

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MELALUI APLIKASI CANVA BAGI GURU SEKOLAH DASAR

Sinta Maria Dewi
PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Buana Perjuangan Karawang
sintamaria@ubpkarawang.ac.id

Abstract

The purpose of this service is to provide training to elementary school teachers on making social studies learning multimedia through the Canva application. The Canva application is a tool for creating attractive designs, be it posters, learning videos, learning media, and others. The implementation of this community service activity was carried out on November 19, 2022 at SDN Anggadita V Klari Karawang. The service is carried out by providing direct training to elementary school teachers to be able to create learning media through Canva, especially in social studies subjects.

Keywords: Learning Multimedia through the Canva Application, IPS.

Abstrak

Tujuan pengabdian ini adalah untuk memberikan pelatihan kepada guru sekolah dasar tentang pembuatan multimedia pembelajaran IPS melalui aplikasi Canva. Aplikasi Canva adalah sebuah tools untuk membuat desain menarik baik poster, video pembelajaran, media pembelajaran, dan lain-lain. Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada tanggal 19 November 2022 di SDN Anggadita V Klari Karawang. Pengabdian dilakukan dengan memberikan suatu pelatihan langsung kepada para guru sekolah dasar untuk dapat membuat media pembelajaran melalui *Canva* khususnya pada mata pelajaran IPS.

Kata Kunci : Multimedia Pembelajaran melalui Aplikasi *Canva*, IPS.

Pendahuluan

Pengabdian kepada masyarakat merupakan salah satu Dharma seorang dosen dari Tri Dharma perguruan tinggi yang ada. Dharma ini harus dilaksanakan oleh segenap civitas akademika termasuk pengajar Universitas Buana Perjuangan. Sesuai dengan program yang

telah dilaksanakan oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat (LPPM) Universitas Buana Perjuangan Karawang. Pelaksanaan pengabdian diprioritaskan sesuai dengan disiplin ilmu program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Maka pengabdian melaksanakan kegiatan pengabdian berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran IPS bagi guru sekolah dasar melalui aplikasi canva.

Berdasarkan hasil observasi pendahuluan dan wawancara dengan sebagian guru sekolah dasar di Anggadita, data yang diperoleh yaitu sebagian guru masih kesulitan untuk membuat media pembelajaran yang menarik untuk siswa. Banyak factor, baik dari usia, dan belum pernah mengikuti kegiatan pelatihan dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik tersebut. Oleh karena itu, kami berinisiatif untuk membuat pelatihan pembuatan media pembelajaran melalui aplikasi Canva. Melalui aplikasi canva, guru-guru dapat membuat berbagai macam desain pembelajaran yang menarik, karena dalam tools canva terdapat berbagai pilihan fitur dan sangat mudah untuk dipelajari bagi guru muda ataupun guru sepuh.

Kajian Teori

A. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat atau benda yang dapat digunakan untuk membantu pemahaman siswa dalam isi materi, dan untuk merangsang siswa untuk belajar. Menurut Sadiman (2012: 6) menyatakan bahwa “Media adalah jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar”. Gagne dan Briggs dalam Kustandi dan Sutjipto (2011: 14) menyatakan bahwa “Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran”. Materi yang diterima adalah pesan instruksional, sedangkan tujuan yang dicapai adalah tercapainya proses belajar (Kustandi, 2011:7). Hamdani (2011: 243) menyatakan bahwa “Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri atas buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide (gambar), foto, gambar, grafik, televise, dan computer”.

Rayanda Asyar (2012 : 8) “Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif”.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan media pembelajaran merupakan salah satu faktor penunjang yang penting dalam proses peningkatan kualitas pembelajaran. Hal tersebut disebabkan adanya perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan.

Adapun fungsi media Menurut Sudrajat (dalam Putri, 2011: 20) mengemukakan fungsi media diantaranya yaitu:

1. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para siswa.
2. Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas.
3. Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan.
4. Media menghasilkan keseragaman pengamatan.
5. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, kongkrit, dan realistis.
6. Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.
7. Media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang kongkrit sampai dengan abstrak.

