



Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Canva pada Tenaga Pendidik SDN Pagelaran 04, Kelurahan Pagelaran, Kecamatan Ciomas Kabupaten Bogor

Herlina Lindaria Simanjuntak, Hermariyanti Kusumadewi, Devi Mulyani

Universitas Indraprasta PGRI

herlina.lindaria12@gmail.com, khermariyanti@gmail.com, mulyadevi@yahoo.com

Abstrak

Dalam keadaan *post-pandemic* seperti saat ini Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dan Pertemuan Tatap Muka (PTM) diterapkan agar KBM tetap berjalan seperti biasa, kegiatan ini tidak lepas dari peran media internet, internet *software*, *mobile application* yang menjadi media utama agar KBM berjalan lancar. Terdapat banyak media maupun aplikasi yang dapat digunakan guru sebagai media pendukung pembelajaran. Media Pembelajaran dapat dioptimalkan penggunaan oleh guru untuk pembelajaran di luar kelas. Aplikasi pembuatan soal *online* pun menjadi salah satu pilihan yang dapat digunakan untuk mendukung PJJ di saat seperti ini. Kegiatan belajar mengajar selama PJJ di Sekolah Dasar telah dilaksanakan dengan berbagai macam kendala dan permasalahannya, baik dari sisi guru sebagai pengajar dan fasilitator maupun dari siswa yang harus belajar dengan bantuan *gadget* seperti *smartphone* (ponsel pintar), laptop, maupun jaringan internet. Oleh karena itu, perlu diciptakan suasana yang menyenangkan, efektif dan kreatif saat belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran setiap mata pelajaran itu sendiri. Melihat permasalahan yang ada di lapangan, tim tergerak untuk melakukan sebuah kegiatan pengabdian masyarakat untuk memberikan sosialisasi penggunaan Aplikasi Canva untuk mendukung KBM baik selama pelaksanaan PJJ maupun PTM, Adapun judul kegiatan ini adalah PKM sosialisasi penggunaan Aplikasi Canva pada Tenaga Pendidik SDN Pagelaran 04 di desa Pagelaran, Kecamatan Ciomas, kabupaten Bogor.

Kata Kunci: PJJ, Canva, Tenaga Pendidik

Pendahuluan

Mendidik anak sejak dini memang perlu melibatkan masyarakat umum bukan sekedar menjadi tugas orang tua semata, karena rentang usia antara nol hingga enam tahun adalah masa emas dimana otak anak mengalami perkembangan yang sangat pesat hingga mencapai 80%. Pada usia ini anak dengan mudah menyerap berbagai informasi melalui obyek yang dilihat dan diamati. Namun pada usia ini pula anak belum bisa membedakan mana info yang baik dan yang tidak baik bagi mereka. Dan yang tidak boleh dilupakan, anak-anak ini ketika melakukan pengamatan tidak terbatas pada lingkup keluarganya saja, namun sudah mulai merambah pada lingkungan luar rumah. Dari sini sistem pendidikan Sekolah Dasar (SD) untuk mendidik anak sejak dini yang diadakan akan punya peran yang penting, sebab pendidikan Sekolah Dasar (SD) akan mengajarkan pada anak untuk memilih mana info yang boleh dijadikan contoh dan info yang tidak boleh diserap, sehingga mereka sudah bisa membedakan perbuatan yang baik dan perbuatan yang merupakan pelanggaran serta tidak boleh ketika masuk pada pendidikan dasar pertama.

Patmonodewo (2003:54) mengatakan bahwa pendidikan pra sekolah merupakan dasar bagi perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, daya cipta, dan penyesuaiannya dengan lingkungan sosial. Oleh karena itu, perlu diusahakan agar pendidikan ini dapat dinikmati oleh

segenap lapisan masyarakat. Bantuan dari semua pihak sangat diperlukan, terutama dari media massa, seperti radio, televisi, surat kabar, majalah, dan buku-buku bagi anak balita.

Dalam proses pembelajaran Bahasa, seorang anak sering kali bermain dalam kata-kata. Makna bermain di sini berarti bahwa anak tersebut akan mudah mempelajari sebuah kata baru jika dikemas dalam situasi yang santai seperti melalui lagu ataupun permainan.

There are many different ways that children play with words and language beginning with the tickling rhymes that they hear as babies and continuing with other sort of play which involve both the form and meaning of language (Cook, 2000).

