

PENDAMPINGAN PEMBUATAN MATERI AJAR MENGUNAKAN APLIKASI CANVA DI SMA NEGERI 2 KOTA AGUNG

Intan Hamzah^{1*}, Nicky Dwi Puspaningtyas², Dina Amelia³, Parjito Parjito⁴, Ingatan Gulo⁵,
Waldy Romadhona⁶

^{1,6}Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Sastra dan Ilmu Pendidikan, Universitas Teknokrat
Indonesia

²Pendidikan Matematika, Fakultas Sastra dan Ilmu Pendidikan, Universitas Teknokrat Indonesia

^{3,5}Sastra Inggris, Fakultas Sastra dan Ilmu Pendidikan, Universitas Teknokrat Indonesia

⁴Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Teknokrat Indonesia

Email: intan.hamzah@teknokrat.ac.id

Abstrak– Tujuan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kompetensi dan keterampilan para guru dalam menyusun bahan ajar menggunakan aplikasi *canva*. Subjek atau mitra dalam kegiatan ini adalah seluruh guru SMA Negeri 2 Kota Agung yang berjumlah 10 orang. Metode yang digunakan terdiri dari ceramah, praktik, demonstrasi dan diskusi. Data terkumpul berdasarkan lembar angket respon yang akan diberikan kepada para peserta setelah mengikuti kegiatan workshop ini. Data angket respon guru terhadap penggunaan aplikasi *canva*, yakni berkaitan dengan pengetahuan tentang *canva* dan penyampaian materi *Canva* dan kegiatan praktik. Data akan dianalisis melalui pendekatan deskriptif kuantitatif dengan persentase. Berdasarkan analisis data diperoleh pemahaman dan kompetensi peserta terhadap *canva* dengan persentase sebesar 75% sudah mengetahui *Canva* sebelumnya, cara penyampaian materi dengan persentase sebesar 100% dengan kriteria sangat baik. Pelaksanaan PKM juga mendapatkan tanggapan dan saran para peserta terhadap kegiatan workshop penyusunan bahan ajar menggunakan aplikasi *canva*, yang mana secara keseluruhan peserta memberikan respon positif dan baik. Serta para guru berharap kembali ada kegiatan workshop maupun pelatihan dengan tema berbeda dapat dilakukan di SMA Negeri 2 Kota Agung.

Kata Kunci: *canva*, keterampilan, kompetensi, materi ajar, pembelajaran

Abstract– The purpose of this activity is to improve the competence and skills of teachers in compiling teaching materials using the *Canva* application. The subjects or partners in this activity were all 10 teachers at SMA Negeri 2 Kota Agung. The method used consists of lectures, practice, demonstrations, and discussions. The data is collected based on the response questionnaire sheet that will be given to the participants after participating in this workshop. Questionnaire data on teacher responses to the use of the *Canva* application, which is related to knowledge about *Canva* and the delivery of *Canva* material and practical activities. The data will be analyzed through a quantitative descriptive approach with percentages. Based on data analysis, it was obtained that participants' understanding and competency of *Canva* with a percentage of 75% already knew *Canva* beforehand, the method of delivering material with a percentage of 100% with very good criteria. The PKM implementation also received responses and suggestions from participants regarding workshop activities for preparing teaching materials using the *Canva* application, in which overall participants gave positive and good responses. As well as the teachers hope that there will be workshops and training activities with different themes that can be carried out at SMA Negeri 2 Kota Agung.

Keywords: *canva*, competencies, learning, skills, teaching materials, teaching materials

1. PENDAHULUAN

Kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada era industri 4.0 yang semakin berkembang mempengaruhi berbagai bidang dalam kehidupan, termasuk salah satunya bidang pendidikan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan telah banyak memberikan inovasi-inovasi terbaru untuk menunjang optimalisasi proses pembelajaran di kelas. Salah satunya



adalah semakin bervariasi media pembelajaran maupun bahan ajar baik itu berbentuk elektronik, interaktif dan menarik karena perkembangan teknologi yang semakin pesat (Megahantara, 2017). Beragam kemampuan TIK yang luar biasa sudah seharusnya dimanfaatkan dalam dunia pendidikan dalam kerangka melahirkan sistem pendidikan yang lebih baik, baik dalam aspek sarana prasarana, peningkatan profesionalisme kualitas sumber daya manusia pendidik (guru) maupun menghasilkan anak didik yang berkualitas (Elston, dalam Pudjiyanto et al., 2020).

