belum mengetahui tentang apa itu Canva dan manfaatnya bagi mereka. Oleh karena itu, kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva bagi mahasiswa. Dalam kegiatan ini para mahasiswa melakukan praktik pembuatan media pembelajaran Canva. Hasilnya, mereka mampu mengembangkan media pembelajaran yang menarik dengan menggunakan Canva agar dapat menambah motivasi mahasiswa itu sendiri dalam belajar. Dengan alasan inilah penulis memandang pelatihan aplikasi ini penting untuk dilakukan untuk membantu mahasiswa untuk dapat membuat sendiri media pembelajaran yang menarik.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Canva, Mahasiswa.

A. PENDAHULUAN

Proses pembelajaran pada setiap lembaga pendidikan tidak lepas dari beberapa komponen pembelajaran salah satu diantaranya adalah pendekatan metode, dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Ketepatan metode atau media yang digunakan akan sangat mempengaruhi efektifitas dan keberhasilan proses pembelajaran. Tolak ukur dari keberhasilan proses pembelajaran ialah dari capaian pembelajaran. Menurut Sinsuw dan Sambul (2017), perkembangan kurikulum perlu ditunjang dengan kemampuan pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan kualitas capaian pembelajaran yang diharapkan.

Media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi akan membawa situasi belajar yang semula *learning with effort* menjadi *learning with fun*. Media pembelajaran dapat berupa visual, audio, dan audio visual. Salah satu aplikasi yang sangat mudah digunakan dan dapat dimanfaatkan dalam membuat media pembelajaran yang berkualitas adalah canva.com. Menurut Leryan (2018) Canva merupakan suatu opsi baru yang dikenalkan untuk membuat desain dengan lebih mudah. Tampilan yang diberikan canva cenderung lebih segar karena memberikan model baru yang berbeda dari yang selama ini digunakan seperti *Microsoft Power Point*, *Prezi*, dan media presentasi lain. Cara membuatnya cukup mudah dan banyak pilihan template yang bisa digunakan.

Canva merupakan aplikasi desain grafis yang membantu pengguna untuk membuat berbagai jenis material kreatif secara *online*. Menu desain Canva meliputi membuat buku online atau e-modul, presentasi, video presentasi, poster dan lain-lain. Canva dapat digunakan di laptop melalui web browser dan handphone (iOS dan Android) melalui aplikasi Canva. Tersedianya template dengan beragam tema yang sangat menarik menjadikan Canva banyak digemari dan memudahkan pengguna pemula. Menurut Tanjung dan Faiza (2019), penggunaan Canva sebagai pembuatan media pembelajaran

dapat mempermudah dan menghemat waktu dosen dalam mendesain media pembelajaran dan menjelaskan materi perkuliahan.

Saat ini para mahasiswa dihadapkan pada situasi yang memaksa mereka harus lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran. Beberapa video pembelajaran memang bisa diakses dengan mudah tetapi akan berbeda jika para mahasiswa itu sendiri yang membuatnya. Mengapa? Karena para mahasiswa dapat mengetahui apa yang harus mereka sampaikan secara runtut dan bisa saja berbeda dengan apa yang ada dalam video pembelajaran. Selain itu ini juga bisa digunakan untuk memperkaya portofolio para mahasiswa atau sebagai salah satu nilai tambah dalam evaluasi perkuliahan.

Banyak mahasiswa menginginkan dapat membuat sendiri media pembelajarannya tetapi terkendala oleh kemampuan. Mereka belum tahu cara membuat media pembelajaran yang menarik dengan desain visual yang tidak membuat mereka merasa bosan. Para mahasiswa belum mengetahui prinsip mendesain media visual dan juga belum mengetahui aplikasi apasaja yang bisa digunakan untuk membuat sendiri media pembelajaran dengan mudah dan hasilnya tetap bagus.

Permasalahanyang sering terjadi di atas merupakan masalah yang banyak dijumpai di kalangan mahasiswa, maka untuk mengatasi permasalahan tersebut, Dosen dari Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah STIT Misbahul Ulum Gumawang membantu mahasiswa dalam merencanakan pembelajaran berbasis teknologi khususnya pada pembuatan media pembelajaran. Program tersebut berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva.

