

PEMANFAATAN CANVA UNTUK MENGOPTIMALKAN KEMAMPUAN MAHASISWA DALAM MENDESAIN BAHAN AJAR IPA SD

Nining Sar'iyah¹, Adi Neneng Abdullah²

^{1,2}Program Studi PGSD, Universitas Flores, Ende
Email : sariyah.nining@gmail.com

Abstrak : Penelitian ini dilatarbelakangi masih lemahnya kemampuan mahasiswa PGSD Uniflor dalam mendesain bahan ajar berbasis digital, sehingga diterapkanlah aplikasi canva untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam mendesain bahan ajar IPA. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan subyek penelitian 30 mahasiswa yang mengikuti program perkuliahan desain pembelajaran IPA SD semester genap tahun akademik 2022/2023. Data dikumpulkan dengan teknik observasi, dokumentasi dan wawancara. Data dianalisis dengan teknik analisis data deskriptif kualitatif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi canva dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam mendesain bahan ajar IPA SD dalam dua siklus.

Kata Kunci: Aplikasi Canva; Bahan Ajar IPA

PENDAHULUAN

Pandemi covid 19 yang melanda dunia sejak tahun 2020 memberikan dampak yang besar terhadap penyelenggaraan proses pendidikan. Salah satu perubahan terbesar adalah berlakunya proses belajar online untuk menghindari penyebaran virus tersebut. Namun, pemberlakuan proses belajar online tidak sepenuhnya berjalan secara maksimal dikarenakan kurangnya kesiapan guru terutama dalam literasi digital. Menurut Kustandi dan Ibrahim (2021), keterbatasan pemahaman guru dalam literasi digital membuat proses pembelajaran menjadi kurang efektif. Pandangan serupa juga disampaikan oleh Istiqomah et.al (2022), bahwa kalangan pendidikan seperti guru, dosen dan siswa merupakan salah satu pengguna internet akan tetapi, fakta di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak guru yang tertinggal dalam memanfaatkan teknologi digital dalam proses pembelajaran.

Keterampilan digital dibutuhkan guru karena kemudahannya dalam merancang bahan ajar, media pembelajaran maupun sebagai referensi tambahan dalam meningkatkan pemahaman global siswa. Oleh karena itu, lembaga pendidikan tinggi yang mencetak calon guru juga harus membekali mahasiswa dengan keterampilan-keterampilan pembelajaran berbasis digital agar mahasiswa siap menghadapi berbagai perubahan atau trend di dalam dunia pendidikan. Program studi pendidikan sekolah dasar Universitas Flores juga mempersiapkan mahasiswa dalam hal tersebut yang diimplementasikan melalui kegiatan perkuliahan, salah satunya dalam perkuliahan desain pembelajaran IPA SD.

Desain pembelajaran IPA SD merupakan mata kuliah yang mawadahi mahasiswa untuk dapat mengembangkan keterampilan dalam menyusun perangkat pembelajaran IPA SD, termasuk di dalamnya menyusun bahan ajar. Bahan ajar didefinisikan sebagai segala bentuk

bahan, baik tertulis maupun tidak tertulis, yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran dan menjadi bahan untuk dipelajari oleh peserta didik dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan (Bachtiar, 2015). Berdasarkan observasi awal peneliti pada sejumlah mahasiswa yang diberi tugas untuk mengembangkan bahan ajar IPA berbasis digital menunjukkan bahwa kemampuan mahasiswa masih rendah dalam menyusun bahan ajar tersebut. Hampir seluruh mahasiswa masih mengembangkan jenis bahan ajar digital visual seperti *ebook* dan kurang kreatif memanfaatkan aplikasi multimedia lainnya. Sehingga untuk mengatasi hal tersebut, dosen menerapkan aplikasi canva sebagai salah satu alternatif yang mudah dalam mengembangkan bahan pembelajaran yang menarik.

Aplikasi Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi Canva. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada Canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya (Junaedi 2021). Menurut Cerberus, Canva merupakan suatu program desain online yang terdapat berbagai tools atau alat editing untuk membuat berbagai desain grafis (Rahmayanti dan Jaya, 2020). Penggunaan aplikasi canva bermanfaat dalam meningkatkan kreativitas guru dalam mempersiapkan media dan bahan ajar, serta mempermudah proses penyampaian materi pembelajaran.