Saat ini dalam dunia pendidikan, modul yang banyak dikembangkan ada dua jenis, yaitu modul elektronik dan modul cetak. Kedua jenis modul tersebut memiliki kelebihan dan kekurangannya masing –masing. Menurut Sugianto (2013) Modul elektronik merupakan sebuah bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis kedalam unit pembelajaran terkecil untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang disajikan ke dalam format elektronik yang di dalamnya terdapat animasi, audio, navigasi yang membuat pengguna lebih interaktif dengan program (Puspitasari 2019). Kemudian Wiyoko, Sarwanto, & Rahardjo (2014) menyatakan media elektronik yang dapat diakses oleh siswa mempunyai manfaat dan karakteristik yang berbeda-beda. Jika ditinjau dari manfaatnya media elektronik sendiri dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dapat dilakukan kapan dan dimana saja serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran (Puspitasari 2019).

Dunia pendidikan butuh teknologi dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi sebagai peningkatan mutu pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan salah satunya adalah pemanfaatan canva sebagai media pembelajaran terutama siswa saat melakukan presentasi melalui slide maupun para siswa yang belajar tentang desain grafis. Canva adalah sebuah tools desain grafis yang menjembatani penggunaannya agar bisa dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara online. Bukan hanya memuat desain slide saja, namun juga terdapat desain kartu ucapan poster, brosur, infografik, cv, video dan lain sebagainya. Canva sendiri terdiri dari beberapa versi seperti web, android, dan iphone.

Penyusunan bahan ajar digital merupakan sebuah kebutuhan di era Revolusi Industri 4.0 seperti sekarang ini. Pesatnya kemajuan teknologi tentu saja akan berdampak pada segala bidang, salah satunya adalah pendidikan (Faisal et al., 2020). Sehingga penyediaan bahan-bahan pengajaran merupakan tanggung jawab guru. Kondisi ideal yang diharapkan dari guru adalah menyajikan bahan atau materi ajar dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan peserta didik untuk mempelajarinya. Untuk itu, guru perlu mengorganisasikan materi ajar yang telah dikembangkan ke dalam bentuk bahan ajar (Monoarfa & Haling, 2021) Namun pada kenyataannya, guru lebih banyak mengandalkan buku paket/buku teks atau bahan ajar yang disusun oleh guru lain. Guru kurang menyadari akan pentingnya menyusun bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan, manfaat bahan ajar dalam penyiapan perangkat pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran, Guru kurang memahami mekanisme dan teknis menyusun bahan ajar yang benar serta terbatasnya sarana TIK di sekolah dan terbatasnya kemampuan guru dalam pemanfaatannya (Hakim, 2017).

Karena bahan ajar sangat berperan penting dalam optimalisasi proses pembelajaran di kelas. Menurut (Prastowo, 2014) bahan ajar memiliki manfaat diantaranya adalah: 1) Pegangan untuk pendidik yang akan mengarahkan seluruh kegiatan proses pembelajaran, sekaligus menyampaikan substansi yang diajarkan kepada siswa; 2) Pegangan siswa yang mengarahkan seluruh kegiatan dalam proses pembelajaran, sekaligus ialah substansi kompetensi yang seyogyanya dipelajari atau dikuasi; 3) Mengukur pencapaian pembelajaran. Jadi, manfaat bahan ajar ini sangat berguna baik siswa maupun pendidik karena dengan adanya bahan ajar bisa mempermudah para pendidik untuk

mentransfer ilmunya sehingga siswa mampu memahami materi yang diajarkan dengan mudah. Melalui aplikasi canva para guru dapat mendesain media maupun bahan ajar semenarik mungkin untuk siswa, maupun menyuguhkannya dalam bentuk audio visual atau digital. Menurut (Setiawan & Jatmikowati, 2021) menyatakan bahwa ketersediaan bentuk, format dan pilihan desain pada canva dapat memberikan alternatif bagi guru dalam membuat bahan ajar yang menarik dan bersifat efektif.