Pelatihan dilakukan dengan memberikan pengalaman langsung bagaimana membuat media-media pembelajaran yang memiliki desain yang lebih menarik tanpa harus mendesain dari awal. Aplikasi canva menyediakan template yang sudah siap digunakan dan para pengguna cukup mengedit bagian tertentu disesuaikan dengan tujuan media tersebut dibuat. Kelebihan dari aplikasi ini adalah selain tampilan desain yang sudah menarik dan siap digunakan, aplikasi ini juga gratis, tanpa dipungut biaya apapun sehingga

tidak akan memberatkan peserta untuk menggunakannya. Selain itu pada proses pelatihan ini tim pengabdian mendampingi peserta mulai dari membuat akun sampai pada memproduksi media pembelajaran.

Berdasarkan data awal, sebagian besar mahasiswa belum mampu membuat media pembelajaran berbasis presentasi. Hal ini dibuktikan dari hasil pretest mahasiswa sebelum mengikuti pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva. Canva bisa dimanfaatkan dengan mudah hanya dengan mendaftarkan email untuk membuat akun dan sifatnya gratis. Kelebihan dari Canva juga adalah dapat digunakan meskipun orang tersebut memiliki keterbatasan IT dan desain. Dengan alasan inilah maka memandang pelatihan aplikasi ini penting untuk dilakukan untuk membantu mahasiswa agar dapat membuat sendiri media pembelajaran yang menarik.

B. METODE PELAKSANAAN

Penyelesaian masalah pada kebanyakan mahasiswa ini dilakukan melalui kegiatan pelatihan media pembelajaran berbasis Canva untuk menunjang proses pembelajaran pada bangku perkuliahan. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi seminar, metode diskusi, dan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis canva. Pelatihan media pembelajaran berbasis Canva dilaksanakan melalui beberapa tahap:

1. Seminar pemberian materi terkait media pembelajaran berbasis Aplikasi Canva

Kegiatan seminar dimaksudkan untuk memberi pengetahuan kepada para mahasiswa tentang media-media pembelajaran berbasis aplikasi Canva yang dapat dibuat dan telah dibuat oleh orang sebelumnya dengan tujuan menunjang kegiatan dalam pembelajaran. Kegiatan ini akan memberikan gambaran secara umum tentang media yang dibuat dengan aplikasi Canva dengan harapan setiap mahasiswa yang mengikuti pelatihan dapat memiliki pengetahuan awal sebelum masuk dalam sesi pendampingan.

2. Simulasi/demonstrasi

Simulasi/demonstrasi bertujuan untuk memperlihatkan kepada para mahasiswa tentang proses pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva. Dalam simulasi ini pemateri akan mensimulasikan cara memanfaatkan aplikasi canva yaitu dimulai dari pendaftaran akun, pengenalan tampilan Canva serta fitur-fitur yang bisa digunakan dalam membuat media pembelajaran atau sumber belajar.

3. Pendampingan/pelaksanaan kegiatan

Pada tahap ini, mahasiswa didampingi oleh pemateri akan praktek membuat media dengan menggunakan aplikasi canva dan sampai pada hasil media yang dihasilkan

4. Evaluasi

Kegiatan evaluasi dimaksudkan untuk mengetahui ketercapaian tujuan kegiatan pelatihan, serta segala hal yang menjadi penguat dan penghambat ketercapaian tujuan kegiatan

C. HASIL PELAKSANAAN KEGIATAN

Kegiatan dilakukan dengan tujuan untuk melatih para mahasiswa di dalam membuat media pembelajaran berbasis aplikasi Canva. Sebelum melakukan kegiatan ini sebelumnya dilakukan koordinasi ke ketua program studi untuk melakukan pelatihan. Kegiatan pelatihan ini dilakukan pada tanggal 2-3 Juli 2022 dihadiri oleh para mahasiswa. Kegiatan ini dilakukan secara kolektif di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah sehingga didahului dengan kegiatan pembukaan dengan penyampaian sambutan Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Setelah kegiatan pembukaan tersebut, kegiatan pengabdian mulai dilaksanakan dengan tahap pertama pemberian materi atau pengenalan Canva sebagai aplikasi yang dapat digunakan dengan mudah untuk membuat media

pembelajaran kepada para mahasiswa tersebut. Kegiatan ini diawali dengan pemberian survey pertanyaan kepada peserta untuk mengetahui apakah peserta pernah menggunakan Canva untuk media pembelajaran dan hasilnya 90% belum pernah menggunakan Canva tetapi sudah pernah mendengar keberadaan aplikasi tersebut.

