

Workshop Pemanfaatan Media Canva Sebagai Inovasi Pembelajaran Guru di SMP Negeri 1 Indralaya

Alfiandra¹, Taufik Apriliani², Yose Ari Nopianur³, Farhan Alfaraby⁴, Maimunah⁵,
Wenni Rianti⁶

^{2,3,4,5,6}Program Studi Pendidikan Profesi Guru FKIP, Universitas Sriwijaya

¹Program Studi PPKn FKIP, Universitas Sriwijaya

E-mail: yosearinopianur@gmail.com

Article History:

Received: Januari, 2024

Revised: Januari, 2024

Accepted: Januari, 2024

Abstract: *Workshop pemanfaatan media canva sebagai inovasi guru dalam pembelajaran bertujuan untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru bagi guru. Metode yang digunakan adalah pendampingan melalui beberapa tahapan kegiatan yaitu: pertama; Tahapan perizinan terhadap pihak sekolah Kedua; Tahapan pelaksanaan kegiatan yang dilakukan dengan agenda pemberian materi cara penggunaan aplikasi canva, sekaligus praktik langsung. Sasaran kegiatan ini adalah guru-guru aktif SMP Negeri 1 Indralaya yang berjumlah 15 orang. Evaluasi dilakukan untuk melihat sejauh mana pemahaman dan keterampilan peserta pelatihan dalam memanfaatkan aplikasi Canva serta dampaknya terhadap proses pembelajaran di kelas Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa setelah mengikuti kegiatan workshop guru di SMP Negeri 1 Indralaya telah berhasil membuat media pembelajaran seperti infografis, powerpoint dan video pembelajaran. Kemudian guru yang mengikuti kegiatan workshop pemanfaatan media canva telah mampu menerapkan media pembelajaran yang telah mereka buat kedalam kegiatan pembelajaran. Efek dari kegiatan ini adalah guru sebagai peserta pelatihan sudah memiliki pengetahuan dan kemampuan dalam membuat media melalui canva. Selanjutnya guru telah menggunakan canva tersebut di dalam kelas sebagai media pembelajaran.*

Keywords:

Canva, Media Pembelajaran, Inovasi Pembelajaran

Pendahuluan

Guru adalah pendidik profesional yang bertanggung jawab untuk mengajar, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi siswa di jalur pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Guru memegang peran yang sangat penting dalam proses pencapaian tujuan pendidikan. Untuk itu, diperlukan guru yang kreatif dan menyenangkan sehingga mampu menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif, suasana pembelajaran yang menantang dan mampu membelajarkan dengan menyenangkan. Hal ini penting,

terutama dalam setiap pembelajaran guru memiliki peranan yang sangat sentral, baik sebagai perencana, pelaksana maupun evaluator pembelajaran.

Perkembangan teknologi telah mengubah pendidikan secara signifikan, baik secara langsung maupun tidak langsung, dan berdampak pada desain pembelajaran. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam desain pembelajaran mereka secara efektif. Tantangan tersendiri bagi guru untuk mendesain pembelajaran yang memfasilitasi karakteristik siswa generasi Z yang menginginkan kebebasan belajar, menyukai hal baru dan praktis, selalu terkoneksi internet, lebih menyukai visual daripada verbal, berinteraksi dengan berbagai media, dan suka berkolaborasi dan berbagi. Ini adalah ciri-ciri siswa di abad ke-21.

Guru harus dapat menentukan model dan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Model dan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan dan fitur pembelajaran, dan desain media pembelajaran harus dipikirkan secara kreatif. Untuk dapat memenuhi kebutuhan belajar peserta didik, guru harus mau memulai untuk dapat mengintegrasikan teknologi dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk menciptakan sebuah kreativitas dan juga dapat membuat aktivitas pembelajaran lebih menarik adalah media *canva*.

Canva adalah salah satu dari banyak aplikasi yang dapat digunakan guru untuk membuat media pembelajaran. Aplikasi desain online *Canva* menawarkan berbagai desain grafis, seperti presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, edit foto, dan cover Facebook (Dian et al., 2021; Rahma Elvira Tanjung, 2019). *Canva* sangat membantu guru dalam membuat media pembelajaran (Triningsih, 2021). Mereka mengatakan bahwa *canva* membantu guru dan siswa melakukan proses pembelajaran berbasis keterampilan, kreativitas, teknologi, dan manfaat lainnya. Hasil desain dengan *canva* dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.

