

**PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA
DI SMP IT NUR HASAN**

Dewi Mariastuti Khasanah¹, Budi Murtiyasa², Sigit Haryanto³

^{1,2,3}Magister Administrasi Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia

¹E-mail: q100230019@student.ums.ac.id

Abstract

As professional learning agents, teachers need to possess teaching competency and skills to integrate technology in education, especially in the current digital era. The community service activities at SMP IT Nur Hasan aim to provide training to teachers in creating Canva-based instructional media, demonstrating a commitment to continually enhance teaching quality through professional development. Canva, as an online-based platform, offers various attractive designs, templates, features, and categories to support user creativity. The training adopts a workshop pattern involving lectures, practical exercises, and discussions/Q&A sessions in three stages: preparation, implementation, and evaluation of activities. Teachers participating in the training are given the opportunity to practice using various Canva features, particularly for developing creative and innovative teaching materials. The training results indicate that not only are the teachers interested, but they also comprehend the concept of creating Canva-based instructional media. Therefore, it is expected that this training will enhance teachers' professionalism in delivering innovative lessons aligned with current technological developments.

Keywords: workshop; learning media; Canva

Abstrak

Sebagai agen pembelajaran yang profesional, guru perlu memiliki kompetensi mengajar dan keterampilan mengintegrasikan teknologi dalam pengajaran, terutama di era digital saat ini. Kegiatan pengabdian di SMP IT Nur Hasan bertujuan memberikan pelatihan kepada para guru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis Canva, menunjukkan komitmen untuk terus meningkatkan kualitas pengajaran melalui pengembangan profesional. Canva, sebagai platform berbasis online, menyediakan berbagai desain menarik, template, fitur-fitur, dan kategori-kategori untuk mendukung kreativitas pengguna. Pelatihan ini menggunakan pola workshop yang melibatkan ceramah, praktik, serta diskusi/tanya jawab dalam tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan. Guru sebagai peserta pelatihan diberikan kesempatan untuk langsung berlatih menggunakan berbagai fitur Canva, khususnya untuk mengembangkan bahan ajar yang kreatif dan inovatif. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa para guru tidak hanya tertarik tetapi juga memahami konsep pembuatan media pembelajaran berbasis Canva. Dengan demikian, diharapkan pelatihan ini dapat meningkatkan profesionalisme guru dalam menyajikan pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini.

Kata Kunci: pelatihan; media pembelajaran; Canva

Submitted: 2023-01-12	Revised: 2023-01-17	Accepted: 2024-01-25
-----------------------	---------------------	----------------------

Pendahuluan

Di era 4.0 yang ditandai oleh kemajuan teknologi yang pesat, penggunaan media pembelajaran berbasis digital telah menjadi suatu kebutuhan yang tak terhindarkan dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi atau digital, sejalan dengan perkembangan zaman, akan menjadi salah satu strategi pembelajaran yang diadopsi oleh para guru. (Handayani, et al., 2023). Salah satu platform yang semakin mendominasi dalam pembuatan materi pembelajaran visual adalah Canva. Keberhasilan Canva dalam menyajikan alat desain yang intuitif dan beragam membuatnya menjadi pilihan utama para pendidik untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan efektif. Canva merupakan platform desain grafis online yang menyediakan berbagai template dan opsi desain (Santi et al., 2020). Canva memiliki sejumlah keunggulan, seperti desain yang menarik, bisa diakses melalui perangkat gawai, resolusi tinggi, dan efisiensi waktu (Pelangi, G. 2020). Canva menyediakan kemudahan dalam proses pembelajaran dengan berbagai fitur seperti desain grafis, animasi, template, bulletin, dan nomor halaman yang menarik. Selain itu, terdapat fitur *drag-and-drop* yang memudahkan pengguna,

membuatnya praktis dan efisien. Seluruhnya dilengkapi dengan kemudahan akses kembali, resolusi gambar yang jelas, dan dapat dicetak (Sholeh, et al., 2020). Dengan memanfaatkan fitur-fitur yang disediakan oleh Canva, guru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan relevan dengan gaya belajar generasi baru.