Canva juga dapat membantu mempermudah peserta didik dalam memahami penyampaian pesan atau materi pembelajaran dalam bentuk teks ataupun video. Selain itu, media pembelajaran Canva dapat membantu peserta didik menjadi lebih focus dalam memperhatikan pembelajaran dengan tampilannya yang lebih menarik. Sehingga aplikasi ini sangat cocok untuk digunakan dalam mengembangkan bahan ajar IPA SD.

Penerapan aplikasi Canva dalam proses pembelajaran telah diteliti dalam penelitian-penelitian terdahulu seperti dalam penelitian yang dilakukan Syahrin dan Sa'dah (2021) yang mengungkapkan bahwa aplikasi canva dibutuhkan dalam proses perkuliahan *Littérature Française* karena dapat meningkatkan antusiasme dan partisipasi aktif mahasiswa. Dalam penelitian tindakan kelas yang dilakukan Triningsih (2021) membuktikan bahwa Penggunaan aplikasi canva melalui pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kemampuan menyajikan teks tanggapan kritis peserta didik kelas IX SMP Negeri 1 Karangploso tahun ajaran 2020/2021 yang dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase skor motivasi belajar dan hasil belajar pada tiap siklus. Putri dan Mudinilah (2021) juga membuktikan bahwa penggunaan aplikasi canva untuk pembelajaran ilmu pengetahuan sosial sangat efektif digunakan pada masa pandemi covid 19, sehingga mempermudah dalam pembelajaran bagi siswa maupun gurunya. Penelitian-penelitian tersebut membuktikan bahwa aplikasi Canva dapat diterapkan dalam meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berbagai proses pembelajaran

sehingga dapat pula diterapkan dalam meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam mendesain bahan ajar IPA SD.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk memperbaiki kualitas dan proses pembelajaran dimana dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa PGSD Uniflor dalam mendesain bahan ajar IPA SD melalui penerapan aplikasi Canva. Subyek dalam penelitian ini adalah 30 orang mahasiswa program studi PGSD Universitas Flores yang mengikuti perkuliahan desain pembelajaran IPA SD pada semester genap tahun akademik 2022/2023. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, dokumentasi dan wawancara. Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis dengan teknik analisis data deskriptif kualitatif yang tahapannya berupa reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. Proses penelitian ini melalui empat prosedur atau tahapan dalam penelitian tindakan kelas yakni, tahap perencanaan, tahap tindakan, tahap observasi dan tahap refleksi. Apabila hasil yang diperoleh belum mencapai indikator kinerja yang diinginkan maka proses penelitian akan dilanjutkan ke siklus berikutnya dengan mengulang tahapan-tahapan tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada fase pratindakan dalam penelitian ini diketahui bahwa kemampuan mahasiswa masih rendah dalam mendesain bahan ajar IPA SD. Hal

ini dapat diketahui dari hasil penilaian produk bahan ajar yang dikembangkan sebelumnya dimana hanya 3 dari 30 orang mahasiswa yang memperoleh nilai B. Adapun produk bahan ajar yang dihasilkan berupa buku ajar elektronik (*ebook*) yang dibuat permateri pembelajaran dengan penyajian yang kurang menarik serta substansi yang terlalu melebar sehingga kurang sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar.



Gambar 1 *ebook* yang dikembangkan mahasiswa pada fase pratindakan (Sumber: dokumentasi peneliti)

Berdasarkan permasalahan di atas maka diterapkanlah aplikasi canva sebagai tindakan dalam meningkatkan kemampuan mahasiswa untuk mendesain bahan ajar yang lebih bagus dan menarik. Proses penerapan aplikasi ini melalui dua siklus dengan tahapan-tahapan pembelajaran sebagai berikut:

1. Tahap pengenalan aplikasi Canva

Pada tahap ini, dosen memperkenalkan aplikasi canva pada mahasiswa dengan cara menunjukkan langkah-langkah membuat video pembelajaran dengan aplikasi Canva seperti menginput video, rekaman suara, gambar dan lain-lain. Dalam tahapan ini, baik di siklus I maupun siklus II berjalan dengan sangat baik karena prosedur penggunaan aplikasi ini sangat mudah serta rata-rata mahasiswa mempunyai kemampuan dasar dalam membuat konten-konten video untuk hiburan dengan aplikasi lainnya seperti *tik tok*, *capcut* dll. Sehingga, penggunaan aplikasi ini cukup mudah dilakukan oleh mahasiswa.

