

DOI: doi.org/10.58797/teras.0302.05

Sosialisasi Pengenalan dan Penggunaan Aplikasi CANVA dalam Membuat Media Pembelajaran yang Menarik Bagi Guru Sekolah Dasar

Indra Perdana^{1*}, Yoan Theasy², Syarah Veniaty³, Rahmat Winata⁴, Muhammad Rizaldi⁴, Fajar², Kristanoval²

¹ Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Program Pasca Sarjana, Universitas Palangka Raya, Palangka Raya 73112, Indonesia

² Program Studi Pendidikan Fisika, FKIP, Universitas Palangka Raya, Palangka Raya 73112, Indonesia

³ Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Palangka Raya, Palangka Raya 73112, Indonesia

⁴ Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Palangka Raya, Palangka Raya 73112, Indonesia

*Corresponding Email: Indra.perdana@fkip.upr.ac.id

Received: 3 November 2024
Revised: 5 Desember 2024
Accepted: 10 Desember 2024
Online: 31 Desember 2024
Published: 31 Desember 2024

**Mitra Teras: Jurnal Terapan
Pengabdian Masyarakat**
p-ISSN: 2963-2102
e-ISSN: 2964-6367



Abstract

The socialization of the introduction and use of the Canva application aims to improve the ability of elementary school teachers to create interesting and interactive learning media. Interesting learning media can increase student motivation and the effectiveness of the teaching and learning process. This community service activity was carried out at Elementary School 1 Pahandut Palangka Raya involving 25 teachers as participants. Through the workshop method, participants were given an understanding of Canva's features and how to use them to design learning media. This activity has several stages, including: Presentation: Introduction to the Canva application, available features, and its benefits in education, Demonstration: Showing the steps for using Canva to create learning media, Practice: Teachers are invited to create their own learning media with guidance from the facilitator, and Discussion: Question and answer session to explore the use of Canva. The results of the activity showed an increase in teacher skills in using the application, as well as high enthusiasm for applying technology in the teaching and learning process. It is hoped that with the implementation of this application, the learning process can be more interesting and effective, and increase student motivation in learning. This activity also opens up opportunities for follow-up in the form of further mentoring and training.

Keywords: Canva Application, Learning Media, Elementary School Teachers

Abstrak

Sosialisasi Pengenalan dan Penggunaan Aplikasi Canva bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru sekolah dasar dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi siswa dan efektivitas proses belajar mengajar. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 1 Pahandut Palangka Raya dengan melibatkan 25 guru sebagai peserta. Melalui metode workshop, peserta diberikan pemahaman tentang fitur-fitur Canva dan cara memanfaatkannya untuk desain media pembelajaran. Kegiatan ini memiliki beberapa tahap antara lain: Presentasi: Pengenalan aplikasi Canva, fitur-fitur yang tersedia, dan manfaatnya dalam pendidikan, Demonstrasi: Menunjukkan langkah-langkah penggunaan Canva untuk membuat media pembelajaran, Praktik: Guru diajak untuk membuat media pembelajaran sendiri dengan bimbingan dari fasilitator, dan Diskusi: Sesi tanya jawab untuk mendalami penggunaan Canva. Hasil dari kegiatan menunjukkan peningkatan keterampilan guru dalam menggunakan aplikasi, serta antusiasme yang tinggi untuk menerapkan teknologi dalam proses belajar mengajar. Diharapkan, dengan penerapan aplikasi ini, proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan efektif, serta meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Kegiatan ini juga membuka peluang untuk tindak lanjut dalam bentuk pendampingan dan pelatihan lebih lanjut.

Kata-kata kunci: Aplikasi Canva, Media Pembelajaran, Guru Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Komponen utama yang sangat penting dan mempengaruhi kualitas pendidikan adalah kualitas pendidik. Pendidik yang berkualitas tentunya akan profesional dalam menjalankan fungsinya di dunia pendidikan. Pendidik profesional diharapkan memiliki keterampilan pendidik abad 21 yang meliputi keterampilan berpikir kritis, kreatif, pemecahan masalah, manajemen diri, Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), komunikasi dan kolaborasi (OECD, 2008). Dunia pendidikan saat ini telah dalam Era digital, sehingga metode ceramah dalam kegiatan pembelajaran semakin dikurangi dan digantikan dengan penggunaan berbagai media (Sunardi et al., 2021). Media pembelajaran adalah komponen yang memiliki peran penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian terpenting dalam suatu kegiatan pembelajaran, yaitu sebagai sarana untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Peraturan Menteri pendidikan dan kebudayaan Republik