Dengan demikian semua jenis media pembelajaran akan terus meningkatkan peran untuk memungkinkan siswa memperoleh manfaat dari pembelajaran yang berbeda. Menggunakan media pembelajaran secara efektif, akan menciptakan suatu proses belajar mengajar yang optimal. Pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu bagian penting dari proses pembelajaran. Media pembelajaran memberikan manfaat dari pendidik maupun peserta didik.

Sedangkan Arsyad (2016:29) menyebutkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran didalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pengajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

4. Media pengajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan.

Pendapat Arsyad tentang manfaat media pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat membantu proses belajar mengajar. Penyampaian pesan dan isi pelajaran dapat diterima baik oleh siswa. Beberapa manfaat media pembelajaran menurut Sudjana dan Rivai (2015:3) diantaranya :

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar yang lebih tinggi.
2. Bahan pembelajaran akan menjadi lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran dengan lebih baik.
3. Media pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru (ceramah), sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi ada aktivitas lain seperti pengamatan, praktik, mendemonstrasikan, dll.

Selain itu juga terdapat tujuan media pembelajaran. Menurut Sanaky (2011:4) menjelaskan bahwa tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran, adalah sebagai berikut:

1. Mempermudah proses pembelajaran di kelas
2. Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran
3. Menjaga relevansi antara materi pembelajaran dengan tujuan belajar
4. Membantu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran.

Dalam media pembelajaran terdapat jenis-jenis media menurut Bretz dalam Wibawanto (2017:7) mengklasifikasikan media ke dalam tujuh kelompok yaitu:

1. Media audio, seperti: siaran berita bahasa Jawa dalam radio, sandiwara bahasa Jawa dalam radio, tape recorder beserta pita audio berbahasa Jawa.
2. Media cetak, seperti: buku, modul, bahan ajar mandiri
3. Media visual diam, seperti: foto, slide, gambar
4. Media visual gerak, seperti: film bisu, movie maker tanpa suara, video tanpa Suara

5. Media audio semi gerak, seperti: tulisan jauh bersuara
6. Media audio visual diam, seperti: film rangkai suara, slide rangkai suara. Media audio visual gerak, seperti: film dokumenter tentang kesenian Jawa atau seni pertunjukan tradisional, video kethoprak, video wayang, video campursari.

B. Aplikasi Canva

Resmini dkk., (2021, hlm. 337) Canva merupakan yang telah hadir ditengah ramainya dunia teknologi. Aplikasi canva merupakan program desain online yang menyediakan berbarbagai macam template desain yang bisa pakai untuk membuat media pembelajaran. Menurut Wulandari & Mudinillah, (2022, hlm, 110) Canva merupakan salah aplikasi yang banyak digemari dikalangan guru untuk memanfaatkan dalam membuat media pembelajaran. Terdapat berbagai fitur template yang menarik dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran dan dapat dikembangkan untuk mendesain media pembelajaran sekreatif mungkin sehingga media pembelajaran memiliki makna yang lebih komunikatif serta visualisasi media pembelajaran yang lebih menarik perhatian peserta didik. Diantara banyaknya aplikasi yang digunakan guru dalam membuat media pembelajaran yaitu canva (Wulandari & Mudinillah, 2022, hlm.103). Canva adalah aplikasi desain online yang menyediakan bermacam desain grafis seperti halnya infografis, ppt, resume, famlet, poster dan lain sebagainya (Tanjung & Faiza, 2019 *dalam* Mudinillah dkk., (2022, hlm. 103). Canva dapat mempermudah guru dalam medesain media pembelajaran, sebagaimana Triningsih, (2021, hlm. 130) menjelaskan bahwa canva dapat mempermudah guru dan peserta didik melaksanakan kegiatan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas dan manfaat lainnya, hal ini dikarenakan dapat menarik perhatian minat peserta didik untuk belajar dengan penyajian media pembelajaran dan materi pembelajaran yang menarik. Menurut Raaihani (2021, hlm. 13) kelebihan aplikasi canva dapat digunakan sebagai pembuatan media pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

- Memiliki varian template desain grafis yang menarik.
- Dapat melatih kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran. serta memiliki banyak fungsi yang sudah disediakan didalam aplikasi canva, dengan adanya fitur *drag and drop*.
- Dalam membuat media pembelajaran dapat menghemat waktu.