Canva dapat digunakan sebagai media pembelajaran digital dan mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran. Selain itu, penggunaan Canva juga dianggap efektif untuk membantu guru dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas (Mahardika et al., 2021). Menurut Tanjung dan Faiza (2019), Pemanfaatan Canva sebagai alat pembuatan media pembelajaran dapat menyederhanakan dan menghemat waktu guru dalam merancang materi pembelajaran serta menjelaskan konsep-konsep pelajaran. Materi yang dipresentasikan melalui Canva membantu siswa untuk memahami secara konkret, logis, dan jelas, menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan interaktif. Berdasarkan hasil pelatihan Canva yang telah dilakukan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pelatihan ini memberikan manfaat besar dalam pengembangan media pembelajaran bagi peserta didik (Pelangi, G. 2020).

Walaupun teknologi telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari masyarakat dan dunia pendidikan, faktanya banyak guru yang belum sepenuhnya mengadopsi teknologi secara menyeluruh. Hasil wawancara dengan para guru di SMP IT Nur Hasan, Kecamatan Sambi, Kabupaten Boyolali, menunjukkan bahwa sebagian besar dari mereka belum menerapkan aplikasi Canva untuk membuat media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menarik.

Berdasarkan paparan di atas, diperlukan upaya pengabdian masyarakat untuk memberikan pelatihan kepada para guru di SMP IT Nur Hasan, khususnya dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam penerapan teknologi yang praktis pada era digital. Pelatihan akan difokuskan pada peningkatan keterampilan guru dalam menggabungkan teknologi informasi dalam proses pembelajaran, dengan memanfaatkan platform Canva. Harapannya, melalui pelatihan ini, para guru akan memiliki kemampuan untuk menciptakan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menarik.

Metode

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada guru di SMP IT Nur Hasan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis Canva. Pelatihan dilakukan pada tanggal 25 Januari 2024, dan lokasinya diadakan di laboratorium komputer SMP IT Nur Hasan. Sebanyak 17 guru dari berbagai bidang studi berpartisipasi dalam pelatihan ini, menunjukkan minat dan kebutuhan yang luas dari berbagai disiplin ilmu. Target utama dari kegiatan ini adalah agar peserta pelatihan mampu membuat media pembelajaran yang inovatif menggunakan platform Canva. Hal ini mencerminkan tujuan yang sangat relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini, yang mengedepankan kreativitas dan inovasi dalam penyampaian materi pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan pelatihan dibagi menjadi beberapa tahapan untuk memastikan proses yang sistematis dan efektif. Tahap pertama adalah persiapan awal, yang melibatkan pengorganisasian dan penyiapan sarana serta prasarana di laboratorium komputer. Tahap kedua adalah sosialisasi atau penyuluhan, yang mencakup memberikan penjelasan tentang aplikasi Canva dan mengenalkan konsep pengembangan media pembelajaran menggunakan alat ini. Selanjutnya, pada tahap praktek, para peserta pelatihan diberi kesempatan untuk secara langsung mempraktikkan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva. Ini mencakup langkah-langkah praktis dan kreatif untuk memberikan pengalaman langsung kepada peserta dalam menggunakan aplikasi tersebut. Tahap terakhir adalah evaluasi kegiatan, yang dilakukan melalui pengisian kuesioner oleh para peserta. Ini bertujuan untuk mengukur keberhasilan pelatihan, sejauh mana peserta memahami materi, dan seberapa baik mereka dapat mengaplikasikannya dalam konteks

pembelajaran mereka. Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan praktis, memastikan bahwa para guru dapat memanfaatkan teknologi modern untuk meningkatkan kualitas dan inovasi dalam media pembelajaran mereka.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva yang diadakan pada Kamis, 25 Januari 2024, di laboratorium komputer SMP IT Nur Hasan merupakan suatu proses yang terorganisir dengan baik. Acara ini dihadiri oleh 17 guru dari berbagai bidang studi, menunjukkan partisipasi yang cukup luas dan representatif.