Dalam kegiatan pelatihan yang dilakukan, mahasiswa sangat terlibat aktif karena teori yang diberikan hanya 10% dan 90% mereka praktek membuat media pembelajaran. Secara teknis, pelaksanaan pelatihan dibagi menjadi 2 bagian yaitu pertama, kegiatan memberikan informasi atau pengetahuan awal/pengenalan tentang Canva sebagai salah satu aplikasi yang bisa dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran. Dalam kegiatan ini peserta dikenalkan terlebih dahulu mengenai media pembelajaran dan tampilan Canva serta jenis media apa saja yang bisa dibuat dengan menggunakan Canva. Pada kegiatan ini juga peserta didik diminta secara langsung untuk membuat akun di aplikasi canva dan mendaftar sebagai mahasiswa. Proses pendaftaran dan pembuatan akun didampingi oleh pemateri secara langsung karena beberapa peserta masih kesulitan untuk melakukan secara mandiri.

Kegiatan kedua adalah pemateri mendemonstrasikan atau memberikan contoh bagaimana memilih salah jenis media yang akan dibuat misalnya memilih infografis atau poster, kemudian setelah itu tim pengabdian menunjukkan bagaimana memilih *background* yang sesuai dengan tujuan media tersebut. Setelah itu pemateri memberi contoh bagaimana mengedit bagian gambar, tulisan, memasukkan, audio atau video dan lainnya dalam tampilan canva.

Kegiatan ketiga dilanjutkan dengan pendampingan praktek membuat media oleh para peserta. Pada kegiatan ini peserta sudah memilih sendiri media sesuai dengan perangkat pembelajaran yang dibuat sebelumnya. Beberapa peserta ada yang membuat media berupa poster, slide presentasi, infografis, LKPD/worksheet, dan lainnya. Pemateri mendampingi peserta dalam pembuatan media menggunakan Canva.

Kegiatan selanjutnya adalah evaluasi kegiatan. Peserta mengisi angket respons terhadap kegiatan, dilihat dari materi dan metode workshop. Sebelum kegiatan ditutup peserta diminta mengirimkan hasil media itu ke email tim pengabdian untuk selanjutnya diberikan *feedback* terkait hasil tersebut. Peserta menyelesaikan media di rumah baru mengirimkan hasilnya lewat email. Hasil kegiatan ini meliputi hasil pelaksanaan kegiatan berupa produk media pembelajaran berbasis aplikasi Canva dan respons peserta dalam hal ini para mahasiswa terhadap kegiatan pelatihan (materi dan metode pelatihan)

Setelah pelaksanaan kegiatan peserta dibagikan angket respons terhadap pelaksanaan kegiatan pelatihan. Angket ini bertujuan untuk melihat bagaimana respons peserta terhadap pelaksanaan pelatihan yaitu respons terhadap isi atau materi pelatihan dan respons terhadap metode pelatihan. Berikut Tabel 3.1 hasil rata-rata respons beberapa mahasiswa terhadap isi atau materi pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva.

Tabel 1 Skor Rata-rata Respons Mahasiswa terhadap Materi Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva

No	Penyataan	Skor	Kategori
1	Materi mampu memahami saya memahami pentingnya membuat media pembelajaran yang menarik	3,9	Sangat Tinggi
2	Materi yang diberikan dalam pelatihan dapat mencerahkan dan membuat samenghasilkan media pembelajaran yang menarik	3,7	Sangat Tinggi
3	Materi pelatihan mencerahkan dan membuat saya dapat memahami prinsip desain komunikasi visual	3,8	Sangat Tinggi
4	Materi pelatihan membuka wawasan saya tentang aplikasi yang bisa digunakan dalam membuat media pembelajaran	3,9	Sangat Tinggi

	dengan desain yang sudah siap pakai seperti canva		
5	Materi pelatihan membuat saya paham cara memanfaatkan canva untuk membuat berbagai macam media pembelajaran	3,5	Sangat Tinggi
6	Dengan adanya materi ini saya bisa menerapkan pembelajaran berbasis proyek dimana siswa sendiri yang mendesain hasil proyeknya di aplikasi Canva	3,2	Tinggi
7	Materi ini membuat saya paham bahwa aplikasi Canva memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran	3,9	Sangat Tinggi
Skor Rata-rata respons terhadap isi		4,12	Sangat Tinggi

