

PENDAMPINGAN PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS MELALUI PENGAPLIKASIAN CANVA BAGI SISWA KELAS X SMA BUDI DHARMA DUMAI

Marhamah Ahmad^{1*}, Nurmalinda², Resi Oktadela³, Annisa Ramadina⁴, Rahma Sarita⁵

Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP, Universitas Islam Riau, Pekanbaru, Indonesia
Jurusan Pendidikan SENDRATASIKs, FKIP, Universitas Islam Riau, Pekanbaru, Indonesia
Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP, Universitas Islam Riau, Pekanbaru, Indonesia
Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP, Universitas Islam Riau, Pekanbaru, Indonesia
Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP, Universitas Islam Riau, Pekanbaru, Indonesia

* Penulis Korespondensi : marhamah@edu.uir.ac.id

Abstrak

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk mendampingi siswa mempelajari bahasa Inggris melalui CANVA di SMA Budi Dharma Dumai. Kegiatan ini berupaya untuk mengatasi beberapa permasalahan antara lain ketidakterseriusan siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas, kesulitan dalam penerapan keterampilan berbahasa Inggris khususnya keterampilan berbicara (percakapan) dan kurang percaya diri dalam mengucapkan kata-kata bahasa Inggris serta merasa tidak mudah untuk berkonsentrasi selama proses pembelajaran. Salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh tim PkM ini yaitu mengajak siswa mengenal aplikasi CANVA sehingga mampu diterapkan selama pembelajaran bahasa Inggris. Berdasarkan hasil kegiatan menunjukkan bahwa sebanyak 25 orang peserta telah mampu memahami materi pelajaran bahasa Inggris. Materi-materi yang disajikan melalui aplikasi CANVA memiliki daya tarik yang baik. Selama kegiatan pendampingan berlangsung, peserta memiliki rasa percaya diri yang tinggi. Mereka sangat antusias dalam menanggapi setiap kegiatan. Mereka sangat komunikatif berdiskusi dengan tim PkM. Kegiatan keterampilan berbahasa Inggris yang telah dilakukan dapat diikuti dengan seksama sehingga mampu meningkatkan kemampuan bahasa Inggris. Latihan-latihan yang disajikan melalui keterampilan berbahasa seperti mendengar, berbicara, membaca dan menulis mampu direspon dengan baik selama proses pembelajaran menggunakan aplikasi CANVA. Aplikasi CANVA merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi pelajaran bahasa Inggris.

Kata kunci: Pembelajaran, Bahasa Inggris, Aplikasi, CANVA

Abstract

The aims of this Community Service Activity (PkM) is to assist students in learning English through CANVA at SMA Budi Dharma Dumai. This activity tried to overcome several problems at the school, including the students' lack of seriousness in participating in English class, difficult to master English skills, especially speaking skills, lack confidence in pronouncing English words and find it difficult to concentrate. during the learning process. CANVA is one of the efforts in learning and understanding English lessons easily, effectively and efficiently. Based on the results of the activity, it was shown that as many as 25 PkM participants were able to understand English subject matter. The materials presented through the CANVA application have good appeal. Participants showed their enthusiasm in using the CANVA application during the English learning process.

Keywords: Teaching and Learning, English, CANVA application

1. PENDAHULUAN

Salah satu kegiatan Tridharma Perguruan Tinggi adalah kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM). Kegiatan PkM meliputi beberapa cakupan yakni (1) Pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni (Ipteks), (2) Penyebarluasan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni (Ipteks), (3) Penerapan Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni (Ipteks), (4) Pemberian bantuan kepada masyarakat, (5) Pemberian jasa pelayanan profesional. Kegiatan PkM ini yaitu kegiatan penerapan Ilmu Pengetahuan, teknologi dan Seni (Ipteks) dan pemberian jasa pelayanan profesional (Penyuluhan/pendampingan) terkait pembelajaran bahasa Inggris SMA.

