

Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva untuk Guru-Guru SMA di Kabupaten Sukabumi

Workshop on Making Interactive Learning Media Based on Canva for High School Teachers in Sukabumi Regency

Nurashri Partasiwi^{1*}, Leny Dhianti Haeruman², Flavia Aurelia Hidajat³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas MIPA, Universitas Negeri Jakarta,
Jl. Rawamangun Muka Raya, Pulo Gadung, Rawamangun, Jakarta Timur, 13320 – Indonesia

*E-mail corresponding author: nurashripartasiwi@unj.ac.id

Received: 2 September 2024; Revised: 13 Maret 2025; Accepted: 27 Mei 2025; Available Online: 27 Juli 2025

Abstrak. Berdasarkan permasalahan yang didapatkan dari hasil diskusi yang dilakukan bersama dengan Dinas Pendidikan Kabupaten Sukabumi, yaitu dalam proses pembelajaran di kelas mengenai terpusatnya pembelajaran hanya pada guru, kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran, metode yang digunakan dalam pembelajaran masih konvensional, dan belum menggunakan media pembelajaran yang interaktif dengan memanfaatkan teknologi. Oleh karena itu, tim pengabdian melakukan kegiatan workshop kepada guru-guru SMA di SMA Al-Bayan Sukabumi agar dapat membuat media pembelajaran yang interaktif dengan menggunakan aplikasi Canva. Metode yang digunakan dalam kegiatan workshop ini adalah teori berupa pemaparan materi media pembelajaran interaktif dan aplikasi canva serta penggunaannya dalam pembelajaran, selain itu praktek berupa pengenalan aplikasi canva dan bagaimana langkah-langkah membuat materi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva, diskusi dan Latihan. Workshop ini telah membantu dalam meningkatkan kompetensi guru-guru dalam proses pembelajaran di kelas, khususnya dalam membuat media pembelajaran yang menarik yaitu Canva pada mata pelajaran matematika. Hal ini dapat dilihat dengan adanya peningkatan hasil pretest 76,4% dan hasil posttest 98,8% pada peserta kegiatan. Dalam kegiatan workshop ini terdapat kendala yaitu akses internet yang sulit dan kurangnya waktu yang diberikan.

Kata Kunci: canva; media pembelajaran interaktif; pengabdian masyarakat.

Abstract. Based on the problems obtained from the results of discussions conducted together with the Sukabumi Regency Education Office, namely in the learning process in the classroom regarding the centralization of learning only on teachers, the lack of student activity in learning, the methods used in learning are still conventional and have not used interactive learning media by utilizing technology. Therefore, the community service team conducted a workshop for high school teachers at Al-Bayan Sukabumi High School so that they could create interactive learning media using the Canva application. The method used in this workshop activity is theory in the form of presentation of interactive learning media material and Canva applications and their use in learning, in addition to practice in the form of introduction to the Canva application and how to create learning materials using the Canva application, discussion and practice. This workshop has helped improve the competence of teachers in the learning process in the classroom, especially in creating interesting learning media, namely Canva in mathematics. This can be seen from the increase in pretest results of 76.4% and posttest results of 98.8% of the participants. In this workshop activity there were obstacles, namely difficult internet access and lack of time given.

Keywords: canva; community service; interactive learning media.

DOI: <https://doi.org/10.30653/jppm.v10i2.1101>



1. PENDAHULUAN

Peranan teknologi dalam proses pembelajaran adalah suatu hal yang sangat penting. Dalam pembelajaran khususnya bidang pendidikan membutuhkan media untuk menyampaikan pesan oleh pendidik kepada peserta didik (Lailan, 2024). Media yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu media yang dapat mendukung tersampainya materi pembelajaran dan memanfaatkan teknologi. Terlebih dalam pembelajaran matematika sangat diperlukan media yang berteknologi agar menarik peserta didik dalam memahami dan memecahkan masalah terkait konten matematika.

Matematika adalah salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mempunyai peran penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, baik sebagai alat bantu maupun dalam pengembangan matematika (Siagian, 2016). Susanto (2016) menyatakan “Pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika”. Dalam pembelajaran matematika sangat dibutuhkan media pembelajaran interaktif yang dapat menyampaikan materi matematika dengan baik dan menarik.

Dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, guru-guru dalam proses pembelajaran dapat menyampaikan materi dengan baik dan menarik agar peserta didik lebih aktif dan lebih dapat memahami materi, juga dapat menyelesaikan masalah terkait materi yang disampaikan (Wibowo, 2016). Untuk itu, perlu adanya pembaharuan dalam proses pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan karakteristik peserta didik salah satunya, yaitu dengan membuat media pembelajaran interaktif di sekolah.

Media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran (Prihatiningtyas & Rosmayadi, 2020). Riset menunjukkan, paradigma pembelajaran dapat berubah dengan memanfaatkan media pembelajaran, peserta didik berstatus tidak hanya sebagai objek namun juga bagian utama dalam pembelajaran, paradigma ini dapat membantu peserta didik untuk memiliki rasa percaya diri sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih partisipatif, kolaboratif serta interaktif (Dewi, 2020). Media pembelajaran interaktif merupakan media penyampaian pesan antara tenaga pendidik kepada peserta didik yang memungkinkan komunikasi antara manusia dan teknologi melalui sistem dan infrastruktur berupa program aplikasi serta pemanfaatan media elektronik sebagai bagian dari metode edukasinya, melalui media pembelajaran interaktif proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja (Sasahan dkk., 2017).

Dalam pembelajaran sangat dibutuhkan media pembelajaran interaktif untuk mempermudah dalam penyampaian materi yang berfungsi sebagai sarana pendukung keberhasilan pembelajaran dan menarik bagi peserta didik (Nurfadhillah dkk., 2021). Salah satu yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif di Sekolah Menengah Atas adalah Canva, yaitu program desain *online* yang menyediakan bermacam media pembelajaran seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, *bulletin*, dan lain sebagainya (Monoarfa, 2021).

Canva merupakan salah satu aplikasi desain online yang menyediakan aneka macam templates atau *tools design* untuk dimanfaatkan dalam membentuk media pembelajaran (Rahmatullah dkk., 2020). Canva adalah satu diantara banyaknya aplikasi yang dapat digunakan guru dalam membuat media pembelajaran (Wulandari & Mudinillah, 2022). Canva merupakan aplikasi desain secara *online*, yang menyediakan beragam desain grafis yang terdiri atas; presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, edit foto dan *cover facebook* (Tanjung & Faiza, 2019). Dengan *tools* yang diberikan oleh Canva, seorang pendidik maupun siswa dapat menggunakan platform ini dalam menunjang pembelajaran. Berikut adalah fitur-fitur Canva yang dapat digunakan dalam menunjang pembelajaran (Parinduri, 2023):

1. Membuat presentasi layaknya aplikasi *Powerpoint*
2. Membuat konten Instagram seperti *feed* dan animasi untuk kebutuhan siswa
3. Mendesain *banner* untuk berbagai kepentingan seperti papan pengumuman, jadwal piket, jadwal pelajaran dan lain sebagainya

4. Mengedit video untuk berbagai *platform* media sosial, seperti Instagram, Facebook, TikTok, Pinterest, LinkedIn, dan YouTube
5. Mendesain poster, *flyer*, brosur, iklan, *postcard*, *business card*, *newsletter*, dan *invoice*
6. Menyusun infografis, *mindmap*, kolase foto, *virtual background*, format kalender, *worksheet*, *planner*, peta konsep, dan *wallpaper/background* layar *gadget*.

Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menguasai Canva sebagai media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran di kelas namun berdasarkan fakta guru yang berada di kabupaten masih banyak yang belum menguasai teknologi, pembelajaran masih dilakukan secara konvensional dan terpusat pada guru. Salah satu contohnya adalah sekolah yang ada di Kabupaten Sukabumi. Hasil observasi menunjukkan bahwa beberapa sekolah SMA di Kabupaten Sukabumi memiliki koneksi internet yang belum bagus, sehingga menyebabkan kurang maksimalnya penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran.

Pada tahun 2022 di Kabupaten Sukabumi, jumlah pencari kerja terdaftar di Dinas Tenaga Kerja dan Transmigrasi Kabupaten Sukabumi sebanyak 20.337 orang. Pencari kerja terbanyak terdapat pada Bulan Mei 2022, sedangkan paling sedikit terdapat pada Bulan Desember 2022. Mutu SDM pencari kerja di Kabupaten Sukabumi sekitar 77,31 persen berbekal ijazah SMA, sekitar 15,49 persen SMP ke bawah, 4,71 persen sarjana, sedangkan sisanya sekitar 2,48 persen mengandalkan ijazah diploma. Fenomena ini menunjukkan bahwa angkatan kerja terdidik mendominasi persaingan tenaga kerja di kabupaten ini. Pemerintah daerah terus berupaya untuk meningkatkan ketersediaan sarana dan prasarana fisik maupun non fisik pendidikan, mulai dari tingkat pendidikan dasar sampai dengan perguruan tinggi.