Menurut Tanjung dan Faiza (2019) dalam (V. A. Fitria et al., 2021) menyatakan bahwa pemanfaatan *canva* dalam pembuatan media pembelajaran memiliki banyak kelebihan yaitu; dengan *canva* kita bisa membuat berbagai jenis desain yang dilengkapi dengan beragam fitur animasi, template serta penomoran halaman yang dapat mendorong kreativitas serta efisiensi waktu baik bagi guru ataupun peserta didik dalam kegiatan mendesain media yang menarik yang dapat digunakan sebagai bahan presentasi, berupa slide, mind mapping dan poster.

Hal ini dikarenakan adanya banyak fitur yang telah tersedia, seperti memuat

'drag and drop' yang mempermudah pengguna dalam mengaplikasikannya, bahkan siswa dapat berkolaborasi dalam proses mendesain sehingga siswa dapat mengerjakan secara berkelompok. Sama halnya dengan Garris Pelangi (2020), ia menyatakan bahwa aplikasi *canva* memiliki kelebihan, yakni sebagai berikut: (1) tersedia desain menarik yang beragam; (2) meningkatkan kreativitas baik guru ataupun peserta didik dalam membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan beragam fitur yang tersedia; (3) hemat waktu serta praktis dalam mendesain media pembelajaran; (4) kegiatan mendesain dapat dilakukan dengan menggunakan laptop atau gawai.

Tujuan kegiatan workshop pemanfaatan media *canva* sebagai inovasi pembelajaran guru di SMP Negeri 1 Indralaya adalah untuk memenuhi mata kuliah proyek kepemimpinan pada kesempatan ini mahasiswa PPG Program Studi PPKn Universitas Sriwijaya sebagai kelompok 3 pada mata kuliah proyek kepemimpinan melakukan observasi, menentukan sasaran dan merumuskan tujuan proyek yang akan kami ciptakan.

Oleh sebab itu setelah kegiatan observasi ke SMP Negeri 1 Indralaya tim kelompok menyimpulkan bahwa SMP Negeri 1 Indralaya merupakan salah satu sekolah percontohan yang cukup baik, selain kegiatan akademik dan juga ekstrakurikuler yang sangat berkembang, sekolah tersebut juga merupakan sekolah yang sering digunakan untuk kegiatan workshop, diklat dan kegiatan yang berkaitan dengan penunjang mutu pendidikan. Namun dalam hal ini di SMP Negeri 1 Indralaya, kompetensi guru dalam memanfaatkan aplikasi *Canva* ini masih terbatas. Karena kurangnya pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan aplikasi tersebut. Kami tertarik untuk menciptakan proyek kepemimpinan yang bertema workshop pengembangan media pembelajaran *canva* sebagai inovasi pembelajaran guru di SMP Negeri 1 Indralaya karena diperlukan upaya untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan aplikasi *canva* sebagai media pembelajaran yang efektif dan inovatif.

Tujuan dari proyek kepemimpinan Mahasiswa PPG Prajabatan Gelombang I adalah diharapkan para guru akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam mengimplementasikan media *Canva* dalam pembelajaran di kelas. Selain itu, diharapkan juga dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, inovatif dan kreatif serta mendorong kolaborasi antara guru dan peserta didik. Dengan demikian, workshop *Canva* ini berdampak positif pada kualitas pembelajaran dan prestasi belajar peserta didik.

Metode

Peserta yang terlibat dalam pelatihan ini adalah guru SMP Negeri 1 Indralaya. Jumlah guru yang terlibat sebanyak 15 orang. Semua peserta pelatihan adalah guru-guru aktif di SMP Negeri 1 Indralaya. Pelatihan ini dilakukan selama satu bulan dari bulan Maret – April 2023, dengan selang waktu tertentu yang telah disepakati oleh pihak mahasiswa PPG Prajabatan Gelombang I dengan pihak sekolah mitra.