Gambar 1. Pengorganisasian dan penyiapan sarana prasarana

Tahap pertama dari kegiatan ini adalah persiapan awal. Pada tahap ini, dilakukan pengorganisasian dan penyiapan sarana serta prasarana di laboratorium komputer. Guru-guru memastikan bahwa komputer berfungsi dengan baik dan terhubung dengan internet, sehingga memastikan kelancaran pelaksanaan kegiatan.



Gambar 2. Sosialisasi aplikasi Canva

Tahap kedua adalah sosialisasi atau penyuluhan. Pada tahap ini, para guru diberikan penjelasan tentang aplikasi Canva dan diperkenalkan dengan konsep pengembangan media pembelajaran menggunakan alat ini. Selama tahap sosialisasi, masing-masing guru diarahkan untuk login ke Canva menggunakan akun belajar.id, sehingga mereka dapat mengakses fitur-fitur Canva yang tidak berbayar dan banyak pilihan template gratis. Selain itu, para guru diberi wawasan mengenai manfaat aplikasi Canva dalam dunia pendidikan, serta langkah-langkah untuk membuat konten media pembelajaran yang kreatif melalui aplikasi Canva. Penjelasan materi dilakukan dengan durasi sekitar 45 menit.



Gambar 3. Praktek pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva

Tahap praktek dalam kegiatan pelatihan merupakan fase yang memberikan kesempatan langsung kepada peserta untuk mengaplikasikan pengetahuan yang telah diperoleh. Dalam konteks pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva, tahap praktek ini menjadi momen penting di mana para guru dapat langsung merasakan dan menguji kemampuan mereka menggunakan aplikasi. Pada tahap ini, setiap peserta pelatihan, yakni para guru, diundang untuk secara aktif terlibat dalam proses pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva. Mereka diminta untuk membuat presentasi materi pelajaran yang menarik, menggabungkan konsep-konsep kreatif yang telah diajarkan sebelumnya dengan fitur-fitur Canva. Setiap guru memiliki kesempatan untuk merancang materi pembelajaran sesuai dengan bidang studi masing-masing. Dengan demikian, penggunaan Canva tidak hanya dipelajari secara umum, tetapi juga diaplikasikan secara spesifik sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik setiap mata pelajaran.

Melalui kegiatan praktek ini, peserta pelatihan dapat mengasah keterampilan praktis mereka dalam menggunakan alat pembuatan media pembelajaran. Mereka dapat mencoba berbagai fitur Canva, menyesuaikannya dengan kebutuhan kurikulum dan gaya mengajar mereka. Selain memberikan keterampilan teknis, kegiatan praktek juga memungkinkan para guru untuk merasakan dampak langsung dari penggunaan Canva dalam pembuatan materi yang menarik. Pengalaman langsung ini dapat membantu mereka memahami potensi dan kelebihan Canva dalam memperkaya pengalaman belajar siswa. Secara keseluruhan, tahap praktek menjadi tonggak penting dalam pelatihan ini karena tidak hanya menguji keterampilan, tetapi juga memberikan ruang bagi eksplorasi kreatif dan pengembangan kompetensi dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran.