Pelajaran bahasa yang diajarkan di tingkat Sekolah Dasar (SD) pada umumnya hanya fokus kepada benda – benda yang ada di sekitar dengan menggunakan media yang sederhana. Dalam pembelajaran berbicara kepada *young learners* (pemelajar muda) seharusnya guru dituntut untuk lebih kreatif dalam mengemas materi pelajaran semenarik mungkin dengan menggunakan berbagai macam alat pembelajaran yang dapat mendukung proses tersebut.

Proses belajar tingkat Sekolah Dasar (SD) memiliki peran penting dari seluruh kegiatan pembelajaran yang akan dialami oleh siswa, karena pada saat *Preschool* tersebut usia anak-anak masuk dalam kategori usia emas, di mana anak-anak tersebut akan mudah untuk menyerap berbagai kosa kata baru yang diajarkan oleh gurunya.

Implikasi dari pembelajaran Bahasa pada usia emas antara lain adalah guru yang akan menyajikan pembelajaran harus memiliki kompetensi dan kreativitas dalam kegiatan pembelajaran. Kadang berbagai macam kendala sering ditemukan dalam proses pengajaran Bahasa maupun Bahasa Inggris. Selain guru yang kadang memang bukan berasal dari latar belakang pendidikan Bahasa Inggris, sarana dalam pengajarannya pun minim.

Seiring dengan perkembangan teknologi, di mana kita hidup dalam era digital, yang artinya kita sebagai manusia tidak dapat dipisahkan dengan teknologi. Dengan perkembangan pesat teknologi seperti ini, baiknya teknologi dapat dimanfaatkan secara optimal untuk suatu kemajuan dalam berbagai aspek kehidupan. Dalam dunia pendidikan teknologi sangat berguna untuk mendukung kegiatan pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas. teknologi yang digunakan secara bijak dapat membantu kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien, dan kreatif.

Tidak dapat dipungkiri bahwa dunia pendidikan terpengaruh oleh kemajuan teknologi. Banyak manfaat dari teknologi yang dapat digunakan dalam dunia pendidikan, sebagai contoh dengan mudahnya akses internet guru ataupun tenaga pengajar dapat dengan mudah mencari materi pendukung pengajaran melalui internet, materi tersebut dapat berupa artikel *online*, *softcopy* buku, video maupun audio pembelajaran. Sebagai media pendukung pengajaran banyak sekali hal yang dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi. Tidak hanya dalam proses untuk media pendukung, saat ini banyak pula yang dapat dimanfaatkan secara langsung sebagai media pengajaran, sebagai contoh dengan adanya *weblogs* dapat membantu guru menjelaskan materi kepada siswa secara *online*. Banyak pula *software* yang dapat diunduh secara gratis untuk mendukung kegiatan belajar mengajar.

Dalam keadaan pasca-pandemi Covid-19, Pembelajaran tidak hanya terbatas pada ruang kelas saja. Pembelajaran bisa dilakukan di dalam maupun di luar kelas, oleh karena itu kita mengenal istilah Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) diterapkan agar KBM tetap berjalan seperti biasa saat pembelajaran di kelas tidak memungkinkan, kegiatan ini tidak lepas dari peran media internet, internet *software*, *mobile application* yang menjadi media utama agar KBM berjalan lancar. Ada banyak *internet software* maupun aplikasi ponsel yang dapat digunakan guru sebagai media pendukung pembelajaran. Aplikasi pembelajaran ini dapat dioptimalkan penggunaan oleh guru untuk pembelajaran di dalam maupun di luar kelas.

Kegiatan belajar mengajar selama PJJ di Sekolah Dasar telah dilaksanakan dengan berbagai macam kendala dan permasalahannya, baik dari sisi guru sebagai pengajar dan

fasilitator maupun dari siswa yang harus belajar dengan bantuan gadget seperti *smartphone* (ponsel pintar), *laptop*, maupun jaringan internet. Oleh karena itu, perlu diciptakan suasana yang menyenangkan, efektif dan kreatif saat belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran setiap mata pelajaran itu sendiri. Melihat permasalahan yang ada di lapangan, tim tergerak untuk melakukan sebuah kegiatan pengabdian masyarakat untuk memberikan sosialisasi Penggunaan Aplikasi Canva untuk mendukung KBM baik selama pelaksanaan PJJ maupun PTM, Adapun judul kegiatan ini adalah PkM Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Canva pada Tenaga Pendidik SDN Pagelaran 04, Kelurahan Pagelaran, Kecamatan Ciomas Kabupaten Bogor.