Peran swasta dalam bidang pendidikan sangat diperlukan untuk membantu mempercepat kemudahan akses pendidikan di Kabupaten Sukabumi hingga wilayah pedalaman. Pada tahun 2022 jumlah sekolah negeri dan swasta menurut jenis pendidikan di Kabupaten Sukabumi tercatat sebanyak 2.610 sekolah yaitu meliputi: 1.219 Sekolah Dasar, 348 Madrasah Ibtidaiyah, 359 Sekolah Menengah Pertama, 305 Madrasah Tsanawiyah, 84 Sekolah Menengah Atas, 131 Madrasah Aliyah dan 164 Sekolah Menengah Kejuruan. Kontribusi swasta dalam bidang pendidikan menunjukkan dominasinya pada hampir di semua jenis jenjang pendidikan, kecuali jenjang pendidikan SD. Kontribusi swasta pada jenjang pendidikan SD, hanya sekitar 5,74 persen terhadap total jumlah sekolah dasar.

Dalam hal diatas maka dari itu dilaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Kabupaten Sukabumi. Kegiatan workshop ditujukan kepada guru-guru matematika SMA di SMA Al-Bayan Sukabumi agar dapat membuat media pembelajaran yang interaktif dengan menggunakan aplikasi Canva. Workshop ini telah membantu dalam meningkatkan kompetensi guru-guru mata pelajaran matematika dalam proses pembelajaran di kelas, khususnya dalam membuat media pembelajaran yang menarik yaitu menggunakan aplikasi Canva.

2. METODE

Berdasarkan penjelasan di atas, diketahui bahwa daerah SMA Al-Bayan terletak di Kabupaten Sukabumi yang jauh dari pusat kota menyebabkan kurangnya kemajuan teknologi dibandingkan dengan sekolah SMA yang ada di pusat kota. Maka perlu adanya workshop atau pelatihan bagi guru-guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang interaktif. Oleh karena itu, bentuk pengabdian yang dilakukan kepada guru-guru matematika SMA di SMA Al-Bayan Sukabumi adalah Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva. Dalam kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan guru-guru untuk memanfaatkan teknologi dalam membuat media pembelajaran interaktif yang menarik bagi peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas.

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat adalah teori, praktek dan diskusi (Ruhayat dkk., 2020). Teori berupa pemaparan materi di kelas oleh narasumber yaitu dosen pendidikan FMIPA UNJ, sedangkan praktek akan dilakukan secara mandiri atau berkelompok di kelas didampingi oleh anggota tim pelaksana dosen dan mahasiswa FMIPA UNJ dengan diskusi dan latihan.

Langkah-langkah kegiatan “Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva bagi Guru-guru SMA” adalah *Pretest*, Pemberian materi berupa teori media pembelajaran interaktif dan aplikasi canva serta penggunaannya dalam pembelajaran, Pengenalan aplikasi canva dan bagaimana langkah-langkah membuat materi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva, Diskusi dan Latihan, serta *Postest*. Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini akan dilakukan oleh beberapa tim dengan pokok bahasan yang disampaikan mengenai:

1. Penjelasan Media Pembelajaran
2. Penjelasan Materi Penggunaan Aplikasi Canva
3. Pengenalan Penggunaan Aplikasi Canva
4. Pengenalan Pembuatan contoh media pembelajaran interaktif dengan Aplikasi Canva
5. Pemberian Tugas pembuatan media pembelajaran interaktif dengan Aplikasi Canva
6. Evaluasi Hasil pembuatan media pembelajaran interaktif dengan Aplikasi Canva
7. Sesi diskusi dan tanya jawab