Pendidikan merupakan suatu proses yang mencakup tiga dimensi, individu, masyarakat atau komunitas nasional dari individu tersebut, dan seluruh kandungan realitas, baik material maupun spiritual yang memainkan peranan dalam menentukan sifat, nasib, bentuk manusia maupun masyarakat. Seluruh dimensi tersebut dapat berjalan harmonis tentunya memerlukan komunikasi yang baik. Salah satu elemen yang sangat penting dalam komunikasi dalam pendidikan yaitu bahasa. Bahasa berfungsi sebagai pengantar pelajaran. Tanpa bahasa yang baik dan benar, proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan lancar dan tujuan pembelajaran akan sulit dicapai.

Pembelajaran bahasa merupakan salah satu persyaratan yang cukup menentukan dalam persaingan global seperti sekarang ini, terutama dalam penguasaan bahasa global terutama bahasa Inggris. Pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing (*English as a foreign language*) di Indonesia dapat diberikan mulai dari jenjang sekolah dasar (Herlina et al., 2019). Pembelajar sekolah dasar di Indonesia rata-rata berada pada rentang usia 6-12 tahun. Anak-anak tersebut menempuh pendidikan di sekolah dasar selama 6 tahun, yaitu dari kelas 1 sampai kelas 6 (*grade 1 to grade 6*). Kelas 1, 2, dan 3 dikategorikan sebagai kelas rendah (*lower grades*), sedangkan kelas 4, 5, dan 6 dikategorikan sebagai kelas tinggi (*upper grades*). Anak-anak yang berada pada kelas rendah (*lower grades*) berusia antara 6-8 tahun, sementara anak-anak yang berada di kelas tinggi (*upper grades*) berada pada rentang usia antara 9-12 tahun.

Untuk meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia, pemerintah, khususnya kementerian pendidikan nasional telah meluncurkan program yang dinamakan “program bilingual” dimana beberapa mata pelajaran (matematika, IPA, sosial, sejarah, pendidikan jasmani hingga pendidikan seni) menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar dan penyampaian materi. Sesuai dengan mata pelajaran ini, program bilingual telah menjadi sebuah terobosan yang signifikan. Program bilingual artinya menerapkan dua bahasa dalam

mengajar isi suatu mata pelajaran (Asmarani & Santoso, 2014); (Margana & Sukarno, 2011).

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan di SMA Budi Dharma Dumai, sekolah ini akan melaksanakan dan menerapkan program bilingual. Agar program yang direncanakan berjalan sesuai dengan harapan, maka tim PkM di SMA Budi Dharma Dumai akan melaksanakan pendampingan pembelajaran Bahasa Inggris melalui aplikasi CANVA bagi siswa.

Pendampingan pada kegiatan PkM ini diberikan untuk mengatasi beberapa permasalahan yang ada antara lain ketidaksiwaan siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas bahasa Inggris. Hal ini disebabkan oleh beberapa siswa yang kurang termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Mereka merasa kesulitan dalam berbicara atau kurang percaya diri dalam mengucapkan bahasa Inggris serta merasa tidak mudah untuk berkonsentrasi selama proses pembelajaran berlangsung dan sebagainya.

Berdasarkan uraian yang sudah disebutkan diatas, maka tujuan dari kegiatan pendampingan ini yaitu untuk melaksanakan kegiatan pendampingan pembelajaran bahasa Inggris bagi Siswa SMA Budi Dharma Dumai melalui aplikasi CANVA.

Hasil penelitian sebelumnya terkait kegiatan PkM ini antara lain hasil penelitian yang telah dilakukan Alfian et al. (2022) yang berjudul Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi CANVA. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan dengan tahapan analisis awal, identifikasi materi, penyusunan produk, dan uji coba. Hasil penilaian ahli, desain media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva diperoleh skor 82,28 persen dengan kategori sangat layak. Hasil tanggapan siswa secara terbatas diperoleh skor 86.73 persen dengan kategori sangat layak. Dari hasil penilaian ahli maupun siswa, menunjukkan bahwa media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva layak digunakan di sekolah uji coba. Hasil uji coba lapangan siklus pertama yaitu 67.13 persen dan siklus kedua yaitu 88 persen. Presentase hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih mudah menguasai materi ketenagakerjaan menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva dengan kriteria sangat baik. Dengan demikian, media yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran daring maupun luring.