Ada beberapa permasalahan yang dihadapi Mitra. Adapun permasalahan yang muncul adalah bagaimana menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan inovatif selama masa pasca pandemic dengan memanfaatkan aplikasi ponsel/internet sebagai media pembelajaran? Serta, bagaimana memberikan sosialisasi penggunaan aplikasi Canva kepada guru-guru SDN Pagelaran 04 kabupaten Bogor secara daring?

Untuk menjawab permasalahan mitra yang menjadi prioritas utama adalah; Memberikan sosialisasi kepada guru-guru tentang Penggunaan Aplikasi Canva pada Tenaga Pendidik SDN Pagelaran 04, Kelurahan Pagelaran, Kecamatan Ciomas Kabupaten Bogor, Secara Daring di SDN Pagelaran 04 Kabupaten Bogor dalam memaksimalkan peran guru agar lebih kreatif dan menarik dalam menggunakan media pembelajaran pasca pandemic covid-19 saat ini.

Era digital saat ini memaksa banyak pihak untuk melek ilmu pengetahuan dan teknologi. Guru sebagai motor penggerak pendidikan sangat penting dalam mempersiapkan peserta didik agar mampu bersaing di masa yang akan datang. Dengan Penggunaan Aplikasi Canva, diharapkan dengan keterbatasan sarana dan prasarana yang ada, kegiatan belajar mengajar yang tadinya dilakukan secara konvensional dapat berjalan dengan baik dan menarik dan dapat di akses di dalam maupun di luar kelas.

Metode Pelaksanaan

Materi yang digunakan dalam sosialisasi ini adalah Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Canva pada Tenaga Pendidik SDN Pagelaran 04, Kelurahan Pagelaran, Kecamatan Ciomas Kabupaten Bogor Secara daring untuk memberikan materi pembelajaran kepada siswa. Teknik pelaksanaan kegiatan menggunakan metode ceramah dan pelatihan Beberapa metode/prosedur pelaksanaan yang dilakukan dalam kegiatan ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan motivasi kepada para guru agar lebih melek teknologi agar dapat memanfaatkan teknologi tersebut di era digital ini, khususnya yang dapat mendukung KBM selama belajar di rumah.
2. Memberikan sosialisasi berupa presentasi mengenai prosedur atau Langkah-langkah Penggunaan Aplikasi Canva dalam upaya meningkatkan SDM Pengajar terhadap pemanfaatan teknologi digital dalam Pembelajaran Tatap Muka (PTM) maupun Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ).
3. Melakukan presentasi dan memberikan penjelasan mengenai klasifikasi capaian aspek yang ditekankan.
4. Membimbing dan mendampingi para peserta sosialisasi dalam melakukan simulasi atau praktik membuat media pembelajaran dengan aplikasi Canva.
5. Melakukan sesi tanya jawab berkenaan dengan kegiatan sosialisasi pengabdian kepada masyarakat bertemakan sosialisasi Penggunaan Aplikasi Canva untuk memberikan materi pembelajaran kepada siswa.

