

Cek Akhir ID 67

by Dedikasi MEP

Submission date: 13-Oct-2023 08:37AM (UTC+0700)

Submission ID: 2194092205

File name: 03_Entang_V1N2_42-49.docx (685.75K)

Word count: 3021

Character count: 20217



10

Dedikasi: Journal of Community Engagement and Empowerment
e-ISSN: 2986-2930

Vol 01, No 02, 42-49

<https://doi.org/10.58706/dedikasi>
dedikasi_mep@gmail.com

Pelatihan Canva untuk Melatihkan Kemampuan Komunikasi dan Kreativitas Bagi Peserta Didik dan Guru SMP

Entang Wulanchayani¹, Alifia Royani¹, Anggian Anggraeni¹, Khofidotul Wakfiyah¹,
Nofetta Gola¹, Ferina Rahmadanty¹, Silamai Tya Mariani Famani¹, Nandaru Dyaz¹,

Utama Alan Deta^{2,*}, dan Munasir³

¹ Pendidikan Profesi Guru, Universitas Negeri Surabaya

² Prodi Pendidikan Fisika, Universitas Negeri Surabaya

³ Prodi Fisika, Universitas Negeri Surabaya

* Email: utamadeta@unesa.ac.id

Abstrak

Pendidikan abad ke-21 menuntut guru dan peserta didik untuk memadukan pengetahuan, keterampilan dan sikap serta penguasaan teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu bentuk upaya dalam mengembangkan keterampilan abad 21 adalah diadakannya pelatihan canva yang bertujuan sebagai wadah untuk membantu guru dan peserta didik dalam mempersiapkan diri menjadi individu yang memiliki keterampilan abad 21. Penelitian ini dilakukan di SMP Nurul Huda Surabaya dengan jumlah peserta pelatihan sebanyak 25 peserta didik kelas VII, 22 peserta didik kelas VIII, dan 10 orang guru. Pelatihan dilakukan selama 2 hari pada tanggal 20 Mei 2023 dan 19 Juni 2023. Setelah pelatihan, peserta diberikan angket untuk mengetahui keterampilan komunikasi dan kreativitas. Hasil analisis angket menunjukkan bahwa pelatihan yang dilakukan pada peserta didik dan guru memberikan dampak positif. Keterampilan komunikasi dan kreativitas peserta didik dan guru meningkat dengan baik.

Kata kunci: Canva, komunikasi, kreativitas.

Histori Naskah

Diserahkan: 15 Agustus 2023

Direvisi: 22 September 2023

Diterima: 2 Oktober 2023

How to cite:

Wulanchayani, dkk. (2023). Pelatihan Canva untuk Melatihkan Kemampuan Komunikasi dan Kreativitas Bagi Peserta Didik dan Guru SMP. *Dedikasi: Journal of Community Engagement and Empowerment*, 1(2), 42-49. DOI: <https://doi.org/10.58706/dedikasi.v1n2.p42-49>.

PENDAHULUAN

Kehidupan modern yang serba teknologi merupakan bukti bahwa kehidupan terus berkembang dan berinovasi dalam berbagai aspeknya. Dibutuhkan pendidikan untuk menciptakan generasi penerus bangsa yang siap menghadapi perkembangan zaman. Di abad ke 21, pembelajaran berpusat pada siswa dan siswa diberi kebebasan untuk memilih sumber belajar mereka sendiri. Salah satu pendekatan pembelajaran yang paling populer di abad ini adalah penggunaan media digital yang bervariasi dan berbasis teknologi (Afni dkk, 2021). Menurut Haug dan Mork (2021), guru juga harus memiliki keterampilan yang mendukung pekerjaan mereka sebagai profesional.

Pendidikan yang menggabungkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap dengan penguasaan teknologi informasi dan komunikasi adalah tuntutan abad ke-21. Guru harus mengikuti prosedur pembelajaran digital interaktif. Salah satu tantangan bagi guru dan pengembang teknologi pembelajaran untuk berinovasi adalah membuat media pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa. Jika media pembelajaran yang menarik seperti tayangan atau tampilan digunakan, siswa akan lebih mudah mengingat dan menyerap pelajaran (Tangsi dkk, 2016).

Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar. Selain itu, media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga mendorong proses belajar (Rusdiana dkk, 2021). Media pembelajaran memiliki tiga tujuan komprehensif. Mereka adalah menumbuhkan keinginan siswa untuk

mempelajari lebih lanjut, memediasi ⁴ hubungan antara guru dan siswa, dan menyampaikan informasi melalui penjelasan guru (Mustika dkk, 2020). Salah satu tantangan bagi guru dan pengembang teknologi pembelajaran ⁶ untuk terus berinovasi adalah membuat pembelajaran menyenangkan dan tidak membosankan. Canva adalah salah ⁹ satu aplikasi baru di Platform Pembelajaran yang digunakan oleh lembaga pendidikan.

Aplikasi Canva adalah aplikasi desain grafis online yang mudah untuk digunakan, bahkan bagi pemula. Tak hanya itu ⁶ Canva juga dapat diakses melalui perangkat desktop berbasis web maupun mobile (Rahmatullah dkk, 2020). Canva adalah layanan untuk membuat konten pembelajaran seperti infografis, poster, banner, presentasi yang sangat membantu dalam proses kegiatan pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan canva untuk membuat media pembelajaran. Sehingga guru dapat mentransfer pengetahuan kepada peserta didik dengan cara yang menyenangkan. Bagi peserta didik, penggunaan canva mampu meningkatkan kreativitas ³, melatih pola berpikir kritis, meningkatkan kepercayaan diri serta mendorong hasil belajar yang lebih baik. Berdasarkan analisis situasi yang dijelaskan, pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan canva penting terutama dalam meningkatkan kreativitas sesuai dengan tuntutan keterampilan Abad 21.

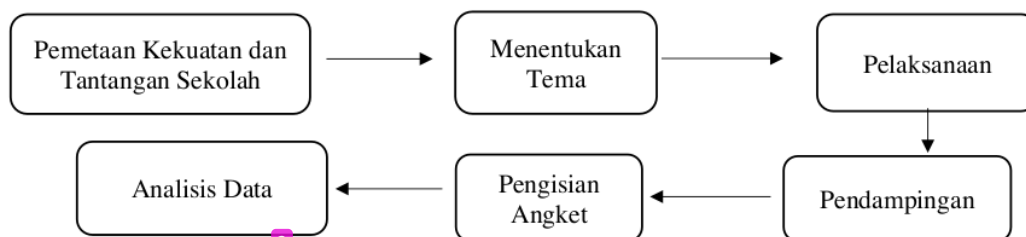
Beberapa lembaga telah mengg¹ikan canva ini untuk mendukung pembelajaran daring. Ini termasuk kegiatan pengabdian yang dilakukan dengan mitra guru-guru SD yang tergabung dalam KKG kabupaten Gowa (Faisal dkk, 2020). Canva yang digunakan untuk bahan ajar dengan hasil membantu guru membuat bahan ajar digital ¹ yang lebih baik. Salah satu SD di Denpasar mengadakan pelatihan serupa (Wijaya dkk, 2021). Hasilnya adalah peningkatan pemahaman tentang penggunaan canva. Selain itu, pelatihan menggunakan canva pada tingkat SMK yang dilakukan oleh Tiawan, dkk (2020), yang mengenalkan desain canva kepada siswa SMKN 1 Gunung Putri Bogor, menunjukkan bahwa 90 persen peserta senang dan puas karena mendapatkan wawasan baru tentang cara menggunakan canva. pendidikan yang dia terima selama pengabdian di salah satu sekolah menengah atas di Banjarmasin (Mahardika dkk, 2021). Hasil pelatihan ini positif, karena guru lebih memahami cara membuat media belajar online berbasis canva. Selain itu, dalam pengabdian yang dilakukan di salah satu SMK di Malang, diketahui bahwa Canva dapat membantu siswa dalam mengerjakan tugas seperti powerpoint, mind ¹³ mapping, poster, dengan hasil rata-rata siswa 8,67.