Tahapan yang dilakukan oleh kelompok dalam mempersiapkan pelatihan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Pengurusan surat izin pelatihan dari pihak kampus dengan pihak mitra dalam hal ini adalah SMP Negeri 1 Indralaya.
- 2) Melakukan pertemuan dengan kepala sekolah dan dewan guru yang akan ikut terlibat dalam pelatihan serta menentukan kesepakatan jadwal pelaksanaan kegiatan pelatihan.
- 3) Observasi lapangan, tahapan ini dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya sarana dan prasarana seperti komputer dan proyektor yang digunakan secara optimal disekolah sebagai penunjang pelatihan.
- 4) Fase kegiatan ini dilakukan sebanyak tiga tahapan yaitu sebagai berikut:
 - 1) Tahapan perizinan dalam tahap ini dilakukan selama dua kali pertemuan yaitu pada tanggal 10 Februari 2023 dan pertemuan kedua pada tanggal 27 Februari 2023.
 - 2) Tahapan pelaksanaan kegiatan workshop pemanfaatan media *canva* sebagai inovasi guru dalam pembelajaran di SMP Negeri 1 Indralaya. Pertemuan ini dilakukan pada tanggal 17 Maret 2023 dengan agenda pemberian materi cara penggunaan aplikasi *canva*, sekaligus praktik langsung penggunaan aplikasi *canva* untuk membuat media pembelajaran dan mengunduh hasil proyek yang dihasilkan pada aplikasi *canva* oleh peserta workshop.
 - 3) Tahapan Evaluasi, dilakukan bertujuan untuk mengukur efektivitas dan keberhasilan pelatihan dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Evaluasi dilakukan untuk melihat sejauh mana pemahaman dan keterampilan peserta pelatihan dalam memanfaatkan aplikasi *Canva* serta dampaknya terhadap proses pembelajaran di kelas. Jika semua peserta pelatihan sudah memahami dan bisa mengaplikasikan-Nya ke dalam pembelajaran maka tidak perlu lagi tindak lanjut tetapi jika masih terdapat guru yang belum bisa menggunakan dilakukan tindakan lebih

lanjut dengan melakukan bimbingan yang lebih kepada peserta yang terkendala.

- 4) Fase Perencanaan Tindak Lanjut, kegiatan pada fase ini adalah melakukan pendampingan dan pembimbingan setelah pelaksanaan workshop dengan menerima hasil proyek dari setiap peserta workshop dan melihat secara langsung peserta dalam mengimplementasikan media pembelajaran pada proses pembelajaran tahap ini dilakukan melalui grup *WhatsApp* dan melakukan kunjungan pada tanggal 4 Mei 2023 dan tanggal 19 Mei 2023.
- 5) Dokumentasi, tahapan ini dilakukan untuk mengumpulkan bukti kegiatan yang dilakukan baik dalam bentuk gambar maupun dalam bentuk video, selama kegiatan pelatihan dilakukan.

Hasil

Perencanaan terhadap pelaksanaan pelatihan Proyek kepemimpinan II ini sudah direncanakan dari Proyek Kepemimpinan I semester ganjil tahun 2022. Tetapi dapat dilaksanakan pada semester genap 2023 ini. Diawali dengan mengurus perizinan oleh kelompok pelatihan mahasiswa PPG Universitas Sriwijaya kepada pihak sekolah mitra yaitu SMP Negeri 1 Indralaya yang secara langsung oleh kepala sekolah. Melalui proses diskusi bersama kepala sekolah, anggota tim kelompok mengumpulkan keterangan mengenai anggota peserta pelatihan yang dapat mengikuti secara langsung serta mengumpulkan sejumlah informasi terkait progress dari peserta workshop.



Gambar 1. Pertemuan dan Pengurusan Izin oleh Mahasiswa PPG Dengan Kepala Sekolah SMP Negeri I Indralaya

Selanjutnya adalah penentuan jadwal pelatihan dengan sekolah dan tim mahasiswa PPG Prajabatan. Jadwal pelaksanaan pelatihan tentunya disesuaikan dengan jadwal di kampus dan di sekolah guna terlaksananya kegiatan pelatihan ini

agar tidak berbenturan dengan jadwal rutinitas peserta pelatihan maupun jadwal tim penyelenggara pelatihan yaitu Mahasiswa PPG Prajabatan. Kesepakatan yang diputuskan dengan kepala sekolah dan guru peserta workshop yang dilaksanakan pada jam dan hari yang tidak mengganggu kegiatan belajar mengajar sekolah. Kegiatan Workshop ini dilaksanakan selama 1 Kali pertemuan pada tanggal 17 Maret 2023.