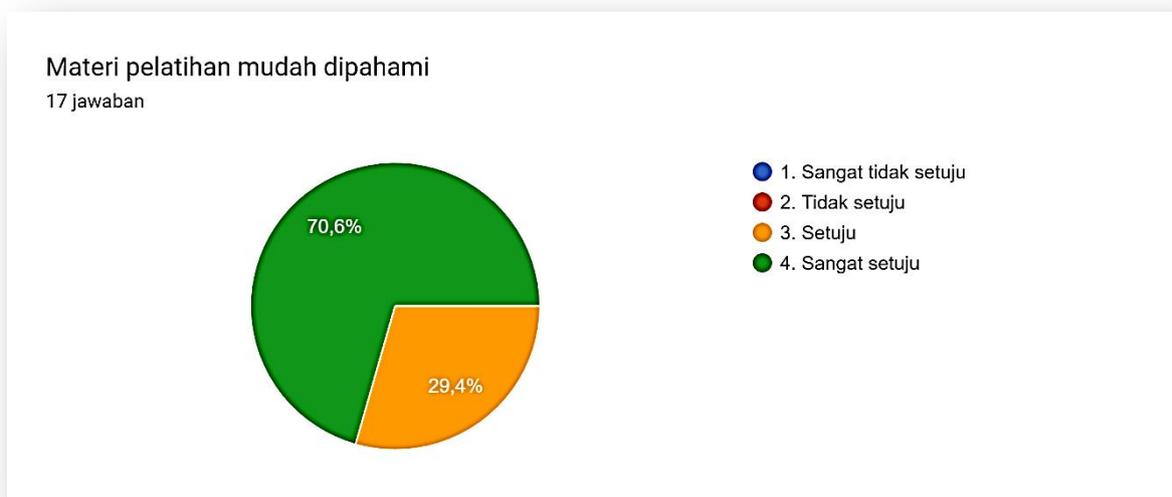


Gambar 4. Pembimbingan pembuatan media menggunakan Canva

Pada tahap praktek membuat media pembelajaran dengan Canva, pelaksanaan pembimbingan, diskusi, dan sesi tanya jawab menjadi bagian integral dalam mendukung peserta pelatihan. Peserta pelatihan mendapatkan bimbingan langsung dari fasilitator atau instruktur

pelatihan. Bimbingan ini mencakup petunjuk lebih rinci mengenai penggunaan fitur-fitur Canva, teknik desain yang efektif, dan strategi untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik. Pembimbingan juga difokuskan pada pemberian umpan balik terhadap karya yang sedang dibuat oleh peserta, memberikan saran perbaikan, atau memberikan inspirasi kreatif untuk meningkatkan kualitas materi. Bagi peserta yang sudah mahir dalam menggunakan Canva diminta untuk berkolaborasi dengan peserta lainnya yang belum terlalu terampil. Mereka dapat membantu dan berbagi pengetahuan mereka sehingga proses pembelajaran menjadi lebih kooperatif dan efektif. Kolaborasi antar peserta menciptakan dinamika kelompok yang positif dan mendukung, di mana pengalaman dan keahlian saling bersinergi. Para peserta tidak hanya memperoleh keterampilan teknis, tetapi juga mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang pemanfaatan Canva dalam konteks pembelajaran. Secara keseluruhan, kegiatan ini dirancang untuk memberikan pengetahuan teoritis dan keterampilan praktis kepada para guru dalam menggunakan Canva sebagai alat untuk membuat media pembelajaran yang kreatif.

Evaluasi pelaksanaan kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva merupakan langkah kritis untuk mengukur keberhasilan dan efektivitas program tersebut. Berikut merupakan beberapa hasil evaluasi melalui pengisian kuesioner:



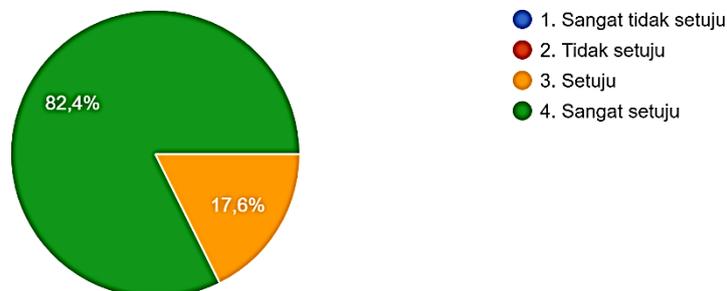
Gambar 5. Respon guru terhadap materi pelatihan

