

## **PENERAPAN LITERASI DIGITAL UNTUK MEMBUAT DESAIN PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA**

Winda Widyaningrum<sup>1</sup>, Endang Sondari<sup>2</sup>

e-mail: [widyaningrumwinda@yahoo.com](mailto:widyaningrumwinda@yahoo.com)

<sup>12</sup>Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI

### **Abstrak**

Salah satu yang menjadi tantangan pembelajaran di era digital adalah terampil dalam merancang media pembelajaran berbasis teknologi digital. Canva merupakan aplikasi berbasis online yang menyediakan desain menarik berupa *template*, fitur-fitur, dan kategori- kategori yang diberikan di dalamnya untuk menunjang kreativitas penggunanya. Penelitian ini berfokus pada fungsi aplikasi Canva sebagai media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk pendidik maupun peserta didik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui lebih jauh fitur pada aplikasi Canva yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran, dengan harapan dapat meningkatkan inovasi dalam merancang media pembelajaran yang menarik, efektif dan interaktif sehingga tercapai target pembelajaran yang telah direncanakan. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, dimana data diambil melalui wawancara dan survei melalui kuesioner. Hasil yang diperoleh adalah sebanyak 50% sangat paham, 21% paham, dan 29% tidak paham. Dengan demikian maka aplikasi Canva layak diimplementasikan dalam pembelajaran baik secara luring maupun daring untuk membantu memudahkan pemahaman dan meningkatkan kemampuan menguasai materi pembelajaran.

**Kata Kunci:** Literasi Digital, Media Pembelajaran, Aplikasi Canva

### **Abstract**

*One of the challenges of learning in the digital era is being skilled in designing digital technology-based learning media. Canva is an online-based application that provides attractive designs in the form of templates, features, and categories given in it to support the creativity of its users. This study focuses on the function of the Canva application as a learning medium that can be used for educators and students. The purpose of this research is to find out more about the features in the Canva application that can be used to create learning media, with the hope of increasing innovation in designing interesting, effective and interactive learning media so that the planned learning targets are achieved. This research method uses qualitative research methods, where data is taken through interviews and surveys through questionnaires. The results obtained are as much as 50% very understand, 21% understand, and 29% do not understand. Thus, the Canva application is feasible to be implemented in learning both offline and online to help facilitate understanding and improve the ability to master learning materials.*

**Keywords :** Digital Literacy, Learning Method, Canva Application

## Pendahuluan

Di masa pandemi ini dunia pendidikan mengalami dampak yang sangat signifikan karena guru dan siswa harus beradaptasi dalam kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Kondisi tersebut mendorong para pendidik untuk inovatif dalam mengimplementasikan literasi digital dalam merancang pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi sehingga diharapkan akan meningkatkan minat belajar siswa meskipun pembelajaran dilaksanakan secara daring. Berdasarkan Unesco *ICT competency framework for teachers*, kemampuan literasi digital dalam dunia pendidikan menjadi kompetensi bagi seorang pendidik yang diharapkan bisa menjadi solusi dalam menghadapi perkembangan teknologi saat ini. Tiga hal yang menjadi kunci utama bagi seorang pendidik adalah mampu menguasai teknologi (*technology literacy*), memiliki pemahaman yang baik tentang literasi teknologi (*knowledge deepening*) dan mampu menggunakan dan terampil dalam mengaplikasikan media digital berbasis teknologi (*knowledge creation*). Penggunaan teknologi pada masa modern sangat berpengaruh terhadap proses dan hasil pembelajaran. Salah satu teknologi yang terus berkembang di masa modern ini adalah aplikasi online.