Indonesia No 22 Tahun 2016, mengenai Standar Proses Pendidikan menyebutkan bahwa, “Media pembelajaran berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran”. Boholano (2017) menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif dan menyenangkan adalah yang bersifat kolaboratif dan berpusat pada peserta didik. Untuk itu, media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan membuat mahasiswa merasa nyaman dan mudah memahami konten materi (Rokhayani et al., 2014). Media pembelajaran juga sangat perlu dalam memperhatikan tampilan dan efek ilustrasi yang jelas serta menarik sehingga dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik. Hal ini untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, siswa mampu memahami pembelajaran dengan cepat dan lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Maka dari itu sangat diperlukan usaha untuk meningkatkan ketertarikan dan motivasi siswa terhadap pembelajaran sehingga siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran, serta akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah pengembangan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru, karena media pembelajaran tersebut dapat menjadi komunikasi dua arah. Media pembelajaran berbasis komputer dianggap sebagai media dan sumber terbaik yang dapat digunakan sebagai sarana komunikasi, peserta didik tidak hanya sekedar memperhatikan media pembelajaran, tetapi juga dapat berinteraksi dengan media tersebut (Nopriyanti et al., 2022). Tiga fungsi terpadu dalam media pembelajaran, yaitu: pertama, sebagai stimulasi untuk menumbuhkan minat dalam mempelajari pelajaran; kedua, sebagai mediasi yang menghubungkan antara guru dan peserta didik; dan ketiga, sebagai sumber informasi yang menyajikan penjelasan dari guru (Tiawan et al., 2020). Materi pembelajaran yang dikemas dalam media pembelajaran yang menarik merupakan solusi yang terbaik dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar dari peserta didik.

Peran teknologi sangat penting dalam penyusunan media pembelajaran yang menarik, salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam menyusun media pembelajaran adalah aplikasi Canva, yang merupakan salah satu fitur berbasis online yang dapat diakses secara gratis. Namun template dan fitur-fitur yang terdapat dalam Canva akan terbatas apabila hanya menggunakan akun google saja. Akun Belajar id yang dimiliki oleh siswa maupun guru dapat digunakan untuk membuat template dan fitur-fitur yang terdapat dalam Canva dapat diakses tanpa batas. Sehingga dapat lebih mempermudah bagi seorang guru dalam mendesain media pembelajaran yang diperlukan dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan mengajar. Menurut Rahma Elvira Tanjung (2019), Canva adalah program desain online yang tersedia dengan berbagai desain grafis seperti presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, editing foto dan facebook cover. Kelebihan dari canva ini diantaranya memiliki berbagai desain yang menarik, meningkatkan kreatifitas guru dengan berbagai fitur yang digunakan, dapat dikerjakan dengan gawai, memiliki resolusi yang baik, serta menghemat waktu dalam mendesain (Garris Pelangi, 2020; Rahma Elvira Tanjung, 2019). Media pembelajaran yang dapat dibuat dengan mengandalkan fitur-fitur dalam aplikasi Canva, antara lain adalah powerpoint, lembar kerja peserta didik, handout, mengedit video pembelajaran, dan lainnya. Pembuatan media pembelajaran berbasis Canva dapat dilakukan dengan menggunakan

smartphone dengan cara mengunduh aplikasi Canva pada Playstore. Selain itu juga dapat menggunakan laptop atau komputer dengan mengakses web Canva.