Selanjutnya, hasil PkM sebelumnya yang dilakukan oleh Widayanti et al., (2021) yang berjudul Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi CANVA. Kegiatan PkM ini telah dilaksanakan secara daring menggunakan Aplikasi Zoom *meeting* bagi 27 orang siswa di SMK Mahardika

Karangploso. Materi PkM ini yaitu mendesain bentuk poster. Kegiatan PkM ini telah melalui tiga tahapan yakni sesi pengenalan dan pemahaman, sesi implementasi, dan simulasi. Hasil kegiatan PkM ini diperoleh dari skor yang dikumpulkan melalui *google form* yang menunjukkan skor rata-rata 8,4. Hasil ini menunjukkan respon positif dari para peserta.

Hasil kegiatan PkM selanjutnya yakni kegiatan yang dilakukan oleh Sony Junaedi (2021) yang berjudul Aplikasi CANVA sebagai media pembelajaran daring untuk meningkatkan kemampuan kreatifitas mahasiswa pada matakuliah *English for Information Communication and Technology*. Tujuan dari penelitian ini adalah mendiskripsikan penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kreatifitas mahasiswa. Jenis penelitian dalam penelitian ini merupakan Classroom Action Research atau Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Kesimpulan dalam penelitian ini adalah penggunaan aplikasi canva sebagai media daring dapat meningkatkan kemampuan kreativitas mahasiswa pada mata kuliah *English for Information Communication and Technology* hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan prosentase skor motivasi belajar, hasil belajar dan kreatifitas mahasiswa pada tiap siklusnya.

Pelatihan Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris merupakan judul kegiatan PkM yang telah dilakukan oleh Resmini et al., (2021). Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa Guru-guru memberikan respon positif terhadap kegiatan pengabdian ini dan memberikan apresiasi kepada tim penyelenggara pengabdian.

2. METODE

Kegiatan ini dilaksanakan beberapa tahapan. Pelaksanaan tahapan awal yakni mengidentifikasi masalah mitra. Tim PkM dan mitra berdiskusi untuk menguraikan permasalahan selama proses pembelajaran bahasa Inggris. Hasil diskusi menyatakan bahwa penguasaan keterampilan berbahasa Inggris memerlukan media pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan zaman.

Tahapan selanjutnya yakni pemateri menentukan materi yang diberikan yakni materi-materi pelajaran bahasa Inggris kelas X SMA dan langkah-langkah penggunaan aplikasi CANVA.

Tahapan selanjutnya, pemateri menyusun dan merancang materi pendampingan berupa *slide* presentasi materi yang disampaikan selama kegiatan PkM. Tahapan berikutnya yakni tahapan pelaksanaan. Pada tahapan ini diawali dengan presentasi materi oleh pemateri utama dan kedua. Selama proses tahapan ini peserta mencoba untuk mempraktekkan penggunaan aplikasi CANVA.

Tahap Monitoring dan Evaluasi. Monitoring dilakukan secara intensif oleh tim pelaksana setiap

kegiatan berlangsung untuk memastikan agar pelaksanaan kegiatan dapat berjalan sesuai rencana. Evaluasi dilakukan sejalan dengan monitoring, sehingga jika ada kendala akan segera diselesaikan. Evaluasi dilakukan setiap tahap kegiatan, adapun rancangan evaluasi memuat uraian bagaimana dan kapan evaluasi akan dilakukan, kriteria, indikator pencapaian tujuan, dan tolok ukur yang digunakan untuk menyatakan keberhasilan dari kegiatan yang dilakukan. Memberikan bimbingan kepada mitra agar tetap terus menerapkan bahasa Inggris didalam kelas untuk melatih kebiasaan dan mengarahkan siswa untuk tetap konsisten dan menjadi tantangan bagi siswa untuk tetap berusaha untuk menggunakan bahasa Inggris di lingkungan sekolah.