Aplikasi canva merupakan aplikasi desain grafis secara online yang dapat diakses melalui <https://www.canva.com/> dengan menggunakan perangkat mobile maupun PC/Laptop. Canva juga memiliki berbagai macam template atau pilihan desain yang ingin dibuat, tidak hanya presentasi tapi menyediakan berbagai macam template worksheet, poster, video, banner, dan lain-lain (Leryan et al., 2018). Penggunaan aplikasi canva dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran (Nurhayati et al., 2022). Penggunaan aplikasi canva juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran dikarenakan media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat peserta didik untuk fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik (Tanjung & Faiza, 2019). Anak sekolah dasar (SD) pada umumnya belajar 50% dari apa yang didengar dan dilihat. Jika penyajian bahan ajar dikemas secara menarik dengan menggunakan gambar-gambar kartun atau animasi dapat memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan (Hikmah & Purnamasari, 2017). Sehingga diperlukan kegiatan atau pendampingan untuk para guru dalam bentuk workshop penggunaan aplikasi canva dalam meningkatkan kompetensi TIK para guru Sekolah Dasar.

Pada pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembelajaran, menarik beberapa alasan yang hendak dibahas yaitu pertama, dampak dari revolusi industri 4.0 yang dimana peserta didik diarahkan untuk memiliki penguasaan keterampilan dan kreativitas, yang mana transformasi keseluruhan aspek pengembangan teknologi dan internet sebagai tujuan. Kedua, sarana media pembelajaran dalam artian memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran praktis, praktis dalam hal penggunaannya waktu, dan juga hasil yang akan didapat.

Sekolah yang menjadi target atau mitra dari pengabdian masyarakat ini adalah SMA Negeri 2 Kota Agung yang beralamat di Jl. Soekarno Hatta nomor 2, Komplek Islamic Centre, Kota Agung, Tanggamus merupakan salah satu sekolah menengah atas yang memiliki akreditasi baik sekali (A). Dari data yang dihimpun berdasarkan survey diperoleh rata-rata guru-guru SMA Negeri 2 Kota Agung masih belum mengetahui penggunaan Canva untuk membuat materi ajar. Jika diprosentasi 75% guru-guru yang belum mengenal Canva, sedangkan sisanya sebanyak 25% mengenal Canva. Dari beberapa keterangan, guru-guru membutuhkan pengenalan sekaligus pelatihan inovasi bahan ajar melalui Canva ini. Hal ini penting, menurut mereka jaman semakin mengalami kemajuan pesat baik dalam hal penggunaan teknologi yang menjadi jembatan dalam penyampaian materi atau pembelajaran pada peserta didik. Dengan demikian peserta didik dapat merasakan pengalaman mengajar yang menarik dan yang paling penting materi dapat tersampaikan dengan baik.

2. METODE PELAKSANAAN

Tahapan pelaksanaan

Kegiatan ini dilaksanakan secara luar jaringan (luring) SMA Negeri 2 Kota Agung. Jumlah pertemuan yang dilaksanakan sebanyak 2 kali secara luring. Masing-masing pertemuan dilakukan selama 100 menit. Peserta kegiatan pelatihan ini sebanyak 10 murid SMA Negeri 2 Kota Agung.

Alat dan Bahan

Alat dan bahan utama yang dibutuhkan untuk pelaksanaan pelatihan adalah sebagai berikut:

1. laptop;
2. Kuota internet;
3. Terminal kabel listrik.