2. Tahap pembagian kelompok/tim

Dosen membagi mahasiswa ke dalam 10 kelompok yang beranggotakan 3 orang dan diberi proyek untuk mengkonversi *ebook* yang pernah dibuat pada fase pratindakan ke dalam bentuk video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva. Pada siklus I di tahapan ini, dosen memberikan arahan kepada mahasiswa agar memperhatikan keluasan materi yang akan dikembangkan. Mahasiswa diminta agar lebih fokus mengembangkan bahan ajar sesuai tujuan pembelajaran yang telah dianalisis.

3. Tahap bimbingan

Dalam tahapan ini, dosen membimbing mahasiswa dalam proses pengerjaan proyek pengembangan bahan ajar berbasis aplikasi Canva. Proses pembimbingan masing-masing dilakukan sebanyak satu kali tatap muka baik di siklus I maupun di siklus II. Sedangkan pembimbingan secara tidak tatap muka dilakukan dengan diskusi maupun konsultasi melalui grup whatsapp.

4. Tahap presentasi dan penilaian

Dalam tahapan ini, mahasiswa melakukan presentasi hasil dan dinilai oleh dosen. Penilaian terdiri atas dua yakni penilaian proses dan produk. Penilaian proses dilakukan secara terus menerus untuk mengetahui keaktifan dan kreativitas mahasiswa dalam mengerjakan proyek yang diberikan. Hasil observasi pada siklus I maupun siklus II, menunjukkan mahasiswa aktif, kreatif serta berkolaboratif menyelesaikan bahan ajar yang ditugaskan. Sedangkan penilaian produk merupakan penilaian bahan ajar yang telah dikembangkan dari aplikasi Canva. Adapun produk bahan ajar yang dikembangkan terdiri dari 10 konten materi yakni makhluk hidup; sumber daya alam; suhu; bunyi; magnet; campuran dan larutan; cahaya; listrik, gaya, gerak dan energi; serta tata surya. Seluruh produk yang dihasilkan diupload dan terhubung ke dalam *youtube*.



Gambar 2. Cuplikan bahan ajar yang telah dikembangkan dengan aplikasi Canva

(Sumber: Dokumentasi peneliti)

Produk bahan ajar yang telah dihasilkan dinilai dengan menghitung rata-rata skor yang diperoleh dan dikonversikan sesuai pedoman acuan penilaian dalam Tabel 1. Adapun hasil penilaian secara keseluruhan dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 1 Pedoman acuan penilaian bahan ajar

Rentang nilai	Kategori
90 - 100	Sangat Baik
80 - 89	Baik
60 - 79	Cukup
0 - 59	Kurang

Tabel 2 Hasil Penilaian Bahan Ajar siklus I dan siklus II

Tm ajar	Konten Materi Bahan	Siklus I		Siklus II	
		Nilai	Kategori	Nilai	Keterangan
1	Makhluk hidup	78	Cukup	84	Baik
2	Sumber daya alam	74	Cukup	82	Baik
3	Suhu	80	Baik	86	Baik
4	Bunyi	82	Baik	88	Baik
5	Magnet	78	Cukup	82	Baik
6	Campuran dan larutan	78	Cukup	82	Baik
7	Cahaya	74	Cukup	82	Baik
8	Listrik	80	Baik	84	Baik
9	Gaya, Gerak dan Energi	82	Baik	88	Baik
10	Tata Surya	75	Cukup	82	Baik
	Rata-rata	78,1	Cukup	84	Baik

Tabel 2 menunjukkan perbandingan nilai setiap kelompok pada siklus I maupun siklus II. Berdasarkan data pada Tabel 2 diketahui bahwa terdapat empat kelompok yang memperoleh nilai dengan kategori baik dan enam kelompok lainnya masih berada pada kategori cukup. Sehingga perlu dilaksanakan kembali tindakan siklus II untuk mencapai indikator kinerja yang diinginkan dalam penelitian ini. Penerapan aplikasi canva pada siklus II dilakukan dengan merefleksi kekurangan yang dialami pada siklus I kemudian memberikan solusi serta melaksanakan proses perbaikan berdasarkan masukan yang diberikan. Kekurangan tersebut diantaranya, masih ada kelompok yang tidak mencantumkan tujuan pembelajaran pada konten videonya serta tidak menggunakan rekaman suara untuk memperjelas maksud dari gambar maupun animasi yang terdapat di dalam video sehingga membingungkan penonton video.