Dari Tabel 1 terlihat bahwa skor rata-rata respons peserta terhadap materi pelatihan adalah 4,12 dengan kategori sangat tinggi. Indikator respons yang paling tinggi pada indikator 7 yaitu *"Materi ini membuat saya paham bahwa aplikasi canva memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran"*. Adapun skor terendah pada indikator 6 yaitu *"Dengan adanya materi workshop ini saya bisa menerapkan pembelajaran berbasis proyek dimana siswa sendiri yang mendesain hasil proyeknya di aplikasi canva"*

Beberapa peserta juga memberikan komentar mengenai isi materi diantaranya *"pelatihan ini menambah wawasan tentang media pembelajaran elektronik dengan menggunakan aplikasi canva"*. Meskipun ada peserta yang sudah pernah menggunakan canva tetapi sebagian besar mahasiswa tersebut belum pernah memanfaatkan. Hasil ini diperoleh dari hasil survey sederhana menggunakan *menti.com* dan didapati bahwa hanya 2 orang yang sudah pernah memanfaatkan aplikasi ini.

Dengan adanya pengetahuan dan keterampilan ini diharapkan para mahasiswa dapat membuat media pembelajaran yang memiliki tampilan menarik dan sesuai dengan harapan peserta didik untuk memperoleh pengajaran yang menyenangkan. Beberapa penelitian telah dilakukan yang menerapkan canva diantaranya Syamsidar (2021) yang menemukan bahwa penerapan media pembelajaran berbantuan aplikasi *Canva* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA peserta didik kelas VIII SMP Negeri 24 Makassar pada Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia. Penelitian membuat bahan ajar, slide presentasi dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan menggunakan aplikasi *Canva* dan hasilnya ada peningkatan hasil belajar dan motivasi belajar dari peserta didik. Selain itu hasil penelitian lainnya menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Canva* juga efektif meningkatkan hasil belajar pada berbagai mata pelajaran lainnya (Pelangi, G.2020; Junaedi, S. 2021; Rahmatullah, Inanna, & Andi Tenri Ampa, 2020; Tanjung, R. E. & Faiza, D. 2019; Hapsari, G. P. P., & Zulherman. 2021). Selanjutnya data skor rata-rata respons peserta terhadap metode workshop yang digunakan dapat dilihat pada Tabel 2 berikut ini.

Tabel 2 Skor Rata-rata Respons mahasiswa terhadap Metode pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis aplikasi *Canva*.

No	Pernyataan	Rata-rata Skor
1	Metode pelatihan menyenangkan dan membuat bersemangat	3,8
2	Metode pelatihan membuat saya mengerti fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi canva	3,7
3	Metode pelatihan membuat saya mengerti cara memilih template yang sesuai untuk pendidikan	3,5
4	Metode pelatihan membuat saya memahami cara mendesain media pembelajaran menggunakan canva	3,6

6	Metode pelatihan membuat saya dapat memahami cara memasukkan video, audio, text dalam template desain pada aplikasi canva	3,5
---	---	-----

Dari Tabel 2 terlihat bahwa respons mahasiswa terhadap metode pelatihan sangat tinggi karena mereka dapat berlatih secara langsung dalam membuat media pembelajaran berbasis aplikasi Canva. mahasiswa memberikan respons yang sangat positif terhadap metode pelaksanaan workshop dan dari 5 indikator, terdapat satu indikator yaitu indikator 1 *Metode workshop menyenangkan dan membuat bersemangat* yang mencari skor 3,8 pada kategori sangat tinggi. Ada 2 indikator dengan skor 3,15 dimana keduanya terkait dengan kemampuan mahasiswa untuk membuat atau menggunakan aplikasi Canva. Dari sini dapat kita lihat bahwa masih diperlukan waktu untuk mempelajari Canva, mempelajari fitur-fitur serta bagaimana mengajarkannya ke peserta didik.