- Peserta didik bisa mempelajari kembali materi yang sudah dibagikan guru.
- Dalam mendesain media pembelajaran bisa dilakukan kapan saja, dan bisa dilakukan dengan menggunakan handphone ataupun laptop.

Menurut Garris Pelangi, (2020, hlm. 88) ada beberapa kekurangan aplikasi canva yang dapat digunakan sebagai pembuatan media pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

- 1) Aplikasi canva harus menggunakan koneksi internet yang stabil. Jika tidak terhubung dengan koneksi internet dalam smartphone atau laptop yang dapat dijangkau oleh aplikasi canva maka aplikasi canva tidak dapat digunakan dalam memproses atau membuat desain.
- 2) Pada aplikasi canva terdapat templat yang dapat diakses secara berbayar dan gratis. Akan tetapi dalam hal tersebut, tidak dipermasalahkan karena banyak template yang menarik dapat diakses secara gratis didalam aplikasi canva yang dapat digunakan dalam membuat media pembelajaran. Hanya saja sebgai pengguna pada aplikasi canva dapat mendesain atau membuat media pembelajaran secara menarik harus mengandalkan skill kreatif dalam mendesain media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva.

Menurut Garris Pelangi, (2020, hlm. 88) menjelaskan manfaat canva bagi guru dan peserta didik yaitu canva sebagai aplikasi berbasis teknologi, yang menyediakan ruang belajar bagi guru yang melaksanakan pembelajaran dengan mengandalkan media pembelajaran yang ada di aplikasi canva. Template yang disediakan didalam aplikasi canva cukup banyak seperti halnya power point, infografis, video pembelajaran dan lain sebagainya. Pemanfaatan template dalam aplikasi canva tidak hanya untuk guru saja melainkan untuk peserta didik, keuntungan dari manfaat aplikasi canva yang didapatkan yaitu mendapatkan ilmu pembelajaran yang kreatif dan menarik.

C. Ilmu Pengetahuan Sosial

Definisi *Sosial Studies* dalam Rudy Gunawan (2018) dari *National Council for Social Studies*:

“Sosial studies is the integrated study of the social science and humanities to promote civic competence. Within the school program, social studies provide coordinated, systematic study drawing upon such disciplines as anthropology, archeology, economics, geography, history, law philosophy, political science, psychology, religion and sociology, as all as appropriate content from the humanities, mathematics, and natural sciences. The primary purpose of social studies is to help young people develop the ability to make informed and reason decision for the public

good as citizens of a culturally diverse, democratic, society in an interdependent world.”

“Studi sosial merupakan terintegrasi ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk mempromosikan kompetensi sipil. Dalam program sekolah, studi sosial menyediakan terkoordinasi, menggambarkan studi sistematis atas disiplin ilmu seperti antropologi, arkeologi, dan sosiologi, karena semua konten yang sesuai dari humaniora, matematika dan ilmu alam. Tujuan utama penelitian sosial adalah untuk membantu kaum muda mengembangkan kemampuan untuk membuat informasi dan keputusan beralasan untuk kepentingan publik sebagai warga beragam secara budaya, demokrasi masyarakat dunia yang saling tergantung ”

Selanjutnya Ilmu Pengetahuan Sosial digunakan untuk mempelajari dan menafsirkan aspek-aspek tertentu yang berkaitan dengan tingkah laku manusia, baik tingkah laku individual maupun tingkah laku kelompok, dan kehidupan bermasyarakat. Ilmu Sosial adalah ilmu yang di ambil dari ilmu-ilmu seperti ekonomi, geografi, sejarah, sosiologi, dan agama. Ilmu sosial adalah suatu bahan kajian yang terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan Sejarah, Geografi, Sosiologi, Antropologi, dan Ekonomi.

IPS adalah salah satu mata pelajaran yang diberikan di Sekolah Dasar (SD) yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, anak diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Ada 10 konsep *social studies* dalam Trianto dari NCSS, yaitu :

(1) culture (2) time continuity dan change (3) people, places and environments (4) individual development and identity (5) individuals, group, and institutions (6) power, authority and governance (7) production, distribution and consumption (8) science, technology and society (9) global connections (10) civic ideals and practices.