Terdapat banyak aplikasi yang dapat dijadikan media untuk pembelajaran, salah satunya adalah Canva. Untuk mencapai target pembelajaran yang sudah direncanakan, guru juga dituntut untuk kreatif dan inovatif. Seorang guru sudah seharusnya mampu mengembangkan inovasinya dalam merancang media pembelajaran yang interaktif dan menarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar para peserta didik. Media pembelajaran merupakan instrumen terpenting dalam kegiatan belajar mengajar. Media berperan penting agar materi yang disampaikan oleh pendidik bisa tersampaikan dengan baik dan lebih efektif. Dalam penelitian ini, audio visual aplikasi Canva yang akan dikaji sebagai salah satu media untuk merancang desain pembelajaran. Audio visual merupakan media perantara yang penyerapannya melalui pendengaran (audio) dan pandangan (visual), yang diharapkan dapat membantu peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media audio visual biasa digunakan untuk melakukan presentasi maupun penyampaian materi pembelajaran. Untuk menggunakan media audio visual memerlukan peralatan seperti laptop, komputer, layar proyektor dan sebagainya.

Menurut (kurniawati, 2016) literasi media berasal dari kata literasi dan media. Literasi diartikan sebagai kemampuan membaca dan menulis aksara sedangkan media artinya suatu perantara yang bisa berwujud benda, manusia atau peristiwa. Jadi bisa disimpulkan bahwa literasi media adalah kemampuan untuk mencari, mempelajari, dan memanfaatkan berbagai bentuk media. Riel (2017) mengatakan bahwa literasi digital adalah keterampilan untuk menyerap dan menganalisis informasi secara efisien dan akurat serta mampu menggunakan teknologi informasi digital dan mengkomunikasikan kembali informasi yang diperoleh ke dalam berbagai konteks, seperti akademik, karier, atau kehidupan sehari-hari. Paul Gilster mempunyai gagasan "*digital literacy*" sebagai konsep literasi digital pada pertengahan tahun 1990-an, yang artinya kemampuan untuk mengakses, menggunakan, dan mengevaluasi media berbasis teknologi, informasi dan komunikasi berupa teks dan audio visual dan mengkomunikasikan kembali kepada pihak lain dengan menggunakan media tersebut. Sedangkan Martin (2016) mengemukakan bahwa literasi digital sebagai suatu kesadaran, keterampilan, pemahaman dan pendekatan evaluatif reflektif untuk diaplikasikan di lingkungan yang kaya informasi dan didukung oleh penguasaan teknologi yang baik. Menurut Kenton dan Blummer (2010), para penulis di Inggris dan Eropa sering mengartikan literasi digital sebagai literasi elektronik atau *e-literacy* yang terikat pada situasi budaya dan kontekstual. Media pembelajaran berbasis teknologi diharapkan dapat mengatasi berbagai kendala yang berhubungan dengan keterbatasan pengalaman yang dimiliki peserta didik dan dapat membuka sekat ruang kelas saat pembelajaran daring, media memungkinkan adanya interaksi langsung antara pendidik dan peserta didiknya. Media juga dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis yang membangkitkan minat dan motivasi siswa untuk belajar, dan media dapat memberikan pengalaman yang integral dari suatu yang konkrit sampai kepada yang abstrak (Dewi, 2016).

Menurut Sutarno & Mukhidin (2013) materi pembelajaran dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik jika media penyampaiannya dibuat menarik dan interaktif. Berdasarkan teori kerucut

pengalaman (*Cone of Experience*), indra penglihatan dan pendengaran mempengaruhi proses mendapatkan pengetahuan atau pengalaman belajar sebanyak 50 persen. Karena itulah diperlukan multimedia yang menggabungkan antara kedua indra tersebut untuk memudahkan peserta didik untuk mencapai kompetensi dan pemahaman yang ditargetkan (Said, 2016). Pembelajaran menggunakan media audio visual penting untuk mendukung pelaksanaan proses pembelajaran baik luring maupun daring. Media dalam tataran pendidikan sebagai alat yang efektif sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang digunakan untuk menyajikan informasi, juga untuk merangsang pikiran, perasaan, konsentrasi dan keterampilan para peserta didik. Media menjadi salah satu faktor yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran (Qurrotaini, Sari and Sundi, 2020).