Kegiatan pengabdian yang dilakukan Mulyawati I. (2022) mengenai pelatihan media pembelajaran canva dan padlet bagi guru SD di SDN Pulogebang 09 Pagi, hasil pengabdian ini menunjukkan adanya respon positif dimana para guru mendapatkan pengetahuan dan keterampilan dalam media pembelajaran khususnya Canva dan Padlet. Selain itu juga kegiatan pengabdian yang telah dilakukan oleh Agramanisti (2023) pelatihan pengembangan materi ajar menggunakan aplikasi Canva untuk Guru SMK Muhammadiyah 1, dimana hasil pengukuran pemahaman peserta didik mengenai materi yang diberikan menunjukkan 92% peserta memahami materi dan mampu menggunakan Canva untuk membuat bahan ajar yang interaktif. Kegiatan Sosialisasi Pengenalan dan Penggunaan Aplikasi CANVA dalam Membuat Media Pembelajaran yang Menarik Bagi Guru Sekolah Dasar ini nantinya akan memberikan pengetahuan yang lebih luas lagi mengenai aplikasi Canva dan mampu mendesain media pembelajaran untuk kelas sendiri sehingga proses pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan efisien.

METODE

Metode yang digunakan dalam pengabdian kepada masyarakat ini yaitu metode workshop, dengan beberapa tahapan yang digunakan dalam pelaksanaan pengabdian ini yaitu. (1) Tahap observasi dan wawancara kepada guru serta kepala sekolah SDN 1 Pahandut Palangka Raya mengenai permasalahan mitra di sekolah. Selanjutnya adalah observasi mengenai media pembelajaran yang sering digunakan oleh guru-guru dalam proses belajar mengajar dikelas. Berdasarkan observasi awal maka dapat disimpulkan bahwa sangat diperlukan Sosialisasi dan kegiatan pendampingan kepada guru-guru mengenai aplikasi Canva dan mendesain media pembelajaran yang menarik serta efektif dan efisien dalam penerapannya di kelas. (2) Tahap kedua adalah tahap pelaksanaan. Pada tahap pelaksanaan ini dilakukan dengan memberikan materi secara umum mengenai Canva, kemudian dilanjutkan dengan praktik langsung dengan peserta didampingi langsung oleh anggota tim pengabdian dalam mencoba mendesain media pembelajaran menggunakan Canva. (3) Tahap ketiga adalah evaluasi kegiatan beserta tanya jawab antara pemateri dan peserta, untuk mengetahui tanggapan serta kendala peserta dalam menggunakan Canva. Selain itu untuk mengetahui hasil evaluasi kegiatan dengan memberikan beberapa daftar pertanyaan dalam bentuk google form yang berisikan (1) Pertanyaan umum mengenai kegiatan, (2) Penilaian Materi, (3) Penilaian Aplikasi Canva, (4) Penilaian Kegiatan, dan (5) Saran dan masukan. Kegiatan pengabdian ini dilakukan secara tatap muka dengan memperhatikan protokol kesehatan.

HASIL DAN DISKUSI

Hasil observasi dan wawancara awal tim pengabdian kepada kepala sekolah SDN 1 Pahandut Palangka Raya yang merupakan sekolah tempat kegiatan pengabdian, sebelum kegiatan pengabdian terlaksana adalah seluruh guru sangat antusias, dan dengan harapan kemampuan serta keterampilan dari guru-guru untuk mendesain media pembelajaran yang menarik dapat lebih baik lagi. Kegiatan Sosialisasi Pengenalan dan Penggunaan Aplikasi CANVA dalam

Membuat Media Pembelajaran yang Menarik Bagi Guru Sekolah Dasar yang dilaksanakan di SDN 1 Pahandut Palangka Raya, dihadiri peserta sebanyak 25 orang. Peserta yang terdiri dari Kepala Sekolah, guru, tenaga kependidikan. Pelaksanaan kegiatan ini dilaksanakan dalam 1 hari pada tanggal 29 Juli 2024, dimulai dari pukul 08.00 WIB – 15.00 WIB. Tim pengabdian kepada masyarakat terdiri dari 5 orang dosen dan 4 orang mahasiswa. Kegiatan awal dimulai dengan kata sambutan oleh kepala sekolah SDN 1 Pahandut Palangka Raya, dimana beliau menyambut baik kegiatan sosialisasi yang difasilitasi oleh tim pengabdian kepada masyarakat dari Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Palangka Raya. Kemudian selanjutnya sambutan dari ketua pengabdian, yang sekaligus membuka rangkaian kegiatan sosialisasi.