Tabel 1. Susunan Acara Kegiatan Pelatihan

| No | Waktu | Hari/tanggal | Acara | Keterangan |
|----|-----------------|------------------------|---|--------------------------------|
| 1 | 08.00– 08.05 | Sabtu, 9 Desember 2023 | Pembukaan | Kepsek SDN Pagelaran 04 |
| 2 | 08.05 – 08.10 | Sabtu, 9 Desember 2023 | Menyanyikan lagu kebangsaan Indonesia Raya | Hermariyanti Kusumadewi, M.Pd. |
| 3 | 08.10- 08.15 | Sabtu, 9 Desember 2023 | Sambutan oleh Kepala SDN Pagelaran 04 | Muhamad Kurdi, S. Pd |
| 4 | 08.15- 08.20 | Sabtu, 9 Desember 2023 | Sambutan oleh ketua abdimas | Herlina Lindaria, SS, M. Hum |
| 5 | 08.20 – 08.30 | Sabtu, 9 Desember 2023 | Pelatihan sesi I: Presentasi mengenai teori dan konsep pembelajaran dan tujuannya | Hermariyanti Kusumadewi, M. Pd |
| 6 | 08.30 – 08.40 | Sabtu, 9 Desember 2023 | Presentasi mengenai media pembelajaran | Devi Mulyani, MA |
| 7 | 08.40 – 09.00 | Sabtu, 9 Desember 2023 | Kelompok abdimas menjelaskan mengenai Aplikasi Canva. | TIM abdimas |
| 7 | 09.00 – 09. 30 | Sabtu, 9 Desember 2023 | Peserta pelatihan mengikuti arahan tim abdimas mengenai cara penggunaan Aplikasi Canva. | TIM abdimas |
| 8 | 09. 30 – 09. 45 | Sabtu, 9 Desember 2023 | Tim abdimas menjelaskan secara detail kegunaan dan kekurangan Aplikasi Canva. | TIM abdimas |
| 9 | 09.45 - 10.00 | Sabtu, 9 Desember 2023 | Para peserta pelatihan melakukan tanya jawab mengenai kegunaan dan kekurangan Aplikasi Canva. | Hermariyanti Kusumadewi, M. Pd |
| 10 | 10.00 – 10. 30 | Sabtu, 9 Desember 2023 | Doa dan penutup | Devi Mulyani, MA |

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk sosialisasi dan pelatihan terprogram, seperti yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 2. Rincian Kegiatan

| Pertemuan | Rincian Kegiatan |
|-----------|---|
| 1 | <p>Sosialisasi program</p> <p>Materi, diskusi dan tanya jawab seputar pembelajaran dan media pendukung pembelajaran.</p> <p>Penggalian konsep-konsep tentang media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.</p> <p>Pelatihan sosialisasi penggunaan Aplikasi Canva yang dibimbing langsung oleh pemateri.</p> <p>Evaluasi program yang dilakukan di akhir kegiatan</p> |

Hasil dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat Penggunaan Aplikasi Canva pada Tenaga Pendidik SDN Pagelaran 04, Kelurahan Pagelatan, Kecamatan Ciomas, Kabupaten Bogor adalah peserta pelatihan yang merupakan Tenaga Pendidik SDN Pagelaran 04 dapat memahami konsep media pembelajaran dan fungsi media sebagai alat bantu peningkatan kreativitas guru, khususnya penggunaan aplikasi Canva yang dapat membantu guru dalam pelaksanaan pembelajaran.

Pembahasan

Aktivitas-aktivitas yang terjadi pada Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Canva pada Tenaga Pendidik SDN Pagelaran 04, Kelurahan Pagelatan, Kecamatan Ciomas, Kabupaten Bogor adalah sebagai berikut:

Pada tahap awal kegiatan, peserta dikenalkan pada teori, konsep, dan tujuan pembelajaran, setelah itu diberikan pengertian mengenai konsep berbagai media yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran. Lalu setelah mereka siap untuk mendapatkan materi mengenai media pembelajaran, kami selaku pemateri menyajikan *slide* materi mengenai aplikasi Canva.. Peserta menyimak dengan serius dan membaca secara seksama materi yang sudah diberikan sebelumnya.

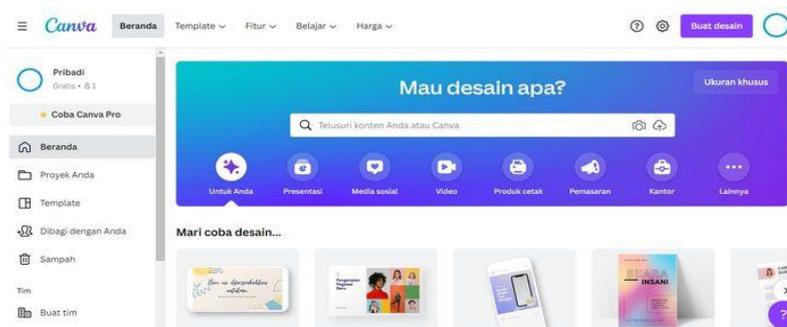
Setelah menjelaskan definisi dan teori-teori mengenai penggunaan Aplikasi Canva dalam pembelajaran, Tim abdimas mulai menjelaskan kegunaan dan langkah-langkah penggunaan Aplikasi Canva.

Pada sesi praktek, setiap peserta membuka laptop/gadget/smartphone masing-masing.