Menurut Arsyad (2012) semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar gagasan yang sampai kepada penerima yang dituju, itulah yang disebut sebagai media. Menurut Pritchard (2010) pembelajaran adalah sebuah proses perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau percobaan. Jadi dapat dikatakan bahwa pembelajaran adalah sebuah proses perubahan perilaku yang ditunjukkan oleh peserta didik sebagai hasil dari percobaan yang telah dilakukan pendidik dalam upaya mengajar di dalam kelas. Sedangkan menurut Corey (dalam Syaiful Sagala, 2019) pembelajaran merupakan proses dimana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan turut serta dalam tingkah laku dalam kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu. Jika digabungkan dari pengertian para ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah semua bentuk perantara dalam proses komunikasi dua arah. Bentuk perantara tersebut digunakan oleh pihak pendidik kepada peserta didik atau pun sebaliknya dalam menyampaikan materi atau topik yang akan dibahas, media pembelajaran digunakan untuk mewujudkan pendidikan yang maju dan berbasis pada teknologi.

Canva adalah alat desain grafis yang dibuat pada tahun 2012 oleh pengusaha Australia Melanie Perkins. Konsep desainnya menggunakan format *drag-and-drop*, sebuah istilah yang tidak asing bagi para pengguna desain profesional. Pengguna baru Canva dapat membuka [canva.com](https://canva.com) dan mendaftar untuk mendapatkan akun gratis. Aplikasi ini juga tersedia dari *Apple App Store* atau *Google Play Store*. Setelah desain diunggah, mereka dapat diedit sesering yang diperlukan. Ada berbagai peningkatan dan beberapa konten bersifat premium, sehingga pengguna dapat membayar sesuai pemakaian. Aplikasi Canva sangat mudah diakses (Gehred, A.P., 2020). Di dalam aplikasi Canva terdapat berbagai media yang dapat diakses untuk berbagai materi, juga tersedia banyak gambar, font, dan desain. Kita bisa menggabungkan beberapa grafik ke dalam desain baru yang kita inginkan. Canva merupakan sumber media visual yang dapat digunakan sebagai jendela ke dunia yang lebih luas di luar kelas bahasa dan tentunya merupakan kumpulan materi yang mudah diakses.

Menurut Wahyuni (2018), Canva adalah salah satu teknologi digital praktis yang bagus untuk mendesain infografis, kolase, pamflet, dan slide. Canva merupakan cara baru yang sederhana untuk membuat desain yang indah di mana kita dapat memilih salah satu dari jutaan gambar, ribuan tata letak yang dapat disesuaikan, pengeditan foto yang mudah, dan kita juga dapat berkolaborasi dengan siapa saja dan di mana saja. Menggunakan Canva sangatlah mudah, pertama install aplikasinya dan setelah itu buat akun lalu cari template yang dibutuhkan sesuai dengan topik materi, selanjutnya lakukan layout dan beri teks. *Background template* bisa diganti, dan proses terakhir adalah mengupload desain pembelajaran yang sudah dibuat. Canva sangat membantu dalam proses pembelajaran, apalagi dengan kondisi yang membutuhkan kegiatan pembelajaran daring.

Secara keseluruhan, sudah banyak penelitian tentang Canva sebagai salah satu media pembelajaran. Salah satunya mengacu pada Wahyuni dan Thohiriyah (2018) yang mengatakan pendidik dapat membuat infografis menggunakan aplikasi Canva. Canva juga memungkinkan pendidik dan peserta didik menjadi "pemikir desain", yang berarti bahwa mereka dapat terampil dalam menciptakan kreasi atau memodifikasi desain yang sudah ada dengan desain hasil karya sendiri. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Canva membantu peserta didik untuk lebih memahami materi yang diajarkan. Meskipun penelitian ini ditujukan untuk pembelajaran tatap muka, namun tidak menutup

kemungkinan untuk mendapatkan hasil yang sama atau bahkan lebih baik untuk diterapkan dalam proses pembelajaran daring. Literasi digital sangat penting dipahami dan dikuasai oleh para pendidik karena mereka memainkan peranan penting dalam membangun dan membentuk pola belajar dan sikap perilaku peserta didiknya terhadap berbagai sumber pendidikan, pendidik juga menjadi agen sosial yang mempengaruhi perilaku kognitif dan sosial para peserta didiknya. Kemampuan pendidik untuk menguasai teknologi digital sebagai salah satu indikator keberhasilan pembelajaran, karena penyampaian materi yang menarik, interaktif, dan efektif berdampak pada motivasi belajar peserta didik sehingga target pembelajaran akan tercapai dengan maksimal.