Pelaksanaan pengabdian masyarakat untuk materi awal adalah pemberian materi mengenai pengenalan aplikasi Canva, kemudian beberapa contoh media pembelajaran yang di desain menggunakan aplikasi Canva. Beberapa fitur yang terdapat pada aplikasi tersebut antara lain (www.canva.com):

a) Template Siap Pakai

Canva menyediakan ribuan template desain siap pakai yang mencakup berbagai kategori seperti media sosial, poster, presentasi, kartu undangan, brosur, dan lainnya. Pengguna dapat menyesuaikan template ini sesuai kebutuhan tanpa harus memulai dari nol.

b) Fitur Drag-and-Drop

Salah satu fitur paling menonjol dari Canva adalah antarmuka drag-and-drop, yang memungkinkan pengguna untuk menambahkan elemen desain seperti gambar, teks, ikon, dan bentuk ke dalam kanvas dengan mudah, tanpa memerlukan keahlian teknis.

c) Perpustakaan Elemen Desain

Canva memiliki koleksi lebih dari 1 juta elemen desain, termasuk foto, ikon, ilustrasi, bentuk, dan font yang dapat digunakan untuk mempercantik desain. Sebagian besar elemen ini gratis, sementara elemen premium tersedia dalam paket berbayar.

d) Alat Kolaborasi

Canva memungkinkan pengguna untuk berkolaborasi dalam satu desain secara real-time. Fitur ini memungkinkan tim untuk bekerja bersama, memberikan komentar, dan mengedit desain secara simultan, sehingga sangat membantu dalam proyek bersama.

e) Pengaturan Kustomisasi Desain

Canva memberikan fleksibilitas bagi pengguna untuk menyesuaikan berbagai elemen dalam desain, seperti warna, font, ukuran gambar, tata letak, dan efek visual seperti transparansi dan filter. Hal ini memberikan kebebasan kreativitas dalam membuat desain unik.

f) Fitur Konversi Format Desain

Canva memungkinkan pengguna untuk mengekspor desain dalam berbagai format, termasuk PNG, JPG, PDF, MP4, dan GIF. Ini mempermudah pengguna untuk membagikan atau mencetak desain mereka sesuai kebutuhan.

g) Animasi dan Video Editing

Canva tidak hanya untuk desain statis; pengguna juga dapat membuat desain animasi dan video dengan mudah. Fitur ini termasuk pengeditan video dasar, transisi, dan penambahan teks serta musik ke dalam video.

h) Brand Kit

Canva Pro menyediakan fitur Brand Kit yang memungkinkan bisnis menyimpan logo, warna, dan font merek dalam satu tempat, sehingga desain dapat konsisten dengan identitas merek.

i) Fitur Integrasi

Canva memiliki integrasi dengan platform lain seperti Google Drive, Dropbox, dan HubSpot, yang memudahkan pengguna untuk mengakses file atau menyimpan hasil desain mereka langsung ke layanan penyimpanan awan.

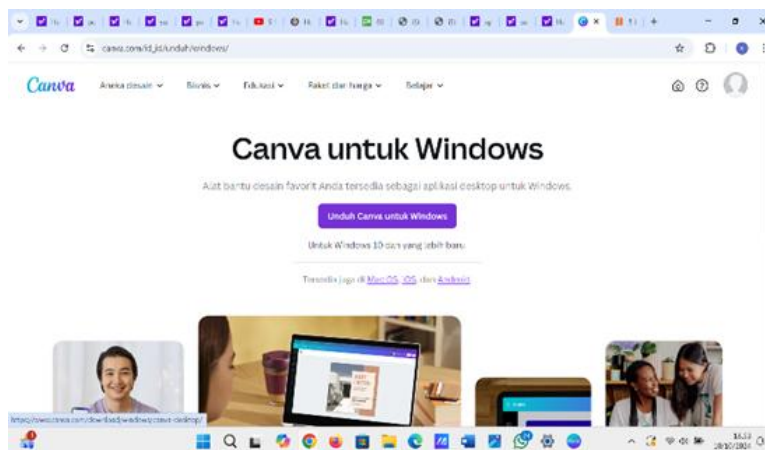
j) Presentasi Interaktif

Canva juga menyediakan alat untuk membuat presentasi interaktif dengan fitur seperti transisi animasi dan tombol navigasi antar slide. Fitur ini memudahkan pengguna untuk membuat presentasi yang lebih dinamis dan menarik.

