

Penguatan Komunitas Belajar Guru Dengan Teknologi Digital: Studi Kasus KKG Malabiri

Sitti Harlina ^{1,*}, Novita Sambo Layuk ², Madyana Patasik ¹, Asmah Akhriana ¹, Sadly Samsuddin ¹, Usman ¹, Imran Djafar ¹, Muhammad Rizal ⁴, Rahmat ³

¹ Program Studi Teknik Informatika; Universitas Dipa Makassar; e-mail: sitiharlina76@gmail.com, madyanapatasik@undipa.ac.id, asmah.a@undipa.ac.id, sadlys@undipa.ac.id, usman@undipa.ac.id, imrandjafar@undipa.ac.id

² Program Studi Manajemen Informatika; Universitas Dipa Makassar; e-mail: novita@undipa.ac.id

³ Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak; Universitas Dipa Makassar; e-mail: rahmat2024@undipa.ac.id

⁴ Program Studi Teknik Komputer dan Jaringan; Politeknik Negeri Ujung Pandang; e-mail: muhammad.rizal@poliupg.ac.id

* Korespondensi: e-mail: sitiharlina76@gmail.com

Submitted: 28/05/2025; Revised: 03/06/2025; Accepted: 26/06/2025; Published: 30/06/2025

Abstract

To improve the digital skills of teachers in KKG Malabiri, a community service program was held, focusing on the use of Google Form and Canva in creating interactive assessment and learning materials. Through a one-day intensive training, 56 elementary school teachers from Minasatene District, Pangkajene Islands Regency, managed to show a significant increase in their understanding, was implemented on November 8, 2024, showing results as evidenced by an increase in the average score from 42.1 to 80.9. This program confirms the effectiveness of hands-on training in equipping teachers with relevant digital skills. Through the community service program, teachers in KKG Malabiri received intensive training in the use of Google Form and Canva, which aims to improve their ability to create interactive assessment and learning media. The training, which involved 56 elementary school teachers from Minasatene District, Pangkajene Islands Regency, managed to significantly improve their understanding, with an increase in the average score from 42.1 to 80.9.

Keywords: Community empowerment, Digital technology, Learning, Teachers

Abstrak

Untuk meningkatkan kemampuan digital para guru di KKG Malabiri, sebuah program pengabdian masyarakat diadakan, fokus pada penggunaan Google Form dan Canva dalam menciptakan materi penilaian dan pembelajaran yang interaktif. Melalui pelatihan intensif satu hari, 56 guru sekolah dasar dari Kecamatan Minasatene, Kabupaten Pangkajene Kepulauan, telah dilaksanakan pada tanggal 8 Nopember 2024, menunjukkan hasil peningkatan signifikan dalam pemahaman mereka, terbukti dari kenaikan skor rata-rata dari 42,1 menjadi 80,9. Program ini menegaskan efektivitas pelatihan praktik langsung dalam membekali guru dengan keterampilan digital yang relevan. Melalui program pengabdian masyarakat, para guru di KKG Malabiri mendapatkan pelatihan intensif dalam penggunaan Google Form dan Canva, yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam menciptakan media penilaian dan pembelajaran interaktif. Pelatihan yang melibatkan 56 guru sekolah dasar dari Kecamatan Minasatene, Kabupaten Pangkajene Kepulauan, ini berhasil meningkatkan pemahaman mereka secara signifikan, dengan peningkatan rata-rata skor dari 42,1 menjadi 80,9.

Kata kunci: Penguatan komunitas, Teknologi digital, Belajar, Guru

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Dalam konteks pengembangan profesional guru, teknologi digital menawarkan potensi besar untuk memfasilitasi kolaborasi, berbagi pengetahuan, dan peningkatan kompetensi secara berkelanjutan. Komunitas Belajar Guru (KKG) Malabiri sebagai wadah pengembangan profesional guru di tingkat gugus sekolah, memiliki peran strategis dalam memanfaatkan teknologi digital dalam hal ini penggunaan Google Form dan media Canva untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Google form dan canva merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat bahan ajar yang dikemas dalam power point yang sangat menarik (Muhammad Reusmana, n.d.). Penggunaan Canva dalam kegiatan pembelajaran dan pelatihan penggunaan google form pada guru untuk pembuatan soal, sangat membantu (Firmansyah et al., n.d.)