## Metode

Pada penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yakni memaparkan dan menggambarkan prosedur penggunaan aplikasi Canva dalam membuat desain media pembelajaran yang tujuannya untuk mengetahui lebih lanjut dalam pemanfaatan suatu produk, yang mengasumsikan secara filosofis yang berbeda analisis dan interpretasi (Creswell, 2014). Penelitian berfokus pada praktik dan menarik kesimpulan dari perspektif peserta didik terkait penggunaan Aplikasi Canva. Tujuan dari penelitian ini adalah pengembangan dalam merancang desain media pembelajaran berbasis audio visual, dimana nantinya hasil dari materi presentasi dapat langsung dijadikan video pembelajaran, maka media yang dipilih adalah *template* yang terdapat di fitur presentasi pada aplikasi Canva. Ada banyak *design template* presentasi yang disiapkan dalam aplikasi Canva akan tetapi untuk kepentingan penelitian maka dipilih salah satunya yaitu *background template*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara dan survei melalui kuesioner untuk mengetahui sejauh mana pengguna paham akan aplikasi Canva yang digunakan sebagai media pembelajaran. Pertanyaan kuesioner diuraikan dalam tabel di bawah ini:

**Tabel 1 Pertanyaan Kuesioner**

Aspek Penilaian	Indikator	No Butir
Aspek Materi	Apakah kalian sudah mengetahui aplikasi <i>Canva</i> ?	1
	Apakah kalian menggunakan aplikasi <i>Canva</i> sebagai media dalam belajar maupun saat mengerjakan tugas?	2
	Apakah aplikasi <i>Canva</i> mudah untuk digunakan?	3
Aspek Media	apakah aplikasi <i>Canva</i> membantu pembelajaran online di masa pandemi ini ?	4

## Hasil dan Pembahasan

Media memiliki perannya sendiri dalam proses keberhasilan pembelajaran. Mengetahui lebih jauh tentang media pembelajaran akan sangat membantu dan memudahkan proses pembelajaran. Media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran. Dengan menggunakan media yang menarik maka siswa akan merasa nyaman saat belajar sehingga akan lebih mudah dalam memahami materi (Rokhayani Et Al., 2014). Seiring dengan perkembangan peradaban zaman, pengaruh teknologi sangatlah penting untuk kemajuan dalam dunia pendidikan. Pendidik harus berperan aktif aktif untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan sehingga peserta didik dapat termotivasi dan terus meningkat kemampuannya dalam menguasai materi pembelajaran. Dalam tataran pendidikan peran pendidik, peserta didik dan media pembelajaran merupakan satu kesatuan yang akan mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Media visual yang menyajikan fitur menarik dan mudah digunakan menjadi alternatif yang dapat digunakan untuk merancang desain pembelajaran. Salah satunya adalah aplikasi Canva.

Berikut adalah tahapan-tahapan dalam proses penggunaan media audio visual Canva: Langkah pertama yang perlu dilakukan adalah *log in* pada akun Canva atau bisa dengan mengunjungi situs [www.canva.com](http://www.canva.com) kemudian *log in* dengan akun Google, Facebook, atau melalui alamat email yang telah dibuat sebelumnya. Di gambar 1 adalah tampilan awal aplikasi Canva, terdapat banyak fitur-

fitur yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran audio visual. Fitur tersebut adalah fitur presentasi, video, poster, logo, *flyers*, *infographics*, resume dan masih banyak lagi fitur yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran di aplikasi Canva. Setelah itu, pengguna bisa mulai mendesain media pembelajaran yang ingin digunakan dengan memilih fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi Canva.