Metode Pengumpulan Data

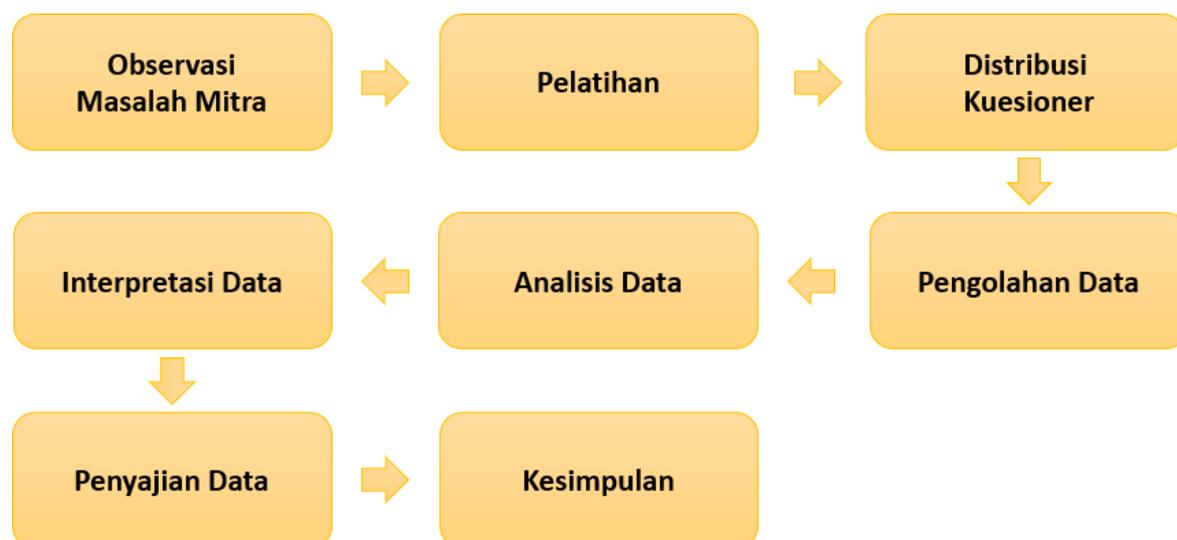
Untuk mengetahui adanya peningkatan pemahaman guru-guru SMA Negeri 2 Kota Agung dalam pembuatan materi ajar menggunakan Canva. Pengumpulan data dilakukan dengan instrumen non-tes. Instrumen non tes ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai pemahaman guru-guru. Instrumen yang digunakan yakni kuesioner.

Metode Analisis Data

Data yang diperoleh dari kuesioner selanjutnya dianalisis secara deskriptif. Hasil analisis kemudian disajikan berdasarkan respon yang diberikan oleh guru-guru SMA Negeri 2 Kota Agung.

Rincian Kegiatan Kunjungan

Rincian Kegiatan Kunjungan pada kegiatan PKM ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 1. Prosedur Pelaksanaan Kegiatan

1. **Observasi Masalah Mitra:** Pada tahap ini, tim melakukan observasi dan wawancara ke kepala SMA Negeri 2 Kota Agung terkait dengan permasalahan dan kebutuhan guru-guru terkait pembuatan materi ajar yang interaktif bagi siswa-siswi.
2. **Pelatihan:** Sebagai tindak lanjut terkait dengan masalah mitra, tim memberikan

pelatihan pembuatan materi ajar menggunakan Canva. Terdapat tiga topik utama yang disampaikan, yakni penjelasan tentang Canva, pembuatan materi ajar menggunakan canva, dan Latihan penggunaan Canva.

3. **Distribusi Kuesioner:** Setelah pelatihan Bahasa Inggris selesai dilakukan, tim mendistribusikan kuesioner kepada guru-guru dalam bentuk Google Forms.
4. **Analisis data:** Data hasil kuesioner kemudian dianalisis untuk memperoleh kesimpulan yang akurat dan konkrit.
5. **Interpretasi data:** Data hasil kuesioner yang telah dianalisis, kemudian diinterpretasikan secara deskriptif.
6. **Penyajian data:** Pada tahap ini, data yang sudah diinterpretasikan kemudian disajikan kedalam laporan hasil kegiatan dan artikel hasil pengabdian kepada masyarakat.
7. **Kesimpulan:** Pada tahap ini, tim menarik kesimpulan hasil kegiatan berdasarkan proses analisis data dan interpretasi data hasil kuesioner. Kesimpulan ini disajikan pada laporan kegiatan PKM.

Metode Pengumpulan Data

Kegiatan PkM dilaksanakan pada hari Rabu, 22 Februari 2022. Berikut dokumentasi kegiatan program PkM.



Gambar 2. Sesi Materi 1 oleh Parjito, M.Cs.