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dilakukan dalam 3 tahap, yaitu Tahap Persiapan, Tahap Pelaksanaan, dan Tahap Evaluasi atau Pelaporan (Supriyo dkk., 2023). Pada tahap persiapan dimulai dengan penyusunan proposal, komunikasi dengan Dinas Pendidikan Kabupaten Sukabumi dan MGMP Matematika SMA Sukabumi. Pada tahap pelaksanaan dilakukan pada tanggal 19-21 Agustus 2024 dilakukan secara luring di SMA Al-Bayan Sukabumi. Selanjutnya pada tahap evaluasi atau pelaporan dilakukan setelah tahap pelaksanaan dengan menganalisis tugas peserta yang dikumpulkan. Penjelasan pada setiap tahap dipaparkan sebagai berikut:

a. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dilakukan yaitu dimulai dengan mencari informasi atau survei tentang lokasi binaan, permasalahan yang dihadapi oleh guru-guru di lokasi binaan, komunikasi dengan Dinas Pendidikan Kabupaten Sukabumi dan MGMP Matematika SMA Sukabumi, serta hal lainnya. Setelah informasi dan nota kesepatakan FMIPA UNJ dengan Disdik Kabupaten Sukabumi diperoleh, selanjutnya menyusun proposal Pengabdian kepada Masyarakat untuk pendanaan tingkat Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam dengan perencanaan satu tahun. Pendanaan yang disetujui oleh Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam sebesar Rp7.700.000,00. Setelah itu perlu mempersiapkan dokumen pada saat pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat, yaitu banner kegiatan, absensi peserta, kuesioner sebelum *workshop*, materi yang akan di presentasikan, buku panduan dan kuesioner setelah *workshop*.

b. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat yang akan dilakukan sebagai berikut:

Tempat Pelaksanaan	: SMA Al-Bayan Sukabumi
Waktu Pelaksanaan	: 19-21 Agustus 2024, pukul 13.00-15.00 WIB
Materi	: Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva
Banyak Peserta	: 21 Guru
Instruktur Dosen	: Nurashri Partasiwi, S.Si., M.Pd., Leny Dhianti Haeruman, M.Pd., dan Dr. Flavia Aurelia Hidajat, M.Pd.
Mahasiswa	: Fathiya Khairurizka dan Dian Andriani

Pelaksanaan kegiatan *workshop* atau pelatihan akan mencakup teori dan praktek dengan uraian kegiatan sebagai berikut:

- 1) Pada awal kegiatan, para peserta dibagikan *pretest*, kuesioner, dan buku panduan (Gambar 1).



Gambar 1. Pembagian pretest, kuesioner dan buku panduan oleh tim pengabdian

- 2) Instruktur menyampaikan materi tentang teori media pembelajaran interaktif dan aplikasi canva serta penggunaannya dalam pembelajaran dengan menggunakan metode demonstrasi dan tanya jawab (Gambar 2).



Gambar 2. Penyampaian materi dan praktek penggunaan canva oleh instruktur

- 3) Peserta melakukan studi kasus dan praktek/simulasi pembuatan media pembelajaran interaktif dengan canva secara berkelompok (Gambar 3).



Gambar 3. Monitoring praktek penggunaan canva kepada kelompok peserta

- 4) Di akhir kegiatan, peserta diberikan postest dan kuesioner setelah pelaksanaan untuk mengetahui pengalaman peserta selama workshop atau pelatihan berlangsung (Gambar 4).



Gambar 4. Peserta mengisi postest dan kuesioner

- 5) Peserta diberikan penugasan (Gambar 5).



Gambar 5. Penugasan untuk peserta kegiatan

- 6) Foto bersama instruktur dan peserta kegiatan (Gambar 6).



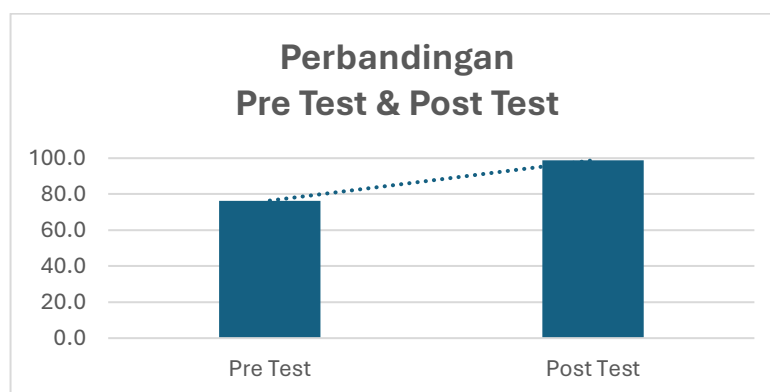
Gambar 6. Foto bersama instruktur dan peserta kegiatan