Dari penelitian sebelumnya yang relevan dapat dikatakan bahwa canva merupakan aplikasi ³ yang banyak membantu peserta didik mengerjakan tugas dan guru dalam pembuatan media pembelajaran. Namun, di sisi lain ternyata masih banyak peserta didik dan guru yang belum mer¹etahui penggunaan aplikasi Canva untuk membantu mengerjakan tugas dan pembuatan media pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan suatu pelatihan untuk menggunakan aplikasi Canva bagi peserta didik dan guru yang bertujuan untuk meningkatkan keberagaman media pembelajaran digital. Diharapkan dengan adanya pelatihan ini guru menjadi memiliki ketrampilan abad 21, sehingga nantinya guru mampu menyediakan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, serta memfasilitasi kebutuhan peserta didik. Demikian dengan peserta didik akan terlatih untuk menyelesaikan tugas yang bervariasi sesuai dengan minat, bakat, dan kemampuannya. Sehingga nantinya potensi di dalam diri peserta didik dapat di kembangkan secara maksimal.

10

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan di SMP Nurul Huda Surabaya. Berikut adalah proses kegiatan yang digambarkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram Alir Proses Pengambilan Data

Kegiatan pelatihan diawali dengan melakukan pemetaan kekuatan dan tantangan sekolah. Berdasarkan hasil analisis kekuatan dan tantangan sekolah, ditentukan tema yang cocok untuk dikembangkan di SMP Nurul Huda Surabaya. Dengan melihat kekuatan serta tantangan yang dimiliki SMP Nurul Huda Surabaya, kelompok

kami memutuskan untuk melaksanakan kegiatan pelatihan dengan tema “Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Keterampilan Guru dan Peserta Didik”.

Metode pelaksanaan pelatihan yang digunakan, meliputi teknik presentasi materi terkait keterampilan abad 21, pengenalan materi Canva, tanya jawab, dan dilanjutkan dengan pelatihan pembuatan poster menggunakan aplikasi Canva. Kegiatan pelatihan dilakukan dalam dua hari, yaitu pelatihan pertama pada tanggal 20 Mei 2023 yang diikuti oleh peserta didik dan tanggal 19 Juni 2023 yang diikuti oleh guru SMP Nurul Huda Surabaya. Pelatihan pertama diikuti oleh 25 peserta didik kelas VII dan 22 peserta didik kelas VIII SMP Nurul Huda Surabaya. Pelatihan kedua diikuti oleh 10 Guru SMP Nurul Huda Surabaya.

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan dalam beberapa tahapan, yaitu pengenalan tentang materi keterampilan abad 21. Pada tahap ini pemateri akan memberikan informasi mengenai keterampilan abad 21 yaitu kreativitas dan komunikasi. Pemberian materi mengenai Canva sekaligus pendampingan pelatihan pembuatan poster dan infografis. Setelah pembuatan poster dan infografis dilanjutkan pengumpulan karya dan pengisian angket. Pengisian angket bertujuan untuk mengetahui respon peserta pelatihan terhadap pemaparan materi yang telah diberikan.

Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data pelatihan ini yakni angket respon berbasis google form dan dokumentasi kegiatan. Angket respon peserta diberikan sesaat setelah pelatihan. Berikut adalah angket respon yang digunakan:

Gambar 2. Angket Peserta Pelatihan Berbasis Google Form

Gambar 2 menunjukkan isi angket peserta pelatihan yang berbasis Google form. Dari angket tersebut dapat dianalisis menggunakan Microsoft excel. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif deskriptif berdasarkan data respon angket peserta latihan. Adapun skala penilaian beserta indikator yang digunakan untuk mengukur kualitas pelatihan ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Skala Penilaian dan Indikator Kualitas Pelatihan
(Arianto & Suharsimi, 2016)