Berikut cara membuat presentasi di Canva agar menghasilkan desain menarik yang dikutip dari laman Canva:

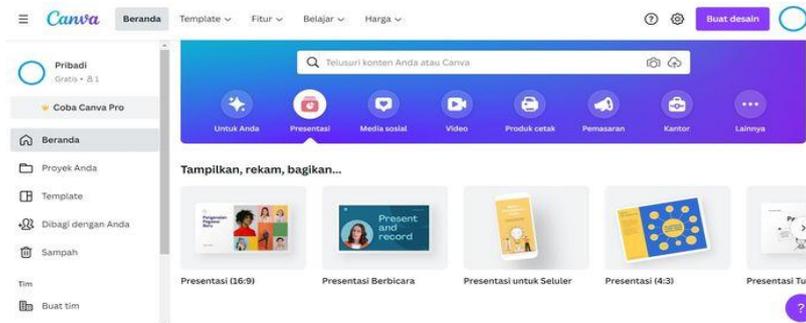
1. Buka Canva

Masuk ke situs web Canva dan lakukan *login* ke akun yang dibuat.



2. Cari Template Presentasi

Ketik 'Presentasi' di kolom pencarian yang tersedia dan pilih template yang sesuai kebutuhan. Setelah itu, akan dibawa ke halaman desain Canva.



3. Sesuaikan Desain Presentasi

Buat presentasi sesuai keinginan dengan mengunggah foto, logo, menambahkan elemen, teks, dan lainnya.



4. Simpan Hasil Desain Presentasi

Jika sudah selesai, simpan hasil desain presentasi. Klik tombol unduh di ujung kanan atas dan pilih format file serta kualitas desain yang diinginkan.



5. Selesai

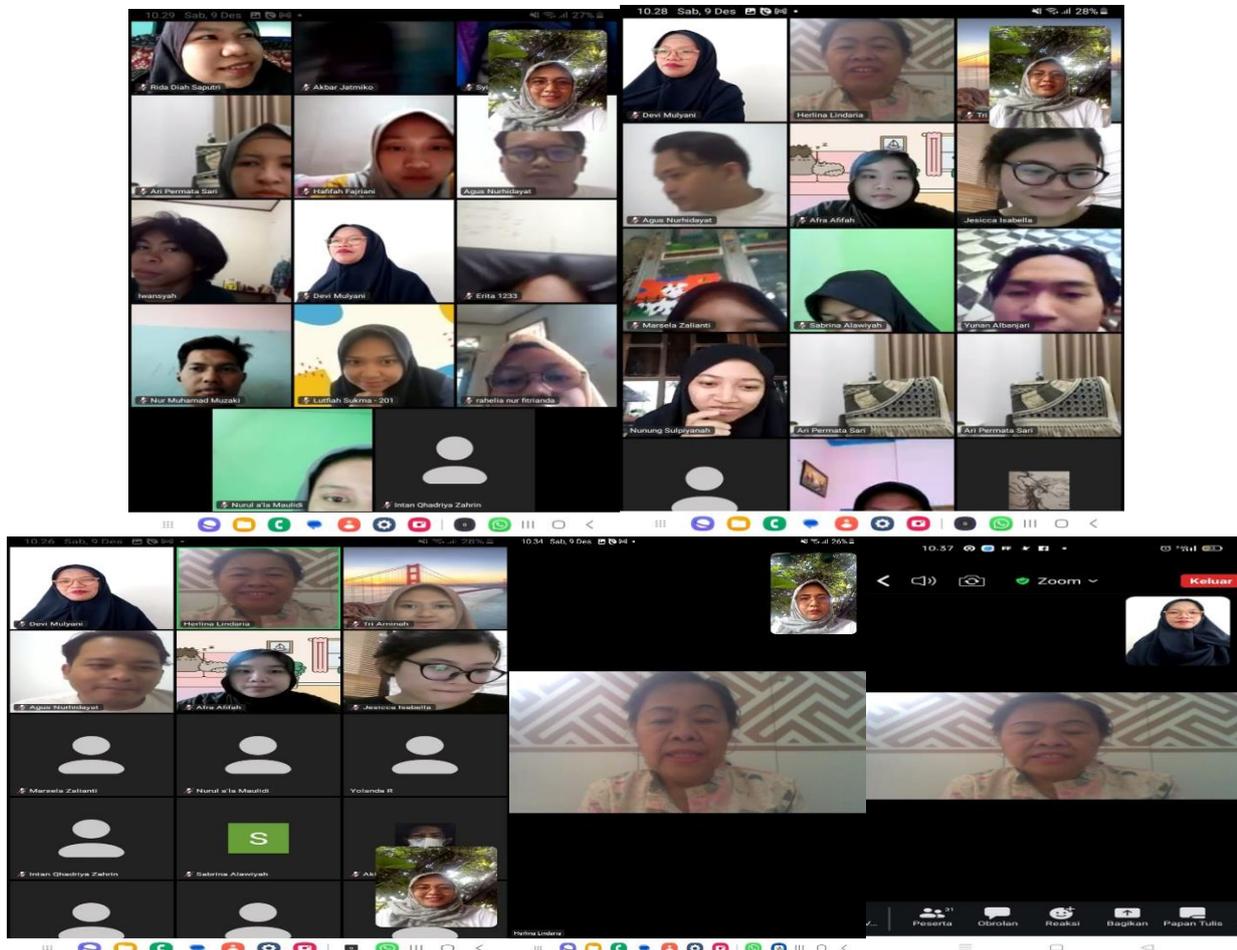
Sekarang, presentasi yang sudah buat di Canva sudah bisa digunakan.