KKG Malabiri, sebagai salah satu KKG di Pangkep menunjukkan minat yang kuat dalam mengadopsi teknologi digital untuk mendukung kegiatan komunitas. Namun, efektivitas penggunaan teknologi digital dalam memperkuat KKG masih perlu diteliti lebih lanjut (Studi kasus ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana teknologi digital digunakan dalam KKG Malabiri, mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan dan tantangan dalam implementasinya, serta merumuskan rekomendasi untuk penguatan KKG melalui pemanfaatan teknologi digital.

Studi-studi terdahulu, seperti yang dilakukan oleh Zainuddin dkk. (Zainuddin & Awaluddin, 2022). menyoroti manfaat penggunaan teknologi digital. Dengan menerapkan metode presentasi dan praktik langsung, pelatihan yang mereka adakan berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan 80 mahasiswa Pendidikan Olahraga Universitas Megarezky angkatan 2019 dalam membuat Google Form dan Canva sebagai media pembelajaran. Sejalan dengan hal ini, Canva, sebagai aplikasi desain dan publikasi online yang bertujuan memberdayakan semua orang untuk mendesain dan mempublikasikan apa pun, juga menjadi bagian dari program pengabdian masyarakat (PKM) yang melibatkan pelatihan dan demonstrasi penggunaan aplikasi tersebut (Nurul Alfian et al., n.d.). Canva adalah aplikasi desain alat bantu desain dan publikasi online dengan misi memberdayakan semua orang di seluruh dunia agar dapat membuat desain apa pun dan mempublikasikannya. Metode dalam pelaksanaan PKM ini dengan memberikan pelatihan dan demonstrasi kepada peserta dalam penggunaan aplikasi dari Canva. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan KKG di Indonesia, khususnya dalam konteks pemanfaatan teknologi digital. Meskipun teknologi berperan dalam penyebaran informasi, (Bahri, 2021), menegaskan bahwa teknologi tidak dapat menggantikan interaksi manusia yang vital dalam mengembangkan kepribadian, meningkatkan hubungan sosial, serta menumbuhkan solidaritas, kepedulian, tanggung jawab, dan empati. Sejalan dengan tantangan era digital, kompetensi digital guru menjadi kunci keberhasilan pembelajaran (Sitompul, n.d.), Pembelajaran digital pada dasarnya adalah pendekatan inovatif yang mengintegrasikan alat dan teknologi digital dalam proses belajar mengajar, sering disebut

juga Technology Enhanced Learning (TEL) atau e-Learning (Mahardika et al., 2021). Pendekatan ini memberi pendidik kesempatan untuk merancang pengalaman belajar yang lebih menarik, baik melalui kombinasi tatap muka maupun sepenuhnya daring (Adawiyah et al., 2019). Manfaat pembelajaran digital meliputi penyediaan media yang menyenangkan, peningkatan ketertarikan peserta didik, kemampuan untuk belajar di mana pun dan kapan pun, serta penguatan pengalaman belajar melalui beragam tools dan praktik, seperti penilaian online dan peningkatan kualitas sumber daya pengajaran (Rahmila, 2022). Akhirnya, pembelajaran digital dapat mendorong aktivitas belajar yang lebih mendalam dan memperluas akses informasi, sehingga memungkinkan pengembangan kompetensi peserta didik (Rosad, 2019). Dengan demikian, pembelajaran digital dapat didefinisikan sebagai praktik yang secara efektif memanfaatkan teknologi untuk memperkuat pengalaman belajar peserta didik, memastikan instruksi berkualitas tinggi, dan menyediakan akses ke konten yang menantang, umpan balik formatif, peluang belajar yang fleksibel, dan instruksi individual untuk mengoptimalkan potensi mereka (Sijabat et al., 2023). Secara keseluruhan, pembelajaran digital mencakup berbagai alat dan aplikasi yang mendukung proses belajar-mengajar yang dilakukan guru dan peserta didik dengan bantuan internet atau teknologi digital.

(Triningsih, 2021) mengemukakan bahwa penggunaan Canva berpotensi besar dalam meningkatkan keterampilan dan kreativitas guru serta siswa. Desain yang menarik dan interaktif dari Canva terbukti mampu membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa, sekaligus menyederhanakan pemahaman materi. Adopsi Canva merupakan respons terhadap kebutuhan pendidikan kontemporer yang menuntut integrasi teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan tak lagi terikat cara tradisional (Wulandari & Mudinillah, 2022). Selain itu, desain yang inovatif membantu memperjelas konsep-konsep yang rumit, memberikan pemahaman visual yang mendalam, dan memperkaya variasi metode penyampaian. Terlebih lagi, generasi milenial yang akrab dengan teknologi cenderung lebih antusias terhadap pembelajaran yang disajikan secara "keren" dan "kekinian", sehingga meningkatkan kualitas pengalaman belajar mereka secara keseluruhan (Nisa et al., 2025). Faktor-faktor inilah yang mendasari pemilihan materi PKM ini (Fahminnansih & Rahmawati, 2021). Temuan dari studi kasus KKG Malabiri dapat menjadi referensi bagi KKG lain dalam merancang dan melaksanakan program pengembangan profesional guru yang inovatif dan efektif dengan memanfaatkan teknologi digital.