Skala	Indikator
80% - 100%	Sangat baik
70% - 79%	Baik
60% - 69%	Sedang
50% - 59%	Kurang
0% - 49%	Sangat Kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut uraian hasil kegiatan pelatihan penggunaan Canva untuk melatih kemampuan komunikasi dan kreativitas guru dan peserta didik di SMP Nurul Huda Surabaya dalam membuat media pembelajaran. Adapun tahapan kegiatan dimulai dari 1) Pemetaan kekuatan dan tantangan, 2) Menentukan tema, 3) Pelaksanaan, 4)

Pendampingan, 5) Pengisian angket dan 6) Analisis data. Tahap pertama dari kegiatan ini yaitu Pemetaan kekuatan dan tantangan di sekolah yang ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Kekuatan dan Tantangan di Sekolah

Kekuatan	Tantangan
1. Peserta didik dan guru memiliki kreativitas yang tinggi 2. Peserta didik dan guru memiliki semangat yang tinggi dalam mempelajari hal baru 3. Sekolah sangat memperhatikan perkembangan guru dan peserta didik 4. Terjalin komunikasi yang baik antara peserta didik dan pihak sekolah	1. Latar belakang ekonomi peserta didik yang berbeda 2. Keterbatasan sarana dan prasarana penunjang

Tabel 2 menunjukkan kekuatan dan tantangan di sekolah yang akan digunakan untuk merumuskan prakarsa perubahan. Adapun kekuatan dari sekolah tersebut yakni peserta didik dan guru memiliki kreativitas yang tinggi. Hal ini dibuktikan dengan berbagai proyek pembelajaran yang telah dilakukan. Selain itu semangat dalam mempelajari hal baru yang dibuktikan dengan antusiasme yang tinggi dalam berbagai kegiatan baik akademik dan non akademik. Pihak sekolah juga sangat mendukung perkembangan guru dan peserta didik melalui kegiatan pelatihan dan ekstrakurikuler sehingga dari kegiatan tersebut terjalin komunikasi yang positif antar warga sekolah. Namun ada beberapa tantangan di Sekolah yang menjadi pertimbangan dalam merumuskan prakarsa perubahan yaitu latar belakang ekonomi dan keterbatasan sarana prasarana penunjang menjadikan pembelajaran kurang menarik dan terkesan monoton.

Berdasarkan hasil pemetaan kekuatan dan tantangan, peneliti menggunakan aplikasi Canva. Canva merupakan sebuah teknologi yang mudah digunakan, serta terjangkau bagi guru dan peserta didik. Setelah merumuskan prakarsa perubahan, tahapan selanjutnya yakni pelaksanaan. Kegiatan pelatihan dilaksanakan dalam dua hari, yaitu pada tanggal 20 Mei 2023 yang diikuti oleh peserta didik dan tanggal 19 Juni 2023 yang diikuti oleh guru SMP Nurul Huda Surabaya. Guru dan peserta didik diberikan materi terkait keterampilan abad 21 khususnya keterampilan komunikasi dan kreativitas, kemudian diberikan pelatihan untuk membuat media pembelajaran. Peserta didik membuat media pembelajaran berupa poster dan guru membuat media pembelajaran berupa infografis. Dalam proses pembuatan poster dan infografis ini dilaksanakan tahap pendampingan. Pendampingan ini dilakukan agar peserta pelatihan mudah memahami penggunaan Canva. Berikut adalah salah satu hasil karya pelatihan dari peserta didik dan guru.