Bahan ajar merupakan suatu kebutuhan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, seorang mahasiswa calon guru perlu dibekali keterampilan dalam menyusun bahan ajar. Menurut Bahtiar (2015), bahan ajar dapat disusun dari

berbagai macam sumber belajar (benda, data, fakta, ide, orang, dan sebagainya) yang potensial untuk dipelajari atau memiliki potensi untuk menimbulkan suasana dan proses belajar. Pengembangan bahan ajar perlu disusun mengacu pada kurikulum yang berlaku, khususnya yang terkait dengan kompetensi, standar materi dan indikator pencapaian. Sesuai dengan kebutuhan jaman dewasa ini, bahan ajar digital merupakan jenis yang perlu dipelajari oleh setiap guru. Bahan ajar digital ini terdiri atas berbagai jenis, salah satunya adalah video pembelajaran. Terdapat berbagai aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan jenis bahan ajar tersebut, diantaranya adalah dengan menggunakan aplikasi Canva. Sehingga, untuk mengatasi permasalahan yang terjadi dalam proses perkuliahan desain pembelajaran IPA SD pada mahasiswa semester 4 program studi PGSD Universitas Flores, maka diterapkanlah aplikasi Canva untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam mengembangkan bahan ajar digital.

Canva merupakan aplikasi desain grafis secara online yang memiliki berbagai macam template atau opsi desain yang ingin dibuat. Tidak hanya presentasi, Canva juga menyediakan desain untuk poster, foto profil, banner, dan lain-lain (Leryan et al. dalam Hapsari, 2021). Penggunaan media pembelajaran canva dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Sehingga aplikasi ini sering dimanfaatkan untuk mengembangkan video

pembelajaran. Hal ini telah dilakukan dalam penelitian Riono dan Fauzi (2022) yang mengembangkan video pembelajaran PAI BP berbasis aplikasi Canva untuk peserta didik sekolah dasar. Hasil penelitian tersebut telah menghasilkan video pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik. Dalam penelitian lain Filla dan Mudinilah (2022) juga membuktikan bahwa aplikasi canva dibutuhkan untuk mengembangkan video pembelajaran IPS sekolah dasar. Sedangkan dalam penelitian ini, aplikasi canva diterapkan sebagai media belajar bagi mahasiswa PGSD Universitas Flores dalam mengembangkan bahan ajar berbentuk video pembelajaran. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yang menghasilkan produk berupa 10 konten video pembelajaran IPA SD, dimana pada siklus I rata-rata mendapat nilai sebesar 78,1 dengan kategori cukup dan meningkat menjadi 84 pada siklus II. peningkatan ini membuktikan bahwa pemanfaatan aplikasi canva dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa PGSD Uniflor dalam mendesain bahan ajar digital.

Setiap proses pembelajaran/ perkuliahan memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing. Penerapan aplikasi canva untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam mendesain bahan ajar ini juga ditemukan kelebihan dan kelemahan. Berdasarkan refleksi peneliti, kelebihan dalam proses pembelajaran ini yakni dapat mengkondisikan mahasiswa menjadi lebih aktif dan kreatif mengembangkan ide dalam pembuatan bahan ajar sehingga dihasilkan 10 bahan ajar berbentuk video

pembelajaran dari proses perkuliahan ini. Telah banyak penelitian terdahulu yang membuktikan bahwa penerapan aplikasi Canva dapat meningkatkan kreatifitas seperti dalam hasil penelitian Juwairia et.al (2022) dimana aplikasi Canva yang dipadukan dengan model Project based learning dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam mendesain flyer digital. Kesamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama menerapkan aplikasi canva, namun dalam penelitian ini ditujukan untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam mendesain bahan ajar sedangkan penelitian tersebut bertujuan agar siswa dapat mendesain flyer digital.

Kelebihan lainnya, aplikasi canva telah dilengkapi dengan berbagai fitur-fitur yang memudahkan mahasiswa untuk menginput gambar, rekaman suara, video dan lain-lain sehingga proses pengembangan bahan ajar berbentuk video pembelajaran ini menjadi lebih praktis dan efektif. Penggunaan aplikasi Canva ini juga melatih mahasiswa untuk memanfaatkan teknologi internet sehingga dapat memperkaya literasi digital mahasiswa. Temuan ini sesuai pendapat Pelangi dalam penelitian Widyatnyana (2021) yang juga menerapkan canva namun dipadukan dengan model discovery learning. Pelangi mengungkapkan bahwa penggunaan canva ini melatih peserta didik untuk menguasai keterampilan baru dalam hal perkembangan teknologi dan internet.