Berikut ini adalah contoh tabel sesi tanya jawab seputar penggunaan Aplikasi Canva dari para Guru di atas:

Tabel 3. Daftar pertanyaan peserta pelatihan

| Pertanyaan | Jawaban |
|---|--|
| <p>Apa saja yang harus dipersiapkan sebelum menggunakan media Aplikasi Canva?</p> | <p>Yang harus disiapkan saat menggunakan Aplikasi Canva adalah masuk ke situs web Canva, sign up (daftar) lalu setelah itu lakukan login ke akun yang dibuat., jadi pertama-tama kita menetik <i>https://www.canva.com/id_id/membuat/presentasi/</i> di search engine Google. Setelah <i>website</i> terbuka di laptop masing-masing peserta dapat langsung memilih aktivitas <i>Mulai mendesain Presentasi</i> yang diinginkan.</p> |
| <p>Apakah Aplikasi Canva dapat dijadikan media pendukung pembelajaran yang efektif?</p> | <p>Aplikasi Canva dapat dijadikan salah satu media pendukung yang efektif dalam pembelajaran, karena dengan Canva guru dapat membuat materi pembelajaran lebih menarik (dengan banyaknya template menarik) untuk disampaikan kepada siswa baik di kelas offline ataupun online juga bukan hanya kreasi guru. Untuk siswa kelas tinggi dapat mendemonstrasikan pembelajaran di Canva melalui berbagai format – dari membuat proyek kelompok, video, poster, dan lainnya.</p> |
| <p>Apa saja kegunaan, kelebihan dan kekurangan Aplikasi Canva dalam pembelajaran?</p> | <p>Kegunaan Aplikasi Canva adalah membuat bahan ajar dengan tampilan presentasi yang inovatif. Dengan Canva, guru juga dapat memakai <i>template</i> dengan warna menarik dan tambahan font lainnya untuk memperindah <i>background</i> video pada saat ditampilkan. Begitu juga dengan poster, infografis, resume, selebaran, dan lain sebagainya yang dapat dipakai dan digunakan. Kelebihan dalam aplikasi Canva adalah sebagai berikut: (1) memiliki beragam desain yang menarik; (2) mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan; (3) menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis; (4) dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai. Selain kelebihan yang didapat dalam aplikasi Canva ini, ada juga kekurangan mendasar yang di dapat pada aplikasi ini, yaitu bila ingin menggunakan Canva, setiap pemakai harus mempunyai paket data agar bisa tersambung dan dapat menggunakan Canva, selain itu juga desain yang disajikan dalam aplikasi Canva ada beberapa <i>template</i> yang berbayar, tetapi hal ini tidak menjadi masalah, dikarenakan banyak <i>template</i> yang bagus tetapi gratis saat dipakai.</p> |

Luaran yang dihasilkan adalah guru-guru dapat menggunakan Aplikasi Canva untuk membuat media pembelajaran yang interaktif dan menarik.