3. PELAKSANAAN DAN HASIL KEGIATAN

3.1. PELAKSANAAN KEGIATAN

Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat (PkM) yang berjudul Pendampingan Pembelajaran Bahasa Inggris melalui Pengaplikasian CANVA bagi Siswa Kelas X SMA BUDI DHARMA DUMAI telah dilaksanakan pada Jum'at, 2 September 2022 di ruang kelas. Peserta yang hadir pada kegiatan PkM ini sebanyak 25 siswa. Mereka sangat senang selama mengikuti kegiatan ini. Tim PkM juga termotivasi dalam penyampaian materi kegiatan sehingga kegiatan berjalan dengan lancar.

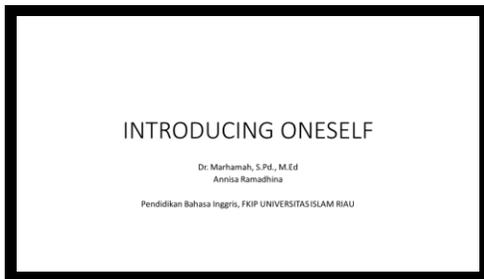
Pemateri utama kegiatan PkM ini yakni Dr. Marhamah, S.Pd., M.Ed telah berhasil menyampaikan materi mata pelajaran bahasa Inggris kelas X SMA melalui CANVA. Pemateri kedua yakni Annisa Ramadhina yang merupakan mahasiswa yang ikut serta dalam kesuksesan kegiatan PkM ini. Beliau telah memaparkan tentang aplikasi CANVA. Materi-materi bahasa Inggris disajikan melalui CANVA tersebut dirancang sedemikian rupa sehingga pembelajaran menyenangkan, efektif dan efisien.



Gambar 1. Penyampaian Materi

Kegiatan PkM ini telah dilakukan secara bertahap. Kegiatan pertama yaitu menyampaikan materi bahasa Inggris dengan topiknya *introduction my self* atau memperkenalkan jati diri dengan menggunakan aplikasi

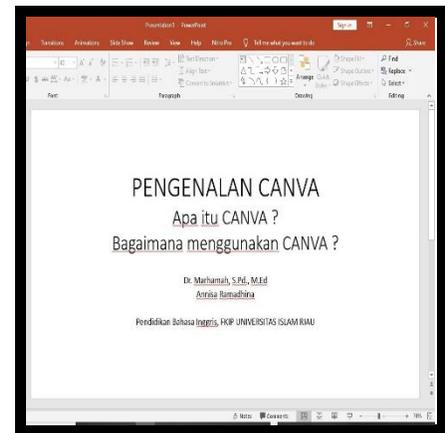
Canva. Tahapan berikutnya, peserta telah belajar dengan menggunakan CANVA. Materi yang disajikan CANVA tersebut berupa kegiatan keterampilan berbahasa Inggris seperti mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Peserta kegiatan PkM dapat dengan mudah menggunakan aplikasi CANVA di telepon Android atau *smartphone* mereka masing-masing.



Gambar 2. Materi Bahasa Inggris

Pada kegiatan keterampilan mendengar, pemateri menyajikan audio yang dapat didengar oleh siswa. Mereka dapat mengerjakan latihan-latihan keterampilan mendengar yang diberikan melalui aplikasi CANVA. Pada keterampilan berbicara, peserta juga dapat melakukan percakapan yang sesuai dengan instruksi yang diberikan pada aplikasi CANVA. Pada keterampilan membaca, peserta menggunakan aplikasi CANVA melakukan kegiatan membaca teks bahasa Inggris (*pronunciation*) dan menjawab pertanyaan yang disediakan. Pada keterampilan menulis, peserta menulis sebuah teks yang telah dipelajari pada aplikasi CANVA. Peserta telah didampingi menggunakan aplikasi CANVA selama proses pembelajaran bahasa Inggris.