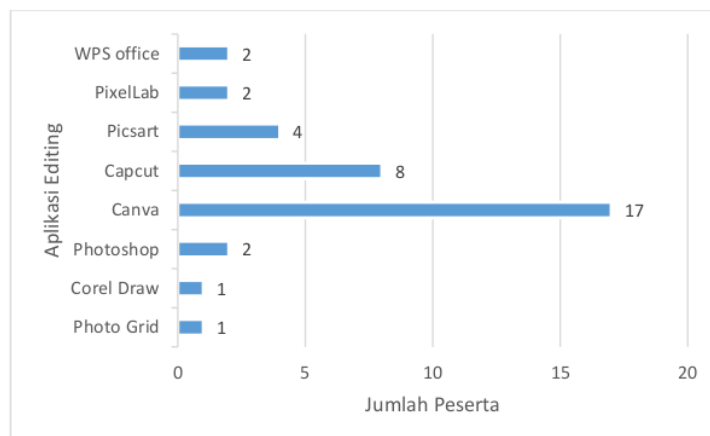


Gambar 3. (a) Karya Peserta Didik (b) Karya Guru

Gambar 3 (a) merupakan poster hasil karya peserta didik menggunakan aplikasi Canva dengan tema lingkungan. Dapat dilihat dari poster tersebut bahwa sudah muncul kreativitas peserta didik dalam menuangkan ide-ide terkait lingkungan. Ide tersebut dapat dilihat dari penggunaan gambar, pemilihan warna dan font serta tata letak agar poster terlihat menarik dan mudah dipahami. Sedangkan gambar 3 (b) merupakan poster hasil karya dari guru menggunakan aplikasi Canva dengan tema lingkungan. Poster tersebut memberikan gambaran terkait dengan keadaan bumi. Dari poster tersebut sudah terlihat bahwa ide yang

disampaikan yaitu lingkungan yang harus dijaga. Dari kedua poster tersebut, terlihat adanya perbedaan karya antara guru dan peserta didik, dimana dengan tema yang sama, ide yang disampaikan berbeda.

Setelah belajar menggunakan Canva, peserta pelatihan diwajibkan untuk mengisi angket melalui Google form. Dari hasil angket yang telah dikumpulkan diperoleh 42 responden dari 32 peserta didik dan 10 guru SMP Nurul Huda Surabaya. Dari responden tersebut 33 peserta pelatihan sudah pernah melakukan editing menggunakan aplikasi antara lain Canva, Picsart, WPS office, Capcut, Photo Grid, Corel Draw, Photoshop dan PixelLab. Gambar 4 menunjukkan grafik penggunaan aplikasi editing oleh peserta pelatihan.



Gambar 4. Grafik Penggunaan Aplikasi Editing

Gambar 4 menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi tertinggi adalah Canva dan terendah menggunakan Corel Draw dan Photo Grid. Terdapat 9 peserta yang belum pernah melakukan editing menggunakan aplikasi. Hal ini disebabkan keterbatasan sarana, kurangnya minat serta adanya beberapa aplikasi berbayar. Banyaknya penggunaan Canva disebabkan karena canva merupakan aplikasi yang mudah digunakan, praktis, fiturnya lengkap dan menarik terutama untuk membuat media pembelajaran. Hal ini relevan dengan hasil penelitian R. Rahmatullah dkk (2020) yang menyatakan bahwa aplikasi Canva adalah salah satu aplikasi desain yang mudah digunakan.

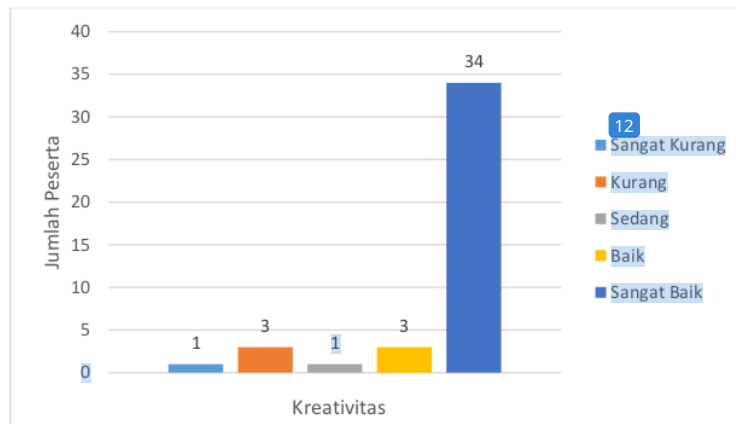
Data pada grafik juga menunjukkan bahwa terdapat 17 peserta yang sudah pernah mengoperasikan aplikasi Canva, namun hanya pada pengetahuan dasar seperti menambahkan tulisan atau gambar. Sedangkan 25 peserta lainnya belum pernah mengoperasikan Canva. Hal ini disebabkan keterbatasan sarana, kurangnya minat dan eksplorasi pada perkembangan teknologi terutama di bidang pendidikan.