Kemudian langkah-langkah dalam menggunakan Canva:

Download Canva di laptop Windows

1. Buka browser di laptop, bisa Google Chrome, maupun Firefox.
2. Kunjungi laman berikut https://www.canva.com/id_id/unduh/windows/.



GAMBAR 1. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

3. Pada halaman situs web tersebut klik opsi “Mulai Unduh”.
4. Tunggu beberapa saat hingga file aplikasi Canva untuk laptop Windows berformat “.exe” berhasil terunduh.

5. Buka file tersebut di folder unduhan laptop dan lakukan pemasangan.
6. Dapat gunakan akun belajar id untuk membuat akun Canva untuk dapat mengakses lebih banyak fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi.

Download Canva di handphone

1. Buka aplikasi play store atau browser di handphone.
2. Kunjungi laman berikut https://www.canva.com/id_id/unduh/windows/
3. atau buka aplikasi play store.
4. Setelah itu, klik “instal” tunggu hingga pengunduhan selesai.

Selanjutnya adalah peserta diajarkan untuk membuat dan mendesain media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi Canva, dengan didampingi dan dibimbing oleh anggota tim pengabdian.



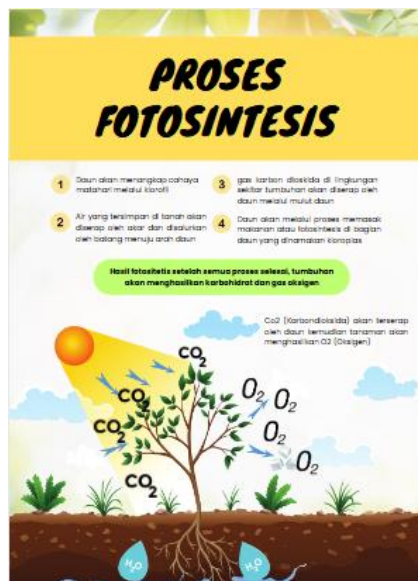
GAMBAR 2. Peserta mempraktikkan langsung dalam membuat media pembelajaran menggunakan Canva
Beberapa contoh media pembelajaran yang di buat oleh guru adalag sebagai berikut.



GAMBAR 3. Poster dan animasi bergerak

https://www.canva.com/design/DAGL6xv5Ex0/E7VE7u9YIKVWOKbbYqEwEQ/edit?utm_content=DAGL6xv5Ex0&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Selain itu juga peserta sudah mampu membuat bahan bacaan untuk siswa, seperti berikut ini:



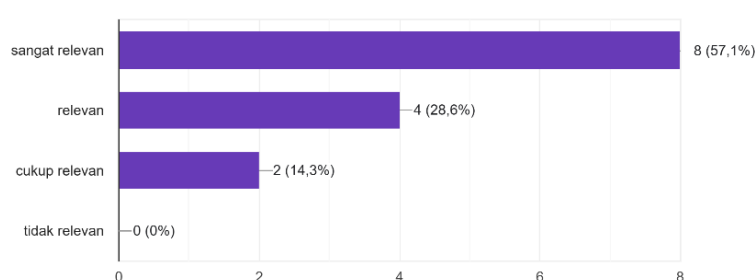
GAMBAR 4. Poster Proses Fotosintesis

https://www.canva.com/design/DAGVuDwvjFc/S6SM9QinnFAte6_idQvEBA/edit?utm_content=DAGVuDwvjFc&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Pada bagian akhir kegiatan diakhiri dengan diskusi tanya jawab antara pemateri dari tim pengabdian dan peserta. Salah satu pertanyaan dari peserta adalah “bagaimana memotivasi diri sendiri untuk selalu mau mengembangkan kompetensi diri, salah satunya dengan mencoba membuat media pembelajaran sendiri?”. Pemateri menjawab, “dengan kita percaya kepada diri sendiri bahwa kita mampu, mulai dan coba dengan membuat media pembelajaran yang sederhana dulu, kemudian dapat dilihat dampaknya bagi lingkungan sekitar, suasana pembelajaran dan bagaimana tanggapan serta pemahaman siswa terhadap apa yang telah kita buat, kemudian akan dengan sendirinya kita akan sadar suatu yang sederhana sekalipun dapat membawa perubahan yang baik sehingga kita akan lebih ingin mencoba lagi sesuatu yang baru”. Selanjutnya kegiatan evaluasi dilanjutkan dengan membagikan link google form <https://forms.gle/oq4cLEjdmVgSFXdv5> yang berisikan pertanyaan serta kolom saran masukan terhadap kegiatan sosialisasi yang telah terlaksana. Beberapa hasil evaluasi yang ditampilkan dalam diagram sebagai berikut:

Apakah Anda merasa materi yang disampaikan relevan dengan kebutuhan Anda?