Konsep IPS, yaitu : (1) interaksi (2) saling ketergantungan (3) kesinambungan dan perubahan (4) keragaman/ kesamaan/ perbedaan (5) konflik dan konsensus (6) pola (patron) (7) tempat (8) kekuasaan (power) (9) nilai kepercayaan (10) keadilan dan pemerataan.

Mata pelajaran IPS bertujuan agar anak didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (a) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya,
Karawang, 28 Februari 2023

(b) memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, (c) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, (d) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional dan global.

IPS menjadi bagian dari kurikulum pendidikan nasional yang memiliki tanggung jawab utama dalam pengembangan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang diperlukan untuk berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat.

Berdasarkan teori di atas, yang dimaksud dengan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah hasil yang telah dicapai oleh siswa dalam pembelajaran IPS sebagai akibat adanya proses pembelajaran yang dilakukan oleh seseorang ataupun kematangan yang terjadi dalam dirinya dalam belajar IPS melalui keterampilan proses dengan Indikator mengamati, mengklasifikasi, menginterpretasi, memprediksi, menerapkan, merencanakan dan mengkomunikasikan.

Metode

Kegiatan ini dikemas dalam bentuk pemberian materi dan pembuatan media pembelajaran IPS melalui aplikasi canva. Kegiatan ini menggunakan dua pendekatan, yakni pendekatan individual dan klasikal. Pendekatan klasikal dilakukan pada saat pemberian teori tentang media pembelajaran melalui canva. Pendekatan individual dilakukan pada pembuatan media pembelajaran IPS melalui aplikasi canva.

Langkah-langkah Kegiatan

Adapun langkah-langkah kegiatan yang dilakukan adalah memberikan pengetahuan tentang media pembelajaran IPS melalui aplikasi canva dengan tahapan sebagai berikut:

1. Tahap persiapan dilakukan meliputi survey, pemantapan dan penentuan lokasi sasaran dengan menyusun bahan/materi pelatihan tentang media pembelajaran IPS melalui aplikasi canva.
2. Pelaksanaan kegiatan pengabdian dilaksanakan pada tanggal 19 November 2022 kepada guru SDN Anggadita V Klari Karawang. Adapun langkah-langkah kegiatan yang dilakukan adalah memberikan pengetahuan tentang media pembelajaran IPS melalui

aplikasi Canva dengan tahapan sebagai berikut: 1. Pemberian materi tentang media pembelajaran IPS melalui aplikasi Canva 2. Pembuatan media pembelajaran IPS melalui aplikasi canva

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada guru dalam membuat media pembelajaran IPS melalui canva. Gagne dan Briggs dalam Kustandi dan Sutjipto (2020: 14) menyatakan bahwa “Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran”. Materi yang diterima adalah pesan instruksional, sedangkan tujuan yang dicapai adalah tercapainya proses belajar (Kustandi, 2020:7). Penggunaan media ini dapat dimanfaatkan untuk menghindari kejenuhan peserta didik didalam kelas dan diharapkan dapat memahami materi yang diajarkan. Hal ini terjadi karena media yang disajikan sangat menarik bagi peserta didik/siswa.

Dengan demikian media pembelajaran akan terus meningkatkan peran untuk memungkinkan siswa memperoleh manfaat dari pembelajaran yang berbeda. Menggunakan media pembelajarn secara efektif, akan menciptakan suatu proses belajar mengajar yang optimal, (Wati, 2019). Pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu bagian penting dari proses pembelajaran. Media pembelajaran memberikan manfaat dari pendidik maupun peserta didik.

Aplikasi canva merupakan program desain online yang menyediakan berbarbagai macam template desain yang bisa pakai untuk membuat media pembelajaran. Terdapat berbagai fitur template yang menarik dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran dan dapat dikembangkan untuk mendesain media pembelajaran sekreatif mungkin sehingga media pembelajaran memiliki makna yang lebih komunikatif serta visualisasi media pembelajaran yang lebih menarik perhatian peserta didik. Canva dapat mempermudah guru dalam medesain media pembelajaran, sebagaimana Triningsih, (2021, hlm. 130) men- jelaskan bahwa canva dapat mempermudah guru dan peserta didik melaksanakan kegiatan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas dan manfaat lainnya, hal ini dikarenakan dapat menarik perhatian minat peserta didik untuk belajar dengan penyajian media pembelajaran dan materi pembelajaran yang menarik.