Pelaksanaan workshop pada hari Jum'at 17 Maret 2023 di SMP Negeri 1 Indralaya dilaksanakan sesuai dengan rundown acara yang telah disepakati oleh pihak sekolah dan tim pelaksana workshop yaitu tepat pukul 08.30 sampai dengan pukul 11.30 dan dilanjutkan lagi pukul 13.00 sampai dengan pukul 14.30 WIB di ruang pertemuan SMP Negeri 1 Indralaya. Dalam kegiatan workshop diikuti oleh 10 orang guru SMP Negeri 1 Indralaya dari berbagai mata pelajaran. Kegiatan workshop ini diawali dengan sambutan Dra. Herlina, M.Si sebagai Kepala SMP Negeri 1 Indralaya dan sekaligus membuka secara resmi kegiatan workshop.

Selanjutnya adalah yaitu penyampaian materi workshop yang disampaikan oleh Farhan Alfaraby, S.Pd sebagai narasumber materi *Canva*. Materi yang disampaikan dalam bentuk power point. Pemateri menyampaikan materi dimulai dari pengenalan *canva*, kemudian menjelaskan manfaat dari penggunaan *canva* dalam pembelajaran baik bagi guru maupun bagi peserta didik, kemudian menjelaskan langkah – langkah mendaftarkan atau membuat akun pada *canva* bagi guru, serta mengenalkan fitur – fitur yang dapat di gunakan pada *canva*, kemudian juga pemateri memberikan materi tentang bagaimana cara membuat media dari *canva* seperti *infografis, powerpoint, dan video*.

Setelah tahap penyampaian materi selesai maka tahap selanjutnya adalah peserta pelatihan praktik langsung menggunakan *canva* mulai dari pembuatan akun *canva*, memilih media mana yang akan digunakan dan membuat sesuai dengan mata pelajaran masing-masing guru. Kemudian selanjutnya peserta pelatihan diminta untuk membuat dan mendaftarkan akun *canva*. Kemudian mereka diminta untuk membuat media ajar seperti *infografis, powerpoint, dan video* sesuai dengan mata pelajaran masing-masing. Selama kegiatan ini berlangsung peserta pelatihan diberikan pengarahan dan bimbingan langsung oleh anggota pelaksana pelatihan.



Gambar 2. Pelaksanaan Kegiatan Workshop Di Ruang Pertemuan SMP Negeri 1 Indralaya

Workshop pemanfaatan media *canva* ini memberikan pengalaman baru kepada peserta workshop yang baru mengenal *canva* untuk pembuatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas yang dapat memberikan inovasi dalam proses pembelajaran yang dapat menyesuaikan dengan karakter peserta didik generasi Z dan tentunya mampu memberikan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik kelas, dengan menggunakan aplikasi *canva*. Adapun bahan evaluasi dari kegiatan workshop pemanfaatan media *canva* sebagai inovasi guru dalam pembelajaran di SMP Negeri 1 Indralaya. Ada beberapa kendala yang dialami selama kegiatan pelatihan pertemuan pertama ini yang dapat di jadikan sebagai bahan refleksi kelompok antara lain yaitu sebagai berikut:

1. Sebagian peserta belum memiliki akun *canva* sehingga harus di bimbing secara langsung untuk membuat akun pada aplikasi *canva*.
2. Masih terdapat guru yang belum mahir akan teknologi, sehingga anggota pelatih membimbing secara langsung peserta yang mengalami kendala.
3. Keterbatasan waktu para anggota pelatihan karena diawal penyampaian materi sudah memakan waktu yang panjang yang mengakibatkan waktu praktiknya terbatas.

Rencana Tindak Lanjut yang akan dilakukan oleh kelompok:

1. Memberikan bimbingan lebih lanjut mengenai pembuatan proyek media pembelajaran.
2. Meminta hasil proyek media pembelajaran yang telah dihasilkan oleh peserta workshop.