c. Tahap Evaluasi

Evaluasi yang dilaksanakan dalam kegiatan ini adalah evaluasi proses. Evaluasi proses dilakukan pada saat kegiatan dilaksanakan. Aspek yang dievaluasi adalah presensi atau kehadiran dan aktivitas peserta dalam mengikuti pelatihan. Keberhasilan dapat dilihat dari kehadiran peserta yang mencapai lebih dari 95% dan aktivitasnya selama kegiatan tinggi dengan tidak sedikitnya

peserta bertanya-jawab dan berdiskusi saat pelaksanaan kegiatan. Selain itu peserta diberikan pretest posttest, kuesioner sebelum dan sesudah workshop atau pelatihan untuk melihat tingkat pemahaman atau ketercapaian materi yang disampaikan oleh instruktur. Setelah kegiatan pengabdian kepada masyarakat dapat dilihat hasil pretest posttest, kuesioner sebelum dan sesudah workshop pada pelaksanaan kegiatan di SMA AL-Bayan Sukabumi.

Perbandingan kuesioner peserta kegiatan sebelum workshop dalam 5 soal pertanyaan, diantaranya pada soal nomor 1 “saya merasa memiliki pengetahuan yang cukup mengenai materi pelatihan yang saya ikuti” presentase hasilnya yaitu sangat tidak setuju 0%, tidak setuju 38%, ragu-ragu 24%, setuju 38% dan sangat setuju 0%. Lalu pada soal nomor 2 “Saya merasa sudah mendapatkan pelatihan yang menunjang profesi saya selama setahun ini” presentase hasilnya yaitu sangat tidak setuju 0%, tidak setuju 43%, ragu-ragu 29%, setuju 28% dan sangat setuju 0%. Pada soal nomor 3 “Saya merasa sudah memiliki referensi yang cukup dalam menyusun dan mengembangkan media ajar” presentase hasilnya yaitu sangat tidak setuju 0%, tidak setuju 45%, ragu-ragu 20%, setuju 35% dan sangat setuju 0%. Pada soal nomor 4 “Saya sudah nyaman dengan metode mengajar yang saya lakukan selama ini sehingga tidak perlu adanya pembaharuan” presentase hasilnya yaitu sangat tidak setuju 19%, tidak setuju 57%, ragu-ragu 19%, setuju 5% dan sangat setuju 0%. Selanjutnya pada soal nomor 5 “Menurut saya pelatihan akan mudah dimengerti jika disampaikan dengan teknik yang menarik sesuai dengan profesi saya” presentase hasilnya yaitu sangat tidak setuju 0%, tidak setuju 5%, ragu-ragu 5%, setuju 38% dan sangat setuju 52%. Hal ini menunjukkan bahwa guru-guru MGMP matematika SMA di SMA Al-Bayan Sukabumi kurang memiliki pengetahuan tentang materi workshop dan sangat membutuhkan workshop mengenai pengembangan media pembelajaran yang interaktif, oleh karena itu diadakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa workshop/pelatihan.



Gambar 7. Hasil pretest dan posttest peserta

Berdasarkan Gambar 7 dapat dilihat perbandingan hasil pretest dan posttest peserta yaitu presentase hasil pretest 76,4% dan presentase hasil posttest 98,8%. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil pretest dan hasil posttest peserta kegiatan pengabdian kepada masyarakat yaitu guru-guru MGMP matematika SMA di SMA Al-Bayan Sukabumi. Pada hasil pretest peserta dikatakan sudah mengetahui mengenai media pembelajaran interaktif, tetapi belum banyak peserta mengenal aplikasi Canva. Sedangkan pada hasil posttest peserta sudah mengenal dengan aplikasi Canva, fitur-fitur pada aplikasi Canva dan mengetahui manfaat aplikasi Canva dalam pembelajaran.