Gambar 1. Kegiatan PKM

Simpulan

Untuk dapat memahami konsep-konsep pembelajaran bahasa Inggris melalui media pembelajaran Aplikasi Canva, para peserta mengikuti kegiatan pelatihan dengan tertib dan sangat antusias dengan topik tentang penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran.

Hasil pengamatan berdasarkan yang dilakukan pada awal kegiatan, secara umum mengindikasikan bahwa pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) dalam penyampaian materi setiap mata Pelajaran masih dilakukan dengan cara konvensional, guru menjelaskan, menulis dipapan tulis, dan menggunakan buku teks maupun LKS. Teknik dan media yang digunakan masih terbatas, dan sesekali disesuaikan dengan kondisi lingkungan sekolah. Sebagian besar peserta belum terbiasa dengan penggunaan teknologi dan gadget. Beberapa peserta mengeluhkan lambatnya koneksi internet saat sesi praktik jadi menghambat proses latihan.

Secara umum program pengabdian pada masyarakat yang berjudul Penggunaan Aplikasi Canva pada Tenaga Pendidik SDN Pagelaran 04, Kelurahan Pagelaran, Kecamatan Ciomas, Kabupaten Bogor berlangsung dengan baik dan menurut para peserta pelatihan

kegiatan ini sangat bermanfaat dan membantu mereka dalam pengajaran. Damayanti dkk (2022) mengemukakan bahwa pelatihan Canva dapat meningkatkan kreativitas dalam membuat presentasi bahan ajar, meningkatkan kemampuan para guru dalam menggunakan aplikasi Canva untuk mendesain perangkat dan media pembelajaran, aplikasi Canva membantu pembuatan video pembelajaran yang interaktif dan inovatif.

Dari hasil evaluasi terhadap Penggunaan Aplikasi Canva pada Tenaga Pendidik SDN Pagelaran 04, Kelurahan Pagelaran, Kecamatan Ciomas, Kabupaten Bogor, yang peserta lakukan di akhir kegiatan terlihat bahwa para guru sudah mulai paham Penggunaan Aplikasi Canva walaupun dari segi teknis mereka belum terbiasa dengan pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan kompetensi guru. Menurut kepala sekolah SDN Pagelaran 04 dalam sambutannya di akhir kegiatan mengatakan bahwa kegiatan pengabdian seperti ini sangat mereka perlukan dan sangat bermanfaat bagi mereka dan sekiranya memungkinkan mereka meminta agar di tahun-tahun yang akan datang pengabdian seperti ini dapat lagi dilaksanakan di sekolah tersebut. Selain itu, Para guru juga merasakan banyak manfaat dari kegiatan ini.

Sebagai pembuka cakrawala dunia, kegiatan belajar perlu adanya upaya yang lebih bagi guru untuk menciptakan kelas yang bermanfaat bagi para siswa. Kreativitas dalam mengajar dan juga pemilihan media sangat mendukung dalam upaya peningkatan motivasi ataupun partisipasi siswa selama pembelajaran. Sehingga, nantinya siswa kelas tinggi dapat mendemonstrasikan pembelajaran di Canva melalui berbagai format –dari membuat proyek kelompok, video, poster, dan lainnya.

Daftar Pustaka

- Azhar, A. (2004). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grasindo Persada.
- Barber, C. (2000). *The English Language: A Historical Introduction*. Cambridge Univ. Press.
- Damayanti, F., dkk. (2022). *Sosialisasi Penggunaan Canva Sebagai Media Ajar Untuk Guru SMP 1 Labuhan Deli*. Prioritas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, Volume: 04, Nomor: 02.
<https://www.jurnal.harapan.ac.id/index.php/Prioritas/article/download/687/511>.
- Daryono. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Departemen Pendidikan Nasional. (1998). *Pedoman Pelatihan Profesional Guru Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas
- Dimiyati dan Mudjiono. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Depdikbud Rineka Cipta.
- Freeborn, D. (2006). *From Old English to Standard English: A Course Book in Language Variations Across Time (Studies in English Language)*. New York: Macmillan.
- Harmer, J. (2007). *The Practice of English Language Teaching*. Pearson Education Limited.
- Richard, J.C and Renandya, W.A. (2002). *Methodology In Language Teaching: An Antology Of Currant Practice*. Cambridge University Press.
- https://www.canva.com/id_id/about/
- <https://bobo.grid.id/read/083285897/6-langkah-mengubah-slide-presentasi-canva-ke-power-point?page=all>