3. Melihat secara langsung peserta workshop dalam mengimplementasikan media pembelajaran yang telah di hasilkan dalam proses pembelajaran di kelas.
4. Melakukan wawancara kepada peserta workshop dan peserta didik sebagai sasaran keberhasilan proyek kepemimpinan yang telah dilaksanakan

Pada tahap tindak lanjut ini ada dua kali kunjungan yang dilakukan oleh tim kelompok mahasiswa PPG Prajabatan terhadap peserta workshop pertemuan pada kunjungan pertama tanggal 3 Mei 2023 untuk menanyakan secara langsung mengenai progres pengembangan media pembelajaran yang telah dihasilkan oleh peserta workshop. Kemudian didapatkan hasil melihat secara langsung 3 orang guru yang sedang mengimplementasikan media pembelajaran yang telah dihasilkan oleh peserta workshop yaitu guru mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas VIII.6 yang mengimplementasikan media pembelajaran dari *canva*, yang kemudian kami mendapatkan dokumentasi peserta didik yang pada saat proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia saat presentasi secara berkelompok dengan menggunakan presentasi yang di hasilkan menggunakan *canva*. Peserta workshop kedua yang mengimplementasikan media di kelas adalah guru mata pelajaran PPKn dikelas VII.H dengan media presentasi yang dihasilkan dari Media *Canva*. Kemudian peserta yang ketiga adalah guru mata pelajaran seni budaya yang telah mengimplementasikan media pembelajaran yang di hasilkan melalui *canva* di kelas VII.F dengan menampilkan video.

Selanjutnya kunjungan yang kedua dalam tahap tindak lanjut pada tanggal 19 Mei 2023, tim pelaksana mahasiswa PPG Prajabatan mendapatkan dokumentasi proses kegiatan pembelajaran di kelas mata pelajaran PPKn kelas VII.C dengan menggunakan media pembelajaran dalam bentuk *powerpoint* yang didalam slide *powerpoint* terdapat video terkait materi pembelajaran yang dibahas dan dipelajari pada saat proses pembelajaran. Adapun indikator keberhasilan dari kegiatan workshop ini adalah sebagai berikut:

1. Guru mampu membuat infografis melalui pemanfaatan media *canva*.
2. Guru mampu membuat *powerpoint* melalui pemanfaatan media *canva*.
3. Guru mampu membuat video pembelajaran melalui pemanfaatan media *canva*.
4. Guru mampu menerapkan apa yang telah mereka pelajari pada kegiatan workshop pada kegiatan pembelajaran di kelas.

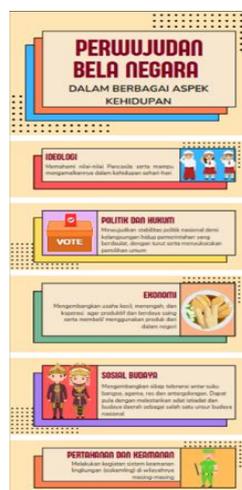
Berikut merupakan daftar nama peserta workshop pemanfaatan media *canva* sebagai inovasi pembelajaran guru di SMP N 1 Indralaya:

Tabel 1. Daftar Nama Peserta Workshop

No	Nama Peserta	Media Yang di Hasilkan	Implementasi Media Pembelajaran
1	YH	PPT	-
2	IR	Video	✓
3	GF	Infografis	-
4	AS	PPT	-
5	HA	PPT	-
6	Y	PPT	-
7	P	PPT	-
8	R	Infografis	✓
9	M	PPT	✓
10	AC	PPT	✓

Berdasarkan pengamatan secara langsung guru peserta workshop di SMP Negeri 1 Indralaya telah mampu membuat media pembelajaran berbasis digital via *canva* dengan mengintegrasikan materi pelajaran dengan media pembelajaran dan menerapkan media pembelajaran di kelas

Berdasarkan indikator keberhasilan kegiatan workshop, guru telah menghasilkan media pembelajaran berupa infografis yang bisa dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 3. Media Pembelajaran Infografis

Berdasarkan gambar di atas dapat disimpulkan bahwa guru telah mampu membuat infografis melalui pemanfaatan media canva. Kemudian berdasarkan indikator keberhasilan kegiatan workshop lainnya, guru telah menghasilkan media pembelajaran berupa powerpoint yang bisa dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 4. Media Pembelajaran Powerpoint

Berdasarkan gambar diatas dapat disimpulkan bahwa guru telah mampu membuat powerpoint melalui pemanfaatan media canva. Kemudian berdasarkan indikator keberhasilan kegiatan workshop lainnya, guru telah menghasilkan media pembelajaran berupa video pembelajaran yang bisa dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 5. Media Pembelajaran Video