Perbandingan kuesioner peserta kegiatan setelah workshop dalam 4 daftar pernyataan, diantaranya pada “materi” presentase hasilnya yaitu sangat tidak setuju 0%, tidak setuju 0%, ragu-ragu 0%, setuju 43% dan sangat setuju 57%. Lalu pada “pemateri” presentase hasilnya yaitu sangat tidak setuju 0%, tidak setuju 0%, ragu-ragu 0%, setuju 48% dan sangat setuju 52%. Pada “metode/media” presentase hasilnya yaitu sangat tidak setuju 0%, tidak setuju 0%, ragu-ragu 0%, setuju 38% dan sangat setuju 62%. Selanjutnya pada “peserta” presentase hasilnya yaitu sangat tidak setuju 0%, tidak setuju 0%, ragu-ragu 0%, setuju 40% dan sangat setuju 60%. Hal ini menunjukkan bahwa peserta kegiatan pengabdian kepada masyarakat yaitu guru-guru MGMP

matematika SMA di SMA Al-Bayan Sukabumi sangat terbantu dengan materi yang diberikan pada saat workshop, juga merasa bahwa pemateri menyampaikan materi dengan jelas dan menciptakan suasana yang menyenangkan, selain itu metode/media yang digunakan dapat mudah dipahami, dan peserta merasa memiliki pengetahuan baru setelah mengikuti workshop untuk mengembangkan medianya dalam pembelajaran.

4. SIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat berupa workshop pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis canva yang dilaksanakan pada tanggal 19-21 Agustus 2024 secara *luring* di SMA Al-Bayan Sukabumi. Pada workshop ini telah membantu dalam meningkatkan kompetensi guru-guru dalam proses pembelajaran di kelas, khususnya dalam membuat media pembelajaran yang menarik pada mata pelajaran matematika. Dalam upaya mewujudkan peningkatan keterampilan guru-guru MGMP matematika di Sukabumi dalam menguasai aplikasi penunjang media pembelajaran interaktif, kegiatan workshop atau pelatihan harus dilakukan secara berkala dalam beberapa waktu tertentu dan durasi waktu yang lebih panjang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Artikel jurnal ini ditulis oleh Nurashri Partasiwi beserta tim Dosen Pendidikan Matematika berdasarkan kegiatan pengabdian kepada Masyarakat yaitu berupa "Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva untuk Guru-guru SMA di Kabupaten Sukabumi" yang dibiayai oleh Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Jakarta melalui Program Hibah Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat 2024 dengan nomor kontrak 4/SPK-PKM/FMIPA/2024. Isi sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

REFERENSI

- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89>
- Handayani Parinduri, S. (2023). Manfaat Canva untuk Melatih Kreativitas Pembuatan Mind Map Mata Kuliah Alat-Alat Ukur dan Instrumentasi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains Dan Terapan (INTERN)*, 2(2), 51–61. <https://doi.org/10.58466/intern.v2i2.1171>
- Lailan, A. (2024). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 3(7), 3257–3262. <https://doi.org/10.55681/sentri.v3i7.3115>
- Monoarfa. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 1–7.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Prihatiningtyas, N. C., & Rosmaiyadi, R. (2020). Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Dalam Model Pembelajaran Jucama pada Materi Trigonometri. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(1), 27. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i1.2301>
- Rahmatullah, R., Innana, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UNIDKSHA*, 12(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjpe.v12i2.30179>
- Ruhyat, R., Indrawati, D., Rinanti, A., & Wijayanti, A. (2020). Training For Fasilitator (Tff) Desa Bersih Dan Pengelolaan Sampah 3R (Bank Sampah) Di Desa Cibodas, Kecamatan Pasirjambu,

- Kabupaten Bandung. *Jurnal AKAL: Abdimas Dan Kearifan Lokal*, 1. <https://doi.org/10.25105/akal.v1i1.7751>
- Sasahan, E. Y., Oktova, R., & I.R.N., O. O. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif tentang Optika Berbasis Android Menggunakan Perangkat Lunak Ispring Suite 7.0 untuk Mahasiswa S-1 Pendidikan Fisika pada Pokok Bahasan Interferensi Cahaya. *Prosiding SNFA (Seminar Nasional Fisika Dan Aplikasinya)*, 2, 52. <https://doi.org/10.20961/prosidingsnfa.v2i0.16364>
- Siagian, M. D. (2016). Kemampuan koneksi matematik dalam pembelajaran matematika. *MES: Journal of Matematics Education and Science*, 2(1), 58–67.
- Supriyo, A., Latifah, L., & Isnawati, M. (2023). Pendampingan Legalitas Usaha Perlindungan Hukum Bagi UMKM di Mitra PCM Gunung Anyar Surabaya Hingga Penerbitan Nomor Induk Berusaha (NIB). *Borobudur Journal on Legal Services*, 4, 44–52. <https://doi.org/10.31603/bjls.v4i1.8558>
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Wibowo, N. (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di Smk Negeri 1 Saptosari. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(2), 128–139. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v1i2.10621>