IPS adalah salah satu mata pelajaran yang diberikan di Sekolah Dasar (SD) yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. (Endayani, 2017). IPS menjadi bagian dari kurikulum pendidikan nasional yang memiliki tanggung jawab utama dalam pengembangan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang diperlukan untuk berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat. Pelatihan ini memberikan manfaat kepada guru dalam mengembangkan media pembelajaran IPS melalui aplikasi Canva di SDN Anggadita V. Dengan adanya kegiatan ini diharapkan kebosanan siswa dapat diminimalisir dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya dalam pembelajaran IPS.

Pembuatan media pembelajaran IPS melalui aplikasi Canva, dilaksanakan pada tanggal 19 November 2022 yang berlangsung pukul 08.00-13.00. Pembuatan media dilaksanakan selama 8 jam sesuai dengan waktu yang ditargetkan.



Dokumentasi : Pengenalan Aplikasi Canva
(Penulis 2022)

Jumlah peserta pengabdian secara keseluruhan adalah Sembilan orang. Peserta tersebut merupakan guru SDN Anggadita V yang menguasai beberapa mata pelajaran dan satu kepala sekolah.



Dokumenatasi : Pengaplikasian pembelajaran dengan Canva
(Penulis, 2022)

Keesokan harinya setelah pelatihan yang diadakan, media pembelajaran yang dibuat melalui canva tersebut diimplemtasikan kepada siswa kelas VI SDN Anggadita V oleh salah satu guru SDN Anggadita V.

Simpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan “Pelatihan pembuatan media pembelajaran IPS melalui aplikasi canva bagi guru sekolah dasar” dapat dilaksanakan dengan baik dan lancar. Kegiatan ini dilaksanakan selama 2 hari yaitu pada tanggal 19-21 November 2022 di Desa Anggadita Kecamatan Klari Karawang. Adapun langkah-langkah kegiatan yang dilakukan adalah memberikan pengetahuan tentang media pembelajaran melalui aplikasi canva dengan tahapan sebagai berikut: 1. Pemberian materi tentang media pembelajaran melalui aplikasi canva 2. Pembuatan media pembelajaran IPS melalui canva.

Referensi

AH, Sanaky Hujair. 2011. Media Pembelajaran, Jakarta: Kaukaba.

Arsyad, Azhar. 2016. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Endayani, H. (2017). Pengembangan materi ajar ilmu pengetahuan sosial. *IJTIMAIYAH Jurnal Ilmu Sosial dan Budaya*, 1(1).

- Erni, S., Vebrianto, R., Miski, C. R., MZ, Z. A., Martius, & Thahir, M. (2020). Refleksi Proses Pembelajaran Guru MTs dimasa Pandemi Covid 19 di Pekanbaru : Dampak dan Solusi. *Journal of Education and Learning*, 1(1), 1–10.
- Gunawan, Rudi. 2011. Pendidikan IPS-Filosofi, Konsep dan Aplikasi. Bandung. Alfabeta.
- Hamdani. 2011. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: Pustaka Setia.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada media.
- Rayanda, Asyhar. 2012. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Resmini, Setya, Intan Satriani, and M. Rafi. "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris." *Abdimas Siliwangi* 4.2 (2021): 335-343.
- Salam, Muhammad Yusuf, and Adam Mudinillah. "Canva Application Development for Distance Learning on Arabic Language Learning in MTs Thawalib Tanjung Limau Tanah Datar." *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan* 23.2 (2021): 101-111.
- Sadiman, Arief.S dkk. 2012. Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Sudjana, N, Rivai, A. 2015. Media Pengajaran. Cetakan ke-12. Bandung: Sinar Baru Algensindo. Diakses pada 2020, 24 oktober. <https://serupa.id/media-pembelajaran/>
- Triningsih, Diah Erna. "Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek." *Cendekia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 15.1 (2021): 128-144.
- Wibawanto, Wanda. 2017. Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.