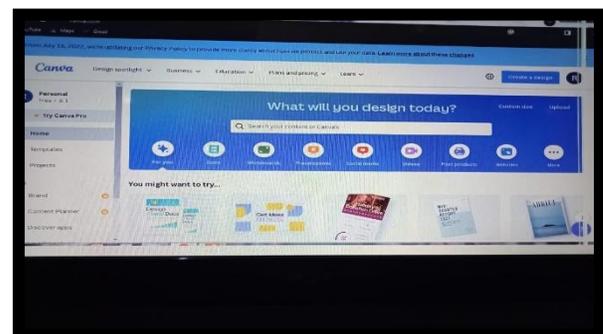
Pemateri kedua telah menyampaikan dan mendampingi peserta dalam mengoperasikan aplikasi CANVA. Pada awal kegiatan ini, peserta telah dilatih untuk dapat masuk ke situs aplikasi CANVA, CANVA.com. Peserta dilatih secara bertahap hingga mereka mampu mengoperasikannya secara mandiri. Pada tahap awal peserta dilatih membuka aplikasi CANVA, *login* atau mendaftar dengan menggunakan *username* (nama pengguna) dan *password* (kata kunci). Setelah peserta berhasil *login*, tahap berikutnya yakni dilatih mengenal fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi CANVA tersebut. Tahap selanjutnya, peserta dilatih menggunakan fitur-fitur yang ada sehingga dapat mengerjakan latihan-latihan mata pelajaran bahasa Inggris.



Gambar 3. Materi Pengenalan CANVA

3.2. HASIL KEGIATAN

Hasil PKM ini adalah pembelajaran bahasa Inggris menggunakan aplikasi CANVA. Media yang digunakan pemateri adalah media online desain yaitu CANVA. Materi pembelajaran bahasa Inggris ini disajikan melalui tampilan beberapa slide. Penyajian materi tersebut dilakukan dengan baik sehingga siswa dapat memahami dan mempraktekkan secara langsung. Peserta mampu mengoperasikan CANVA menggunakan alat elektronik yaitu *handphone*. Pemateri menjelaskan bagaimana cara menginstal aplikasi, Setelah aplikasi diinstal, pemateri mulai melanjutkan menjelaskan bagaimana cara *login* aplikasi, sebelum digunakan siswa harus membuat akun dengan menggunakan *email* (surat elektrik) mereka pribadi. Setelah siswa membuat akun, siswa bisa menggunakan aplikasi untuk mendesain tentang latihan-latihan yang diberikan pada penyajian materi mata pelajaran bahasa Inggris.



Gambar 4. Situs CANVA

Adapun materi bahasa Inggris yang disajikan tentang materi yang sedang dipelajari siswa kelas X SMA yakni 1) *introduction my self* atau memperkenalkan tentang jati diri, 2) mengucapkan salam atau *Greeting*, 3) Teks

Descriptive tentang diri sendiri dan sebagainya. Pemateri telah menyajikan materi-materi tersebut dalam tayangan menggunakan aplikasi CANVA. Siswa mampu merespon setiap latihan-latihan yang diberikan.



Gambar 5. Respon Siswa

Beberapa kegiatan PkM yang telah dilakukan yaitu sosialisasi kegiatan dikelas, cara cara dalam penggunaan aplikasi, penyajian materi dalam bahasa Inggris, praktek dan evaluasi atau penilaian.

Pada kegiatan praktek, pemateri mampu melakukan praktek penggunaan aplikasi CANVA dalam pelajaran bahasa Inggris, Siswa sudah mampu mendisain teks bahasa Inggris dan materi lainnya khususnya dalam pembelajaran bahasa Inggris. Siswa semangat dalam mengikuti kegiatan PkM ini dan pemateri sangat puas dengan kemampuan siswa selama proses pembelajaran.

Hasil kegiatan PkM ini memberikan respon yang positif. Peserta mampu meningkatkan pemahaman siswa selama pembelajaran bahasa Inggris. Hasil kegiatan PkM yang telah dilakukan oleh Widayanti et al., (2021) menunjukkan bahwa kegiatan PkM sangat menarik dalam upaya mengedukasi siswa pada pembuatan desain Grafis menggunakan Aplikasi CANVA. Pelaksanaan kegiatan PkM ini berbeda yakni dilakukan secara daring menggunakan Aplikasi Zoom *meeting* terhadap 27 orang siswa di SMK Mahardika Karangploso. Materi yang disajikan mengenai mendisain bentuk poster. Namun, pada dasarnya memiliki kesamaan yakni kegiatan ini menarik dan bermanfaat bagi proses pembelajaran.