Gambar 5 menunjukkan hasil dari survei atau kuesioner yang dilakukan terhadap para guru terkait materi pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva. Sebanyak 70,6%, menyatakan bahwa mereka sangat setuju bahwa materi pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva mudah dipahami. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar guru merasa materi yang disampaikan selama pelatihan memberikan pemahaman yang baik dan jelas terkait penggunaan Canva. Sebanyak 29,4% guru menyatakan bahwa mereka setuju bahwa materi pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva mudah dipahami. Meskipun persentase ini lebih rendah dibandingkan dengan kelompok yang sangat setuju, namun masih menunjukkan sebagian guru merasa materi tersebut dapat dipahami dengan baik.

Hasil survei ini menunjukkan adanya tingkat kepuasan yang tinggi terkait kemudahan pemahaman materi pelatihan menggunakan Canva. Sebagian besar peserta merasa nyaman dan mampu memahami konsep serta penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran.

Saya mendapatkan pengetahuan tambahan mengenai pembuatan materi pembelajaran kreatif dengan menggunakan aplikasi Canva

17 jawaban



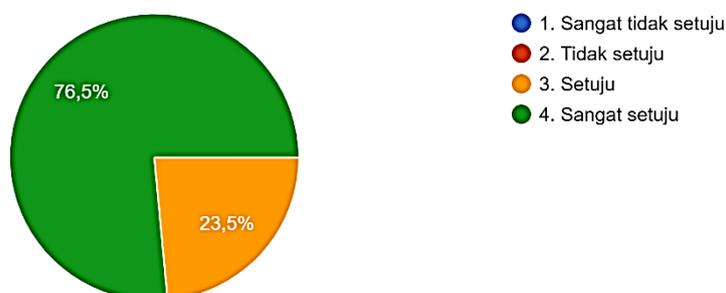
Gambar 6. Respon guru terhadap pembuatan materi pembelajaran kreatif dengan Canva

Gambar 6 menunjukkan persepsi guru terkait pengetahuan tambahan yang mereka peroleh dalam pelatihan pembuatan materi pembelajaran kreatif dengan menggunakan aplikasi Canva. Sebanyak 82,4% guru menyatakan bahwa mereka sangat setuju pelatihan memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan pengetahuan mereka terkait kreativitas dalam pembuatan materi pembelajaran menggunakan Canva. Ini mengindikasikan bahwa sebagian besar guru merasa pelatihan memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan pengetahuan mereka terkait kreativitas dalam pembuatan materi pembelajaran menggunakan Canva. 17,6% guru menyatakan setuju bahwa mereka mendapatkan pengetahuan tambahan mengenai pembuatan materi pembelajaran kreatif dengan menggunakan aplikasi Canva. Meskipun persentase ini lebih rendah dibandingkan dengan kelompok yang sangat setuju, namun tetap menunjukkan bahwa sebagian guru merasa pelatihan memberikan kontribusi positif terhadap pengetahuan tambahan mereka.

Hasil ini memberikan indikasi positif bahwa pelatihan berhasil memberikan pengetahuan tambahan kepada mayoritas peserta terkait aspek kreatif dalam pembuatan materi pembelajaran dengan menggunakan Canva. Peningkatan pemahaman ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan guru dalam merancang materi pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif untuk siswa mereka.

Saya tertarik menggunakan aplikasi Canva untuk membuat media pembelajaran kreatif