Berdasarkan gambar diatas dapat disimpulkan bahwa guru telah mampu membuat video pembelajaran melalui pemanfaatan media canva. Kemudian berdasarkan indikator keberhasilan kegiatan workshop lainnya, Guru mampu

menerapkan apa yang telah mereka pelajari pada kegiatan workshop pada kegiatan pembelajaran di kelas yang bisa dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 6. Guru Menerapkan Media Ajar Pada Kegiatan Pembelajaran

Berdasarkan gambar di atas dapat disimpulkan bahwa guru telah mampu membuat video pembelajaran melalui pemanfaatan media canva.

Selain membuat media pembelajaran guru juga bisa membuat desain untuk website sekolah dengan pemanfaatan aplikasi canva yang bisa dilihat dari gambar dibawah ini:



Gambar 7. Pemanfaatan aplikasi canva untuk website OSIS Sekolah

Berdasarkan uraian diatas dapat diketahui bahwa setelah mengikuti kegiatan workshop guru di SMP Negeri 1 Indralaya telah berhasil membuat media pembelajaran seperti infografis, powerpoint dan video pembelajaran. Kemudian guru yang mengikuti kegiatan workshop pemanfaatan media canva telah mampu

menerapkan media pembelajaran yang telah mereka buat kedalam kegiatan pembelajaran bahkan guru telah mampu membuat desain untuk website sekolah melalui pemanfaatan media canva.

Berdasarkan indikator keberhasilan pada kegiatan workshop ini dapat disimpulkan bahwa tujuan kegiatan workshop ini telah tercapai dibuktikan dengan dokumen-dokumen yang menunjukkan bahwa telah tercapainya indikator keberhasilan dari kegiatan proyek ini.

Kesimpulan

Telah dilaksanakan dengan baik kegiatan workshop pengembangan media pembelajaran *canva* sebagai inovasi pembelajaran guru di SMP Negeri 1 Indralaya. Efek dari kegiatan ini adalah guru sebagai peserta pelatihan sudah memiliki pengetahuan dan kemampuan dalam membuat media melalui *canva*. Selanjutnya guru telah menggunakan *canva* tersebut di dalam kelas sebagai media pembelajaran.

Pengakuan/Acknowledgements

Ucapan terima kasih ini, kelompok kami sampaikan kepada pihak – pihak yang terlibat dalam pelaksanaan pelatihan ini antara lain sebagai berikut:

1. Bapak Drs. Alfiandra, M.Si selaku dosen pengampu mata kuliah sekaligus dosen pembimbing dalam pelaksanaan Projek Kepemimpinan II .
2. Ibu Dra Herlina, M.Si selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Indralaya. Yang telah bersedia menjadi mitra sehingga terlaksananya kegiatan pelatihan ini.
3. Guru SMP Negeri 1 Indralaya, Selaku Peserta Workshop yang telah mengikuti acara pelatihan dari awal hingga akhir secara keseluruhan.
4. Anggota kelompok Proyek kepemimpinan yang telah menjalankan tugasnya masing – masing dalam kelompok sehingga kegiatan pelatihan berlangsung secara sempurna dari awal hingga sampai akhir

Daftar Referensi

- Amini, S. K., & Pujiharti, Y. (2021). *Pengembangan Canva sebagai Media Pembelajaran Ekonomi di SMP Pondok Pesantren Tholabie Malang*. ECODUCATION: Economic & Education Journal, 3(2), 204–217.
- Arif S. Sadiman. (2012). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Audie, N. (2019). *Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*. Prosiding

- Seminar Nasional Pendidikan FKIP, 2(1), 586–595.
- Dian Aulia Inzani, Sri Ashrini AR, Nur Halisa, Latifah Asmil Fauzi, Muh. Rahmat, Muh.Syukur, Muhammad Sofyan, F. N. (2021). *Webinar Pelatihan Media Pembelajaran*. *Journal Lepa-Lepa ...*, 1, 143–151.
- Garris Pelangi. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*. *Jurnal Sasindo Unpam*, Vol 8, No 2, Desember 2020 *PEMANFAATAN*, 8(2), 79–96.
- 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.
- Muhson, A. (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2).