**Gambar 1. Tampilan Menu Awal**

Setelah masuk ke aplikasi Canva pada menu awal maka akan terlihat banyak fitur yang ditampilkan, pilih fitur presentasi. Setelah itu pilih *template* yang sesuai dengan tema presentasi yang akan didesain. Di dalam media pembelajaran Canva terdapat banyak *template* yang disediakan sesuai dengan kebutuhan penggunaanya. *Template* presentasi yang terdapat pada aplikasi Canva memiliki begitu banyak tema pelajaran.

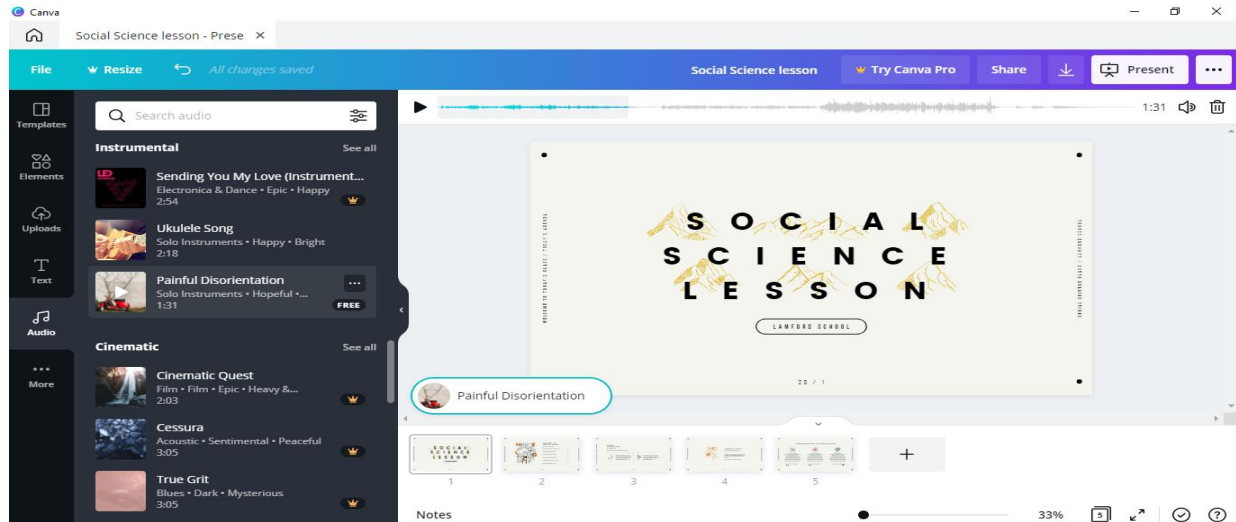


**Gambar 2. Tampilan Menu Template**

Menurut beberapa studi, belajar sambil mendengarkan musik memiliki banyak manfaat yaitu dapat meningkatkan kreativitas siswa, meningkatkan fokus dan daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajarinya, merubah suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan menenangkan. Jadi setelah memasukkan materi pembelajaran dan mendesain lembar halaman presentasi, pengguna bisa menambahkan fitur audio. Setelah selesai membuat desain dan menambahkan audio berupa instrumen pada lembar halaman presentasi, pengguna bisa menekan ikon unggah yang terdapat pada pojok kanan