Selain data penggunaan aplikasi editing, hasil angket menunjukkan bahwa peserta pelatihan senang dan terbantu dalam mengembangkan media pembelajaran seperti membuat desain gambar, video, power point, mind map hingga infografis. Namun terdapat 2 peserta yang menyatakan bahwa pelatihan yang telah dilakukan biasa saja. Hal ini disebabkan karena kondisi kesehatan peserta pelatihan yang kurang baik ketika pelatihan dan juga kurangnya minat dalam bidang desain.

Hasil angket juga menunjukkan bahwa semua peserta pelatihan mendapatkan ilmu baru setelah melaksanakan kegiatan pelatihan. Sejalan dengan ini, penelitian lain terkait pelatihan Canva menunjukkan bahwa 90% dari peserta pelatihan merasa puas dan terbantu karena mendapat wawasan baru (Tiawan dkk., 2020). Ilmu baru yang didapatkan oleh peserta pelatihan yaitu terutama ilmu terkait keterampilan komunikasi dan kreativitas melalui media Canva. Keterampilan komunikasi yang dilatihkan adalah kemampuan dalam menyampaikan dan menerima suatu informasi baik secara lisan maupun tulisan dengan sederhana dan tepat. Komunikasi dalam bentuk lisan dilatihkan melalui kegiatan presentasi dan diskusi kelompok sedangkan secara tulisan melalui media poster dan infografis. Kreativitas yang dilatihkan adalah menciptakan dan menghasilkan ide-ide baru melalui kegiatan mendesain poster bertema nasionalisme, teknologi, pendidikan dan lingkungan.

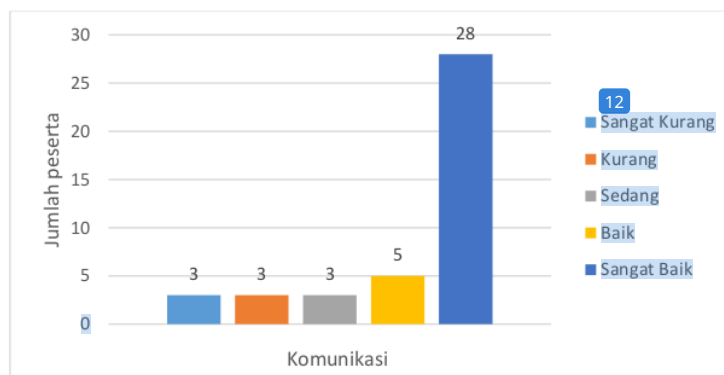
Pemaparan materi terkait aplikasi Canva sebagai media pembelajaran mudah dimengerti oleh semua peserta pelatihan karena disesuaikan dengan kebutuhan, kesiapan, perkembangan dan minat peserta. Materi tentang keterampilan komunikasi dan kreativitas disajikan dalam bentuk Power point yang berisi informasi, gambar, dan video terkait materi. Selain itu, dilaksanakan praktik langsung menggunakan Canva sehingga

kegiatan yang dilakukan menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami. Dari pelatihan yang diberikan terdapat beberapa respon dari peserta terkait kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran, seperti pada Gambar 5.