14 jawaban

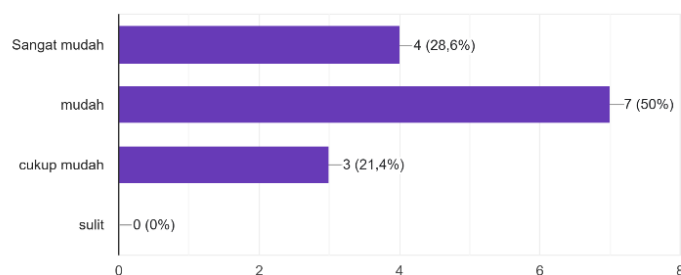


GAMBAR 5. Relevansi Materi Sosialisasi dengan Kebutuhan Peserta

Gambar 5 menunjukkan pertanyaan mengenai relevansi materi dengan kebutuhan peserta sebagai seorang guru yaitu, bahwa peserta 57,1 % menjawab sangat relevan, 28,6 % relevan, dan 14,3 % cukup relevan. Hal ini menunjuka bahwa materi yang disampaikan dalam kegiatan sangat relevan dengan kebutuhan dari peserta yang sebagian besar adalah guru kelas.

Seberapa mudah Anda memahami cara penggunaan aplikasi CANVA setelah sosialisasi?

14 jawaban

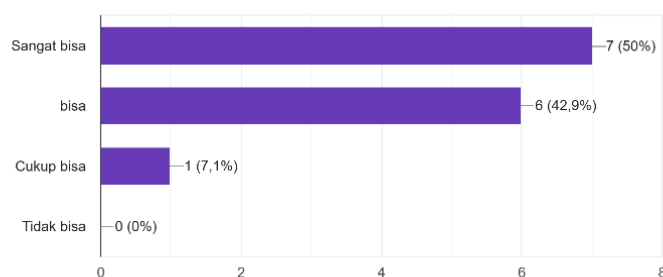


GAMBAR 6. Seberapa Paham peserta cara penggunaan aplikasi Canva setelah sosialisasi

Gambar 6 menunjukkan pertanyaan mengenai seberapa paham peserta terhadap cara penggunaan aplikasi Canva setelah kegiatan sosialisasi. Dimana 28,6 % peserta menyatakan sangat mudah, 50% menyatakan mudah, dan 21,4% menyatakan cukup mudah. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut terlihat bahwa tidak ada peserta yang merasa kesulitan dalam memahami cara penggunaan aplikasi Canva setelah memperoleh materi dan pendampingan dalam kegiatan.

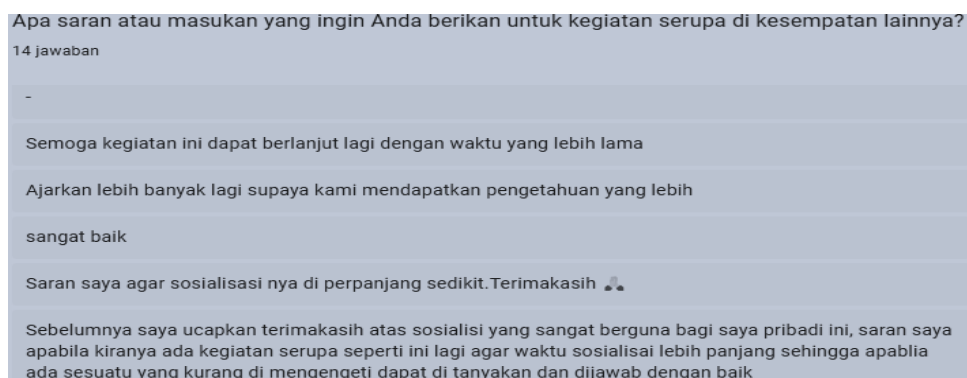
Apakah Anda merasa dapat menggunakan aplikasi CANVA untuk membuat media pembelajaran setelah mengikuti sosialisasi ini?