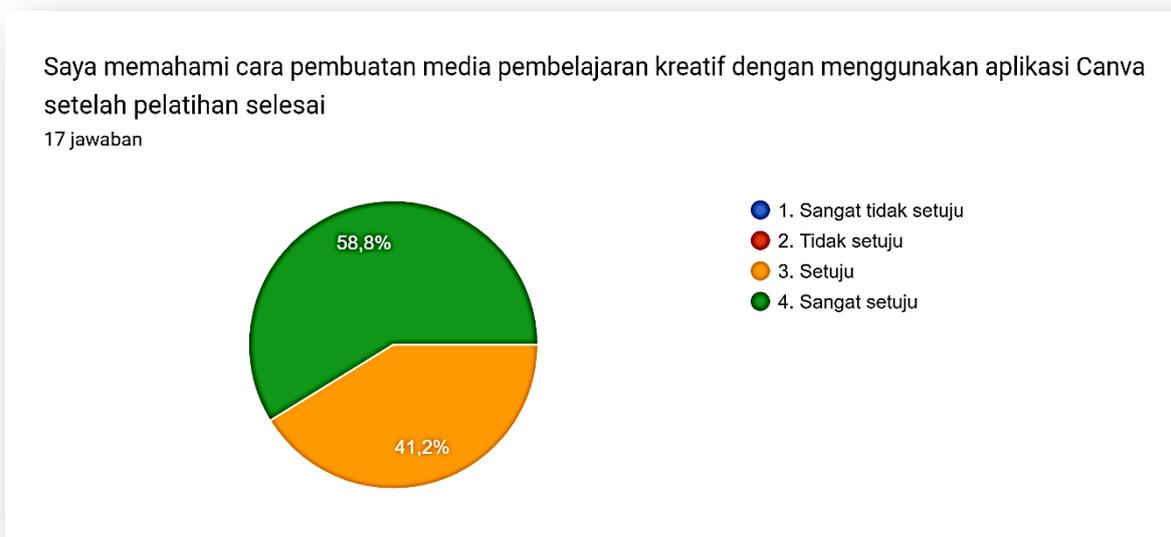
17 jawaban



Gambar 7. Respon guru terhadap ketertarikan dalam penggunaan aplikasi Canva

Gambar 7 menampilkan minat guru terhadap penggunaan aplikasi Canva untuk membuat media pembelajaran kreatif. Mayoritas, yaitu 76,5%, menyatakan bahwa mereka sangat tertarik menggunakan aplikasi Canva untuk membuat media pembelajaran kreatif. Persentase ini mencerminkan bahwa sebagian besar guru menunjukkan minat tinggi dan antusiasme terhadap penggunaan Canva sebagai alat untuk menciptakan media pembelajaran yang kreatif. Sebanyak 23,5% guru menyatakan setuju dengan pernyataan yang sama. Meskipun persentase ini lebih rendah dibandingkan dengan kelompok yang sangat setuju, namun masih menunjukkan bahwa sebagian guru juga menunjukkan tingkat minat yang positif terhadap penggunaan Canva.

Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar guru merasa tertarik dan antusias untuk memanfaatkan aplikasi Canva dalam pembuatan materi pembelajaran kreatif. Minat ini dapat menjadi indikator positif bahwa guru-guru tersebut bersedia untuk mengadopsi dan mengintegrasikan teknologi Canva dalam praktik pembelajaran mereka, yang pada gilirannya dapat memberikan dampak positif pada pengalaman belajar siswa.



Gambar 8. Pemahaman setelah pelatihan dalam membuat media pembelajaran dengan Canva

Gambar 8 memberikan gambaran tentang sejauh mana pemahaman guru terhadap cara pembuatan media pembelajaran kreatif dengan menggunakan aplikasi Canva setelah mengikuti pelatihan. Sebanyak 58,8% guru menyatakan bahwa mereka sangat memahami cara pembuatan media pembelajaran kreatif dengan menggunakan aplikasi Canva setelah pelatihan. Persentase ini mencerminkan bahwa mayoritas responden merasa yakin dan mampu memahami konsep serta langkah-langkah praktis dalam menciptakan materi pembelajaran kreatif menggunakan Canva setelah pelatihan. Sebanyak 41,2% guru menyatakan setuju dengan pernyataan yang sama. Meskipun persentase ini lebih rendah dibandingkan dengan kelompok yang sangat setuju, namun tetap menunjukkan bahwa sebagian guru juga memiliki pemahaman yang positif terkait cara pembuatan media pembelajaran kreatif menggunakan Canva setelah pelatihan.

Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar guru telah berhasil memahami cara pembuatan media pembelajaran kreatif dengan menggunakan Canva setelah mengikuti pelatihan, meskipun ada variasi dalam tingkat persetujuan. Peningkatan pemahaman ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap kemampuan mereka dalam menciptakan materi pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif menggunakan aplikasi tersebut. Evaluasi ini dapat menjadi dasar untuk memahami sejauh mana pelatihan telah mencapai tujuan yang diinginkan dalam meningkatkan pemahaman guru terkait pemanfaatan Canva dalam pembelajaran.

Kesimpulan

Kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva di SMP IT Nur Hasan pada tanggal 25 Januari 2024 berhasil terlaksana dengan baik. Dengan partisipasi 17 guru dari berbagai bidang studi, kegiatan ini mencerminkan partisipasi yang cukup luas dan representatif. Tahap persiapan awal, sosialisasi, dan tahap praktek memberikan pengalaman yang terstruktur dan mendalam kepada para guru dalam memahami dan mengaplikasikan penggunaan Canva untuk pembuatan materi pembelajaran kreatif.

Tahap praktek menjadi momen penting yang memungkinkan para guru untuk langsung mengaplikasikan pengetahuan yang telah diperoleh, mengasah keterampilan praktis, dan merasakan dampak langsung dari penggunaan Canva dalam pembuatan materi yang menarik. Kegiatan ini tidak hanya memberikan keterampilan teknis, tetapi juga memberi ruang bagi eksplorasi kreatif dan pengembangan kompetensi dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran.

Pembimbingan, diskusi, dan sesi tanya jawab selama tahap praktek memberikan dukungan yang integral, memastikan pemahaman mendalam para guru terhadap penggunaan fitur-fitur Canva dan strategi desain yang efektif. Kolaborasi antar peserta pelatihan menciptakan lingkungan positif di mana pengalaman dan keahlian saling bersinergi.

Hasil evaluasi melalui kuesioner menunjukkan kepuasan tinggi terkait pemahaman materi, pengetahuan tambahan, dan minat guru terhadap penggunaan Canva. Mayoritas guru merasa materi mudah dipahami, memperoleh pengetahuan tambahan tentang kreativitas pembelajaran dengan Canva, dan menunjukkan minat tinggi untuk mengadopsi aplikasi ini dalam pembelajaran mereka. Saran yang diberikan dalam kegiatan ini yaitu perlu dilakukan pemantapan materi secara berkala untuk memastikan para guru tetap memahami dan dapat mengaplikasikan fitur-fitur baru yang mungkin diperbarui oleh Canva dan melakukan evaluasi rutin terhadap penerapan Canva dalam pembelajaran untuk memahami dampaknya terhadap pengalaman belajar siswa dan meningkatkan kualitas materi pembelajaran.

Daftar Pustaka (10 pt)

- Handayani, T., Syarifudin, A., Bujur, D. A., Wahyudi, K., Saputra, A. D., & Ibtidaiyah, M. (2023). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva di Madrasah Ibtidaiyah. *Ta'awun: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 03(01), 83–94. <https://doi.org/https://doi.org/10.37850/ta'awun>
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan canva untuk optimalisasi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275–281. <http://jurnalfkip.unram.ac.id/index.php/JPPM/article/view/2817>
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo UNPAM*, 8(2), 79-96. <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Santi, I. N., Mubaraq, R., Farid, F., & Sriwanti, S. (2020). Pelatihan membuat logo usaha menggunakan aplikasi canva bagi mahasiswa wirausaha. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 8(11), 41–45. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/jppm/article/view/16449>
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan aplikasi canva untuk membuat konten gambar pada media sosial sebagai upaya mempromosikan hasil produk UKM. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Berkemajuan*, 4(11), 430–436. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/jpmb/article/view/2983>

Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Voteteknika*, 7(2), 79-85.
<https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>