Gambar 5. Grafik Kreativitas Peserta Pelatihan

Berdasarkan Gambar 5, dapat diketahui bahwa mayoritas peserta pelatihan mampu melatih kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran melalui pembuatan poster dan infografis. Peserta memiliki kebebasan dalam menuangkan ide ataupun gagasan kedalam poster sesuai dengan minat. Sedangkan peserta yang kurang kreativitasnya disebabkan oleh perbedaan karakteristik seperti minat, bakat, latar belakang, kondisi dan lainnya sehingga berpengaruh pada kreativitas masing-masing. Adapun beberapa respon dari peserta pelatihan terkait keterampilan komunikasi setelah mendapatkan pelatihan sebagaimana terlihat dalam Gambar 6.



Gambar 6. Grafik Keterampilan Komunikasi Peserta Pelatihan

Berdasarkan Gambar 6, dapat diketahui bahwa pelatihan yang diberikan mampu melatih kemampuan komunikasi terutama dalam menyampaikan informasi melalui presentasi. Terdapat 6 peserta yang merasa pelatihan ini kurang mengembangkan keterampilan komunikasi. Hal ini disebabkan karena perbedaan karakteristik pada peserta pelatihan, seperti introvert, pendiam ataupun pemalu sehingga peserta tersebut cenderung kesulitan dalam berkomunikasi.

Peserta pelatihan juga berpendapat bahwa kegiatan pelatihan ini menarik, mudah dimengerti, menyenangkan dan mereka sangat terbantu dalam mengembangkan media pembelajaran. Adapun kekurangan dalam pelatihan ini yaitu keterbatasan waktu, kurangnya praktik secara langsung, penyampaian materi terlalu cepat sehingga terdapat peserta yang tertinggal informasi dan berdampak pada kurangnya pemahaman terkait

materi yang disajikan. Oleh karena itu, pada pelatihan selanjutnya diharapkan pemateri dapat mengoptimalkan penyampaian materi agar semua peserta pelatihan mampu mengikuti kegiatan dengan baik.

Berdasarkan pembahasan hasil angket di atas, terlihat bahwa kegiatan pelatihan media pembelajaran berbasis Canva yang telah dilakukan berhasil melatih kemampuan komunikasi serta kreativitas peserta pelatihan dalam mengembangkan media pembelajaran yang bermanfaat bagi guru maupun peserta didik di sekolah. Penelitian yang dilakukan oleh Fitria (2021) menunjukkan bahwa keterampilan menggunakan Canva mampu membantu peserta didik dalam mengerjakan tugas seperti poster, mind mapping dan memberikan dampak positif yakni meningkatnya hasil belajar. Hal ini berarti, guru dan peserta didik SMP Nurul Huda Surabaya dapat memanfaatkan Canva dengan baik dalam proses pembelajaran, dimana guru dapat memfasilitasi pembelajaran dengan media pembelajaran yang menarik dan peserta didik dapat mengkomunikasikan tugas-tugas mereka dengan lebih kreatif sehingga mendapatkan hasil belajar yang baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan memberikan dampak positif, mampu menambah keterampilan komunikasi, serta menambah kreativitas peserta pelatihan. Namun terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki dari kegiatan pelatihan ini, seperti keterbatasan durasi yang menyebabkan penjelasan materi dan pelatihan menjadi sangat cepat, sehingga ke depannya diharapkan penulis mampu merencanakan pelatihan ini dengan durasi yang lebih panjang dan baik.