Beberapa peserta juga memberikan komentar dan saran pada angket yang diberikan. Sebagian besar mereka menyayangkan waktu pelatihan yang singkat dan masih memerlukan waktu pendampingan yang cukup lama sampai mereka mahir membuat media.



Gambar Hasil Kegiatan

D. KESIMPULAN

Kegiatan yang diselenggarakan oleh Dosen Program Studi Guru Madrasah Ibtidaiyah. Kegiatan Pelatihan ini memberikan dampak positif bagi mahasiswa. Dimana mahasiswa dapat berbagi ilmu untuk dapat mengembangkan media pembelajaran yang menarik agar dapat menambah motivasi dalam belajar.

Hasil pelaksanaan pelatihan ini dapat memberikan pengetahuan baru dan keterampilan bagi para mahasiswa. Respons peserta sangat positif terhadap materi dan cara pelaksanaan kegiatan pelatihan dan hasil rata-rata respons tersebut berada pada kategori sangat tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi Canva dapat diterapkan pada pembelajaran atau memberikan pelatihan serupa pada komunitas atau instansi lainnya.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. (2016). *Revitalisasi penilaian pembelajaran dalam konteks pendidikan multiliterasi abad ke-21*. Bandung: Refika Aditama
- Adhetya Cahyani, Iin Diah Listiana, Sari Puteri Deta Larasati. (2020). Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid - 19. *Jurnal Pendidikan Islam*, 2715-4793.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. Pelangi, G. (2020). *Desain Pembelajaran IPS dan PKn Berbasis Teknologi Informasi di Tingkat*
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. 2021. Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. Volume 5 no 4.
- Junaedi, S. 2021. Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English For Information Communication And Technology. *Bangun Rekaprima* Vol.07 No 2 (Oktober)

- Leryan, L. P. A., Damringtyas C. P., Hutomo M. P. dan Printina B. I. (2018). The use of *canva* application as an innovate presentation media learning history. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 1.
- Livingstone, S. (2012). Critical reflections on the benefits of ICT in education, *Oxford Review of Education*, Vol. 38 No. 1, pp. 9-24
- Nikolopoulou, K. and Gialamas, V. 2016, "Barriers to ICT use in high schools: Greek teachers' perceptions", *Journal of Computers in Education*, Vol. 3 No. 1, pp. 59-75
- Pelangi, G. 2020. Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo UNPAM*. Vol. 8, No. 2 *Pendidikan Dasar*, 421-442.
- Rahma Elvira Tanjung, Delvina Faiza. (2019). Canva sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Voteknika*.
- Rahmatullah, dkk. 2020. Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva.
- Rahmatullah, Inanna, & Andi Tenri Ampa, 2020. Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha* Vol. 12 No. 2
- Rahmatullah, Inanna, Andi Tenri Ampa. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 317-327.
- Rima, W., & Ega. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta. Kata Pena
- Riza Yuli Rusdiana, Widya Kristiyanti Putri, Vega Kartika Sari. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva bagi Guru SMPN 1 Tegallampel Bondowoso. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 209-213.
- Rusdiana, R. Y., dkk. 2021. Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Canva bagi Guru SMPN 1 Tegallampel Bondowoso. *Jurnal Pendidikan Magister IPA* : Vol. 4 No. 3
- Siswanjaya. (2021). PENGGUNAAN CANVA PADA PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN. *Jurnal Didaktika*

- Syamsidar, 2021. Penerapan Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi *Canva* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMPN 24 Makassar (Studi pada Materi Pokok Sistem Pencernaan Pada Manusia). Skripsi. UNM
- Tafonao, Talizaro. 2018. Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2.
- Tangsi, Satriadi, Muh. Muhaemin. (n.d.). Pembuatan Materi Pembelajaran dengan Aplikasi *Canva* bagi Guru SDN Pao-Pao Kab. Gowa. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat* (pp. 112-1134). Makasar: Universitas Negeri Makasar.
- Tanjung, R. E. & Faiza, D. 2019. *Canva* Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika, *Jurnal Vote Teknik* Vol 7 No 2.
- Tiara Melinda, Erwin Rahayu Saputra. (2021). *Canva* Sebagai Media Pembelajaran IPA Materi Perpindahan Kalor Di SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 96-101.
- Wikipedia, *Canva* (online) (<https://id.wikipedia.org/wiki/Canva>)