Penerapan aplikasi Canva ini juga mengalami hambatan-hambatan dalam proses pelaksanaannya. Hambatan tersebut antara lain, ketidaksiapan mahasiswa dalam peralatan seperti laptop dan kuota internet. Kendala ini menjadi

hal yang urgen sebab aplikasi Canva tidak bisa diakses tanpa kuota data dan perlengkapan seperti laptop. Untuk mengatasi hal tersebut, proses pembimbingan terkadang dilakukan dosen di ruangan yang terkoneksi wifi gratis. Temuan kelemahan penelitian ini juga pernah diungkapkan Resmi dalam Amrina et.al (2022), bahwa kekurangan aplikasi Canva diantaranya dalam aksesibilitas harus menggunakan kuota internet; membutuhkan kestabilan jaringan agar kinerja aplikasi Canva baik; serta beberapa fitur dikenai Canva premium yang berbayar. Berdasarkan pendapat tersebut serta temuan penelitian ini dapat maka keberadaan internet merupakan hal urgen dalam menggunakan aplikasi ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa aplikasi canva dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam mendesain bahan ajar IPA SD. Peningkatan ini terbukti dari perolehan nilai yang dicapai mahasiswa dimana pada siklus I memperoleh rata-rata sebesar 78,1 dengan kategori cukup dan meningkat menjadi 84 pada siklus II. Meskipun demikian, penggunaan aplikasi canva dalam penelitian ini masih memiliki kelemahan yakni ketidaksiapan mahasiswa dalam kuota internet. Sehingga untuk peneliti selanjutnya disarankan untuk mempersiapkan hal tersebut sebelum menerapkan media ini dalam kegiatan perkuliahan maupun pelatihan dengan aplikasi Canva.

DAFTAR PUSTAKA

Amrina, A., Mudinillah, A., & Fadhillah, R. S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi

- Canva Dalam Pembuatan Video Pembelajaran Bahasa Arab di Kelas X MAN 1 Padang Panjang (Using Canva Application in Making Arabic Learning Videos in Class X MAN 1 Padang Panjang). *Loghat Arabi: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab*, 3(1), 1-20.
- Bahtiar, E. T. (2015, October). Penulisan bahan ajar. In *Artikel disajikan dalam kegiatan Conference Paper di Bogor*.
- Filla, W. A., & Mudinillah, A. (2022). PEMANFAATAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN CANVA PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 15(1), 14-31.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384-2394
- Istiqomah, R., Kristiani, K., & Noviani, L. (2022). Literasi Digital Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *SNHRP*, 139-144.
- 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: Majalah Ilmiah Pengembangan Rekayasa, Sosial dan Humaniora*, 7(2, Oktober), 80-89.
- Juwairia, J., Koryati, D., Amrina, D. E., & Sintara, U. (2022). Meningkatkan Kreativitas Desain Flyer Digital Menggunakan Aplikasi Canva Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL). *Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 9(1), 15-26.
- Kustandi, C., & Ibrahim, N. (2021). Pendampingan Pembuatan Bahan Ajar Elektronik bagi Guru di Sekolah Dasar untuk Meningkatkan Literasi Digital. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 5(3), 415-422.
- Putri, R. J., & Mudinillah, A. (2021). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VI di SDN 02 Tarantang. *MADROSATUNA: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 65-85.
- Rahmayanti, D., & Jaya, P. (2020). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Canva dengan Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar dasar Listrik dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 8(4), 107-113.
- Riono, R., & Fauzi, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pai-Bp di SD Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 117-127.
- Syahrin, E., & Sa'adah, W. ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DARING PADA MATA KULIAH LITTÉRATURE FRANÇAISE BERBASIS CANVA. *BAHAS (e-Journal)*, 32(4), 298-306.

- Triningsih, D. E. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Cendekia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(1), 128-144.
- Widyatnyana, K. N. (2021). Penerapan model discovery learning pada materi teks cerpen dengan menggunakan media canva for education. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 10(2), 229-236.