Pada sesi ini, pemateri pertama menyampaikan tentang Canva dan pentingnya penggunaan pada zaman saat ini. Pemateri juga memberikan gambaran umum penggunaan Canva dalam semua lini pekerjaan termasuk pembuatan materi ajar. Oleh karena itu, peserta dimotivasi untuk dapat mempelajari Canva dengan sungguh-sungguh agar nantinya mereka mampu bersaing di dunia kerja. Pemateri juga memberikan gambaran umum bahwa Canva adalah aplikasi yang mudah untuk dipahami.

Selanjutnya, materi dilanjutkan dengan pemaparan terkait pembuatan materi ajar oleh pemateri kedua, yakni Nicky Dwi Puspaningtyas, M.Pd.



Gambar 3. Sesi Materi 2 oleh Nicky Dwi Puspaningtyas, M.Pd.

Pada sesi ini, pemateri kedua melanjutkan pemaparan tentang salah satu contoh penggunaan Canva, yaitu pembuatan materi ajar. Pemateri kedua menekankan akan pentingnya pembuatan materi ajar yang interaktif menggunakan canva karena dapat menarik minat belajar siswa dan menambah kreatifitas baik guru maupun siswa. Pemateri kedua juga mengajak guru-guru untuk memperhatikan dengan seksama fitur-fitur yang ada di Canva dan cara menggunakannya.



Gambar 4. Sesi Materi 3 Praktik pembuatan materi ajar menggunakan Canva oleh guru-guru SMA Negeri 2 Kota Agung

Sesi terakhir yaitu pada sesi ini, praktik pembuatan materi ajar menggunakan Canva. Dalam sesi ini, para guru diminta untuk membuat langsung materi ajar sesuai mata pelajaran yang diampu, kegiatan dilanjutkan dengan pengisian kuesioner melalui Google Forms. Diakhir, kegiatan ditutup dengan penutupan serta foto bersama dengan seluruh tim yang terlibat.



Gambar 5. Foto Bersama dengan tim yang terlibat kegiatan PkM.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Seperti yang telah dijelaskan diatas, peserta kegiatan diberikan kuesioner dalam rangka mengetahui pengetahuan mereka tentang Canva, Persepsi terhadap pembuatan materi ajar menggunakan Canva, dan tanggapan terhadap kegiatan PkM. Hasil kuesioner dapat dijelaskan pada sub bagian berikut ini.

a. Pengetahuan tentang Canva

Berdasarkan data dari kuesioner, sebagian siswa menyukai Bahasa Inggris. Dari total 10 peserta, terdapat 75% peserta sudah mengetahui Canva. Sementara 25% lainnya belum

mengetahui Canva. Pengetahuan akan pentingnya Canva dalam membuat materi ajar ini juga sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa-siswi. Seperti yang dikemukakan oleh Tambunsaribu, G., & Galingging, Y. (2021) yang menyatakan bahwa terdapat tiga faktor yang menyebabkan kurangnya minat Belajar Bahasa Inggris; guru bersikap tidak menyenangkan; metode pengajaran guru kurang interaktif atau pasif; dan guru tidak ahli mengajar pelajaran yang diampu.

b. Persepsi terhadap pembuatan materi ajar menggunakan Canva

Merujuk pada tema kegiatan PKM, *Canva* merupakan aplikasi online yang mempunyai beragam template serta fitur-fitur yang ada untuk membantu guru dan siswa Sekolah Dasar dalam melakukan pembelajaran yang berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan manfaat lainnya. Berdasarkan data hasil kuesioner, 100% peserta kegiatan menyatakan telah memperoleh manfaat dari kegiatan PkM ini. 78% peserta kegiatan dapat menerima materi yang telah diajarkan. Hal ini selaras dengan hasil Latihan pembuatan materi ajar menggunakan Canva. Setelah kegiatan pembelajaran ini, 82% peserta kegiatan merasa termotivasi untuk menggunakan Canva di dalam kelasnya. Hal ini juga didukung dengan pernyataan pada artikel mengenai Pengabdian memang seharusnya menyediakan teori-teori yang bersangkutan dengan bahan ajar yang akan dipelajari (Hakim, 2016)

c. Tanggapan terhadap kegiatan PkM

Tim PkM memberikan kuesioner tentang tanggapan peserta terhadap kegiatan PkM ini. Seluruh peserta memberikan tanggapan positif terhadap kegiatan. Berikut pernyataan peserta kegiatan PkM.