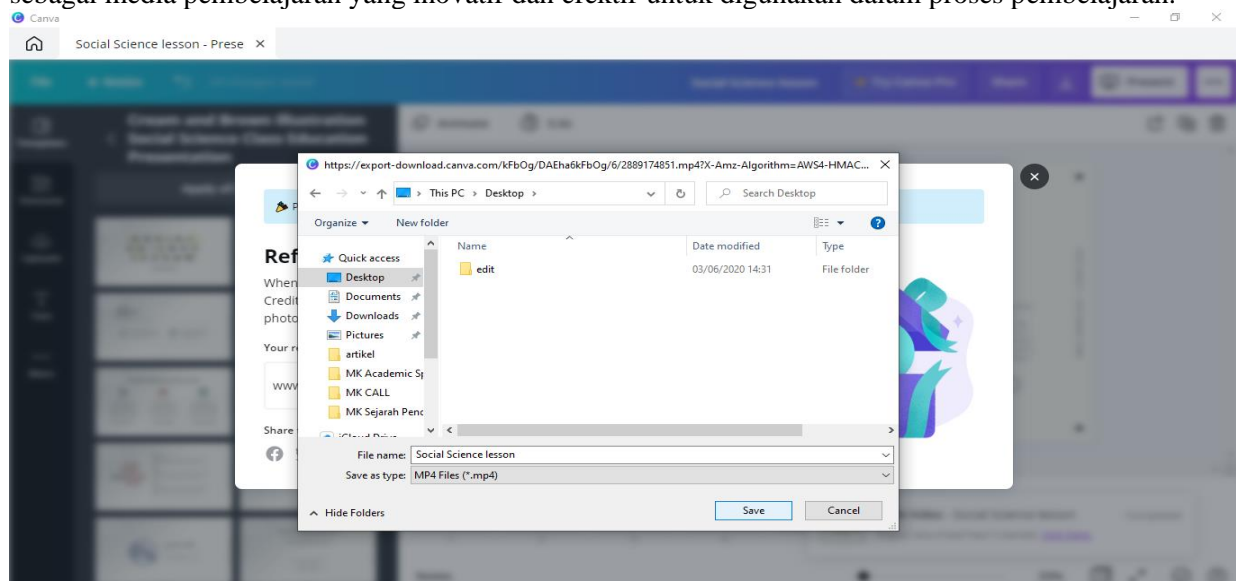
Winda Widyaningrum<sup>1</sup>, Endang Sondari<sup>2</sup> | Penerapan Literasi Digital Untuk Membuat Desain Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva

atas. Di media pembelajaran aplikasi Canva file presentasi bisa disimpan dalam beberapa jenis tipe yaitu PNG (*High quality image*), JPG (*Small quality image*), PDF Standard (*Small file size, multi-page document*), PDF Print (*High quality, multi page-document*), dan MP4 Video (*High quality video*). File presentasi pada aplikasi Canva biasanya disimpan dalam format PDF Standard, namun pada kajian ini file presentasi akan disimpan dalam format MP4.



**Gambar 3. Tampilan Menu Template Musik**

Proses terakhir setelah file presentasi yang telah selesai di unggah bisa langsung disimpan di penyimpanan dokumen dengan format MP4 atau video, dan file presentasi bisa langsung digunakan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.



**Gambar 4. Tampilan Menu Simpan Dokumen**

## Hasil Penelitian

Metode deskriptif dengan pendekatan naturalistik kualitatif digunakan untuk menganalisa data. Teknik pengumpulan data melalui wawancara dan survei melalui kuesioner. Wawancara dilakukan pada saat pelaksanaan pembelajaran daring berlangsung. Data kualitatif juga diperoleh melalui survei dengan menyebar kuesioner kepada peserta didik sebagai informan kunci penelitian yang bertindak sebagai objek pembelajaran daring dan dimaksudkan untuk menguatkan hasil penelitian tentang



efektivitas penggunaan aplikasi Canva. Berdasarkan hasil wawancara dan survei diperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 2 Hasil Analisis Kuesioner**

No	Pertanyaan	Respon		
		Sangat Paham	Paham	Tidak Paham
1	Apakah kalian sudah mengetahui aplikasi <i>Canva</i> ?	20	9	1
2	Apakah kalian menggunakan aplikasi <i>Canva</i> sebagai media dalam belajar maupun saat mengerjakan tugas?	6	8	16
3	Apakah aplikasi <i>Canva</i> mudah untuk digunakan?	9	5	16
4	apakah aplikasi <i>Canva</i> membantu pembelajaran online di masa pandemi ini ?	26	3	1
Jumlah		61	25	34
Persentase		50%	21%	29%

### Simpulan (Penutup)

Aplikasi Canva menjadi alternatif media yang bisa dikenalkan kepada peserta didik untuk membuat desain pembelajaran dengan lebih mudah, bahkan bagi pengguna pemula. Penggunaannya sangat efektif dan bisa untuk pembelajaran luring maupun secara daring. Dalam proses pembelajaran, Canva bisa digunakan untuk menyajikan materi presentasi yang menarik dan efektif. Tampilan yang diberikan Canva cenderung lebih segar karena memberikan model baru yang berbeda dari yang selama ini digunakan seperti Microsoft Power Point, Prezi, dan media presentasi lain.