3

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Ibu Fitria Dwi Agustin, S.Sos., S.Pd. selaku Kepala Sekolah SMP Nurul Huda Surabaya yang telah menyediakan tempat pelatihan ini, sehingga kegiatan berjalan dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Afni, N., Wahid, A., Hastati, S., Jumrah, A.M., & Mursidin, M. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Abad 21 di SD Negeri 126 Borong Kecamatan Herlang Kabupaten Bulukumba. *Madaniya*, 2(2), 137–278. DOI: <https://doi.org/10.53696/27214834.66>.
- Faisal, M., Hotimah, Nurhaedah, A.P.N., & Khaerunnisa. (2020). Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar dalam Mengembangkan Bahan Ajar Digital di Kabupaten Gowa. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 10(3), 266–270. DOI: <https://doi.org/10.26858/publikan.v10i3.16187>.
- Fitria, V.A., Habibi, A.R., Hakim, L., & Islamiyah, M. (2021). Pemanfaatan Canva untuk Mendukung Media Pembelajaran Online Siswa Siswi SMK Mahardika Karangploso Malang di Masa Pandemi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 75–82. DOI: <https://doi.org/10.32528/mujtama.v1i2.5050>.
- Haug, B.S. & Mork, S.M. (2021). Taking 21st Century Skills from Vision to Classroom: What Teachers Highlight as Supportive Professional Development in the Light of New Demands from Educational Reforms. *Teaching and Teacher Education*, 100, 103–286. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.tate.2021.103286>.
- Mahardika, A.I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275–281. DOI: <https://doi.org/10.29303/jppm.v4i3.2817>.
- Mustika, I., Latifah, & Primandhika, R.B. (2020). Pembelajaran Saintifik Berbasis ICT untuk Meningkatkan Kualitas Mengajar Guru di Kecamatan Cagak Kabupaten Subang Jawa Barat. *Abdimas Siliwangi*, 3(2), 339–350. Retrieved from: <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/abdimas-siliwangi/article/view/3593>.
- Peña-Ayala, A. (2021). A Learning Design Cooperative Framework to Instill 21st Century Education. *Telematics And Informatics*, 2, 1–16. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.tele.2021.101632>.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A.T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undhiksha*, 12(2), 317–327. DOI: <https://doi.org/10.23887/jjpe.v12i2.30179>.
- Rusdiana, R.Y., Putri, W.K., & Sari, V.K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Bagi Guru SMPN 1 Tegallampel Bondowoso. *Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(3), 209–213. DOI: <https://doi.org/10.29303/jpmipi.v4i3.952>.
- Tangsi, T., Satriadi, S., & Muhaemin, M. (2016). Pembuatan Materi Pembelajaran dengan Aplikasi Canva Bagi Guru SDN Pao-Pao Kab Gowa. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1129–1134.

- Tiawan, Musarwarman, 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. DOI: <https://doi.org/10.31949/jb.v1i4.417>.
- Wijaya, I.G.N.S., Ciptahadi, K.G.O.C., Ayuningsih, N.P.M., Yasa, I.G.D., & Adnyani, N.K.E.P. (2021). Pelatihan Media Pembelajaran Canva Bagi Guru SDN Tulangampiang Denpasar di Masa Pandemi Covid-19. *Integritas: Jurnal Pengabdian*, *5*(2), 248–257. DOI: <https://doi.org/10.36841/integritas.v5i2.1143>.

Cek Akhir ID 67

ORIGINALITY REPORT

21%

SIMILARITY INDEX

19%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

ejournal.upi.edu

Internet Source

5%

2

journal.edupartnerpublishing.co.id

Internet Source

5%

3

journal.unilak.ac.id

Internet Source

2%

4

ojs.unm.ac.id

Internet Source

2%

5

abdidas.org

Internet Source

1%

6

ejournal.stkipbbm.ac.id

Internet Source

1%

7

Submitted to umc

Student Paper

1%

8

Submitted to Pohang University of Science
and Technology (POSTECH)

Student Paper

1%

9

repository.uhamka.ac.id

Internet Source

1%

10

Aminudin Zakaria, Afaurina Indriana Safitri,
Nadila Wahyu Pertiwi, M. Aflah Rizqi
Febrianto et al. "Pelatihan Penggunaan Fitur
Kesehatan Digital Untuk Mencegah
Kecanduan Gadget Pada Anak-Anak",
Dedikasi: Journal of Community Engagement
and Empowerment, 2023

Publication

1 %

11

repository.unej.ac.id

Internet Source

1 %

12

foumram.blogspot.com

Internet Source

1 %

13

jbasic.org

Internet Source

1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1 %

Exclude bibliography On