- RSL : *"Sangat mendukung proses belajar mengajar serta minat belajar murid terhadap pelajaran Matematika"*
- ELY : *"Senang dan seru walaupun pada awalnya sulit untuk mengikuti"*
- KMD : *"Kegiatan hari ini cukup seru, dan seblmnya terima kasih Bapak-ibu dosen Teknokrat atas ilmu nya semoga bermanfaat"*
- AWL : *"Seru dan banyak pengetahuan yg dijelaskan dan belum kami ketahui"*
- ITN : *"mengasikkan dan menambah sedikit pengetahuan tentang Canva"*

4. KESIMPULAN

Pembuatan materi ajar menggunakan Canva yang dilakukan di SMAN 2 Kota Agung. Persepsi para siswa terhadap penggunaan Canva, serta permasalahan yang dihadapi guru-guru dapat kemudian didiskusikan melalui pendampingan dengan para dosen. Lebih lanjut, kegiatan ini memberikan kesempatan kepada guru-guru SMAN 2 Kota Agung untuk dapat mempraktikkan secara langsung materi yang telah diajarkan. Keterlibatan para guru dalam proses pembelajaran pembuatan materi ajar menggunakan Canva ini pada akhirnya dapat meningkatkan rasa percaya diri guru dalam mengajar dan meningkatkan minat serta prestasi siswa yang belajar. Lebih lanjut, kegiatan ini diharapkan dapat dilakukan secara berkelanjutan di masa yang akan datang sehingga dapat tercapai tujuan proses belajar mengajar secara holistik.

DAFTAR PUSTAKA

- Canva. (n.d.). Canva Untuk Pendidikan. https://www.canva.com/id_id/pendidikan/
- Faisal, M., Hotimah, Nurhaedah, AP, N., & Khaerunnisa. (2020). Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar dalam Mengembangkan Bahan Ajar Digital di Kabupaten Gowa. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 10(3), 266–270.
- Hakim, D. L. (2016). Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Matematika Media Prezi. *UNES Journal of Community Service*, 2(2), 157–163. Wiyoko, T., Sarwanto, & Rahardjo, D. T. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Modul Elektronik Animasi Interaktif Untuk Kelas XI SMA Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika*. 2 (2) , 11-15.



- Hikmah, V. N., & Purnamasari, I. (2017). Pengembangan Video Animasi “Bang Dasi” Berbasis Aplikasi Camtasia Pada Materi Bangun Datar Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 4(2), 182–191. <https://doi.org/10.23819/mimbar-sd.v4i2.6352>
- Leryan, L. P. A., Damringtyas, C. P., Hutomo, M. P., & Printina, B. I. (2018). the Use of Canva Application As an Innovative Presentation Media Learning History. *Prosiding Seminar Nasional FKIP 2018*, 190–203.
- Megahantara, Galang Sansaka. (2017). Pengaruh Teknologi Terhadap Pendidikan di Abad 21, *Jurnal Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2021*, 1085–1092.
- 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.
- Prastowo, A. (2014). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif*. Yogyakarta: Diva press.
- Pudjianto, U., Adisusilo, A. K., Retnawati, L., & Saurina, N. (2020). Peningkatan Kompetensi Tenaga Pendidik Muslimat NU Surabaya dalam Penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). *Jurnal ADIMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 22–28.
- Puspitasari, Anggraini Diah. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Fisika. *Jurnal Abdimas UPMI*. 1 (1)
- Setiawan, B. A., & Jatmikowati, T. E. (2021). Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Handout Berbasis Aplikasi Canva bagi Guru di SMA Baitul Arqom. *ABDI Indonesia*, 1(1), 1–8.
- Tambunsaribu, G., & Galingging, Y. (2021). Masalah yang dihadapi Pelajar Bahasa Inggris dalam Memahami Pelajaran Bahasa Inggris. *Dialektika: Jurnal Bahasa, Sastra dan Budaya*, 8(1), 30–41.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7(2), 79–85.