Berdasarkan jawaban responden sebagaimana tertulis pada tabel di atas diketahui bahwa menurut seluruh responden (100%), sebagian besar dari mereka sudah mengetahui aplikasi Canva, dalam kata lain hanya sedikit dari mereka yang belum mengetahui aplikasi Canva. Media pembelajaran Canva yang dikembangkan ini praktis digunakan dan berpotensi dalam meningkatkan pemahaman peserta didik untuk menguasai materi pembelajaran. Dengan demikian maka media pembelajaran yang dikembangkan ini layak digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris dan dapat dimanfaatkan oleh peserta didik untuk membantu mengerjakan tugasnya. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa media Canva layak diimplementasikan untuk membantu memudahkan pemahaman dan meningkatkan kemampuan menguasai materi pembelajaran.

### Daftar Pustaka

- Arsyad, A. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Creswell, John W. (2014). *Penelitian Kualitatif & Desain Riset*. Yogyakarta: Pustaka. Pelajar.
- Dewi P. (2016). Pengaruh Konseling Behavior Dengan Teknik Time Out Terhadap Peningkatan Disiplin Belajar Peserta Didik Kelas VII Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Bandar Lampung. Skripsi. Diterbitkan: Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Raden Intan: Lampung.
- Erwan, S., & Mukhidin. (2013). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pengukuran untuk Meningkatkan Hasil Dan kemandirian Belajar Siswa SMP di Kota Bandung. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. Volume 21. Nomor 3. Hlm 203-218.
- Gehred, A. P. (2020). Canva. *Journal of Medical Library Association*, 108(2), 338-340. DOI: dx.doi.org/10.5195/jmla.2020.940.
- Gilster. (2017). *Digital literacy*. New York: Wiley
- Karnila, Nia & Setiyadi, R. (2019). *Using Audio-Visual Learning Media in Improving Student Concentration in Energy Materials*, 3(1).

- Winda Widyaningrum<sup>1</sup>, Endang Sondari<sup>2</sup> | Penerapan Literasi Digital Untuk Membuat Desain Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Gerakan Literasi Digital*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kenton, J., & Blummer, B. (2010). *Promoting digital literacy skills: examples from the literature and implications for academic librarians*. Community & Junior College Librarian, 99.
- Kurniawati, J. dan Baroroh, S. (2016). Literasi Media Digital Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu. *Jurnal Komunikator* 8. (2). 51 – 66.
- Martin, S., Griswold, W. (2016). *Environmental Sceience Brief for Citizens, Center for Hazardous Substance Research*. Kansas State University.
- Pritchard dan Woollard. (2010). *Psychology for the Classroom: Constructivism and Social Learning*. London: Routledge.
- Riel, Van Cees. 2017. *Essential of Corporate Communication*, London: Routledge.
- Rokhayani, A., Ririn, A., & Utari, P. (2014). The Use of Comic Strips As an English Teaching Media for Junior High School Students. *Language Circle : Journal of Language and Literature*, 8(2), 143-149.
- Sagala, S. (20109). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: CV.
- Said, A. A. (2016). Desain Multimedia Pembelajaran Seminar Nasional "Revitalisasi Pendidikan Seni dan Desain Sebagai Basis Pengembangan SDM" 1, 239.
- Qurrotaini, L., Sari, T. W. and Sudi, V. H. (2020) *Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran Daring*. Prosiding Seminar Nasional.
- Wahyuni, E., & Thohiriyah. (2018). Infographic: Avoiding monotony in presenting teaching materials. *Proceedings of 2nd English Language Learning and Lirature International Conference (ELLiC)*, 2.
- Wahyuni, W. (2018). *A Digital Practical Application in Teaching Functional Text*; Canva, 400.