14 jawaban



GAMBAR 7. Kemampuan membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva

Gambar 7 menunjukkan hasil evaluasi pertanyaan mengenai kemampuan peserta dalam membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva. Hasil evaluasi menyatakan 50% peserta sangat bisa, 42,9% peserta menyatakan bisa, dan 7,1% menyatakan cukup bisa. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut terlihat bahwa tidak ada peserta yang tidak bisa dalam membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva setelah memperoleh materi dan pendampingan dalam kegiatan.



GAMBAR 8. Saran dan Masukan

Gambar 8 merupakan saran dan masukan yang diberikan oleh peserta terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan. Dimana hampir semua peserta berharap waktu yang lebih lama untuk kegiatan sosialisasi, dan diharapkan kegiatan seperti ini dapat berlanjut lagi di kemudian hari dengan waktu yang lebih lama sehingga materi dan praktik dapat dilakukan lebih banyak lagi.

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan terhadap para peserta diperoleh kepuasan dan kejelasan dalam menyampaikan materi pengabdian. Kehadiran peserta pengabdian yang mencapai 85%.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat berjalan dengan lancar dari observasi awal sampai dengan selesainya kegiatan yang diakhiri dengan kegiatan evaluasi. Semua ini karena dukungan dan antusias peserta yang mengikuti kegiatan sosialisasi sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan. Hasil pengabdian ini menunjukkan adanya respon positif dimana para guru mendapatkan pengetahuan dan keterampilan dalam mendesain media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi Canva. Saran dari kegiatan pengabdian ini adalah (1) Pelaksanaan pengabdian ini tidak lepas dari dukungan kepala sekolah untuk selalu melakukan pemantauan kepada guru agar senantiasa menyediakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Guru merupakan seorang yang sangat mengetahui dan memahami karakteristik dari siswanya, sehingga media pembelajaran yang dibuat pasti akan dapat memenuhi kebutuhan para siswa. (2) Pembuatan media pembelajaran ini juga dapat dilakukan melalui smartphone sehingga bisa dilakukan dimana saja, diharapkan para guru selanjutnya akan memiliki berbagai media pembelajaran berbasis multimedia yang dapat menunjang pembelajaran agar penyampaian materi pelajaran kepada siswa dapat dipahami dengan maksimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada LPPM Universitas Palangka Raya yang sudah mendanai kegiatan pengabdian ini, dan sekolah SDN 1 Pahandut Palangka Raya yang sudah bersedia menjadi mitra dalam kegiatan ini.

REFERENSI

- Agramanisti, Azdy Rezanah., Yesi, S., & Yarza, A. (2023). Pelatihan Pengembangan Materi Ajar Menggunakan Aplikasi Canva untuk Guru SMK Muhammadiyah 1. *Jurnal GEMBIRA (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1(3), 556-561.
- Boholano, H.B. (2017). *Smart Social Networking: 21st Century Teaching and Learning Skill*. Journal of Research in Pedagogy, 7(1), pp 21-29.
- Garris Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1–18. Retrieved from <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Mulyawati, I., Novanita, W.A., & Lanny, P. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Canva dan Padlet Bagi Guru SD di SDN Pulogebang 09 Pagi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(1), 170-174.
- Nopriyanti., Kurniawan, E, D., Darlius., & Harlin. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Elektronik Untuk Guru SMK Lingua Prima. Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 4(2), 459-466
- OECD. (2008). *21st Century Skills: How can you prepare students for the new Global Economy?* Paris: OECD Publishing.
- Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang *Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah*.
- Rahma Elvira Tanjung, D. F. (2019). Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7(2), 79–85.
- 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. <https://doi.org/10.15294/lc.v8i2.3018>
- Sunardi, D., Sahputra, E., & Hidayah, A. K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bagi Guru SMA Muhammadiyah 4 Kota Bengkulu. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi Terbarukan*, 1(1), 29–34.
- Tiawan, Musawarman, Sakinah, L., Rahmawati, N., & Salman, H. (2020). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat Smk Di Smkn 1 Gunung Putri Bogor. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 476–480.