Hasil kegiatan PkM ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi CANVA selama proses pembelajaran mampu meningkatkan kreatifitas siswa. Hal serupa juga telah dinyatakan pada hasil kegiatan PkM yang dilakukan oleh Sony Junaedi (2021) yang berjudul

Aplikasi CANVA sebagai media pembelajaran daring untukn meningkatkan kemampuan kreatifitas mahasiswa pada matakuliah *English for Information Communication and Technology*.

Hasil kegiatan PkM ini juga telah menunjukkan bahwa aplikasi CANVA merupakan salah satu media pembelajaran mata pelajaran bahasa Inggris yang efektif. Hasil kegiatan PkM oleh Resmini et al., (2021) yang berjudul *Pelatihan Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris* telah memberikan kesan yang baik selama kegiatan berlangsung.

Pada hasil kegiatan tim PkM ini telah menunjukkan bahwa kegiatan ini telah memberikan respon yang signifikan terhadap peserta yakni siswa kelas X SMA Budi Dharma Dumai. Sehubungan dengan hal ini, ada beberapa saran yang dapat penulis sampaikan sebagai berikut.

1. Pendampingan serupa perlu dilakukan dan dikembangkan berdasarkan kebutuhan
2. Tim PkM dan pihak mitra dalam hal ini yaitu warga SMA Budi Dharma Dumai dapat melakukan kolaborasi kerjasama dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan.

4. KESIMPULAN

Para peserta PkM didampingi selama kegiatan PkM berlangsung sehingga mereka mudah memahami materi yang telah diberikan. Selama kegiatan pendampingan berlangsung, peserta memiliki rasa percaya diri yang tinggi. Mereka sangat antusias dalam menanggapi setiap kegiatan. Mereka sangat komunikatif berdiskusi dengan tim PkM. Kegiatan keterampilan berbahasa Inggris yang telah dilakukan dapat diikuti dengan seksama sehingga mampu meningkatkan kemampuan bahasa Inggris peserta. Latihan-latihan terkait keterampilan berbahasa seperti mendengar, berbicara, membaca dan menulis mampu direspon dengan baik selama proses pembelajaran menggunakan aplikasi CANVA. Aplikasi CANVA merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi pelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih terutama ditujukan kepada Rektor UIR yang telah memotivasi penulis melalui pemberian dana kegiatan. Selanjutnya ucapan terima kasih kepada Direktur DPPM UIR yang senantiasa mendukung segala fasilitas pelaksanaan kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

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. <https://doi.org/10.31599/jabdimas.v5i1.986>
- Asmarani, R., & Santoso, B. (2014). Pemanfaatan Online Dictionary Dalam Menterjemahkan Teks Prosedur Bahasa Indonesia Ke Dalam Bahasa Inggris. *Semantik*, 4(1), 171–178.
- Herlina, M., Sulaiman, E., & Widiastuti, R. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Audio Visual terhadap hasil Belajar Biologi Siswa di SMAN 5 Bengkulu Utara. *Jurnal IPA Terpadu (JIT)*, 3(1), 84. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Margana, & Sukarno. (2011). PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BILINGUAL Margana dan Sukarno DEVELOPING THE BILINGUAL TEACHING MODEL. *Jurnal Kependidikan*, 41, 79–93.
- Resmini', S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 04(02), 335–343. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/abdimas-siliwangi/article/view/6859/2593>
- Sony Junaedi. (2021). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Mahasiswa Pada Mata Kuliah English for. *Bangun Rekaprima*, 07(2), 80–89. https://jurnal.polines.ac.id/index.php/bangun_rekaprima/article/view/3000/107647
- Widayanti, L., Kala'lembang, A., Adharyanty Rahayu, W., Yulia Riska, S., & Arya Sapetra, Y. (2021). Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 91–102. <https://doi.org/10.32815/jpm.v2i2.813>