Adapun rumusan masalah dalam kegiatan PKM ini adalah bagaimana teknologi digital digunakan dalam kegiatan KKG Malabiri, dengan melihat faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi keberhasilan dan tantangan dalam implementasi teknologi digital di KKG Malabiri dan bagaimana rekomendasi untuk penguatan KKG melalui pemanfaatan teknologi digital berdasarkan studi kasus KKG Malabiri.

Dari rumusan masalah maka PKM ini di gunakan untuk mendeskripsikan penggunaan teknologi digital dalam kegiatan KKG Malabiri, dapat mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan dan tantangan dalam implementasi teknologi digital di KKG Malabiri

serta merumuskan rekomendasi untuk penguatan KKG melalui pemanfaatan teknologi digital berdasarkan studi kasus KKG Malabiri.

Manfaat penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang penggunaan teknologi digital dalam KKG, memberikan masukan bagi KKG lain dalam merancang dan melaksanakan program pengembangan profesional guru dengan memanfaatkan teknologi digital serta memberikan kontribusi bagi pengembangan kebijakan pendidikan terkait pemanfaatan teknologi digital dalam pengembangan profesional guru.

2. Metode Pelaksanaan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini berfokus pada pelatihan Canva dan Google Form yang diselenggarakan di aula, dihadiri oleh 56 guru SD dari KKG Malabbiri. Pelatihan ini dirancang untuk memperkenalkan materi canva yang merupakan pendekatan yang sangat baik untuk memperkenalkan aplikasi desain grafis kepada peserta didik atau siswa. Ceramah memungkinkan pengajaran yang terstruktur, saat penyampaian materi canva dan google form langsung memberikan pengalaman praktis kepada peserta, yang sangat penting agar mereka bisa langsung memahami dan mempraktekannya dengan aplikasi desain grafis dan pengumpul data secara terstruktur, memberikan kesempatan praktik langsung yang krusial bagi pemahaman dan penerapan. Metode pelaksanaan PKM ini bersifat komprehensif, meliputi:

- a. Pendekatan Langsung dan Interaktif: Dimulai dengan visitasi, survei lokasi, dan wawancara dengan kepala sekolah/bagian kurikulum untuk menganalisis kebutuhan spesifik mitra. Hal ini memastikan Canva dan Google Form relevan sebagai solusi peningkatan kualitas pembelajaran.
- b. Perancangan Program Pelatihan dan Praktik Langsung: Berdasarkan analisis kebutuhan, pelatihan dirancang untuk mengatasi permasalahan seperti kurangnya keterampilan teknologi guru. Peserta langsung mempraktikkan pembuatan media pembelajaran (misalnya poster dengan Canva) dan pengisian data (dengan Google Form), dibantu dosen.
- c. Penyusunan Materi yang Menarik: Materi disesuaikan dengan kebutuhan dan minat guru, disajikan secara variatif dan interaktif menggunakan visual, audio, contoh, serta media beragam (presentasi, infografis, gamifikasi). Penggunaan bahasa sederhana, konten memotivasi, dan narasi juga diintegrasikan untuk memperkaya pemahaman.
- d. Penyediaan Fasilitas dan Bimbingan: Mitra menyediakan aula dan akses internet. Bimbingan diberikan secara akademik, teknis, pengembangan ide, dan motivasional untuk mendukung peserta.
- e. Evaluasi Menyeluruh: Dilakukan selama dan setelah PKM untuk mengukur efektivitas program, mengidentifikasi kekuatan/kelemahan, dan area perbaikan. Evaluasi proses menilai kelancaran kegiatan, sementara pertanyaan, diskusi, keterlibatan audiens, dan penyajian materi yang kreatif (termasuk penggunaan Canva untuk infografis) berperan dalam mempermudah pemahaman dan meningkatkan partisipasi serta hasil belajar.

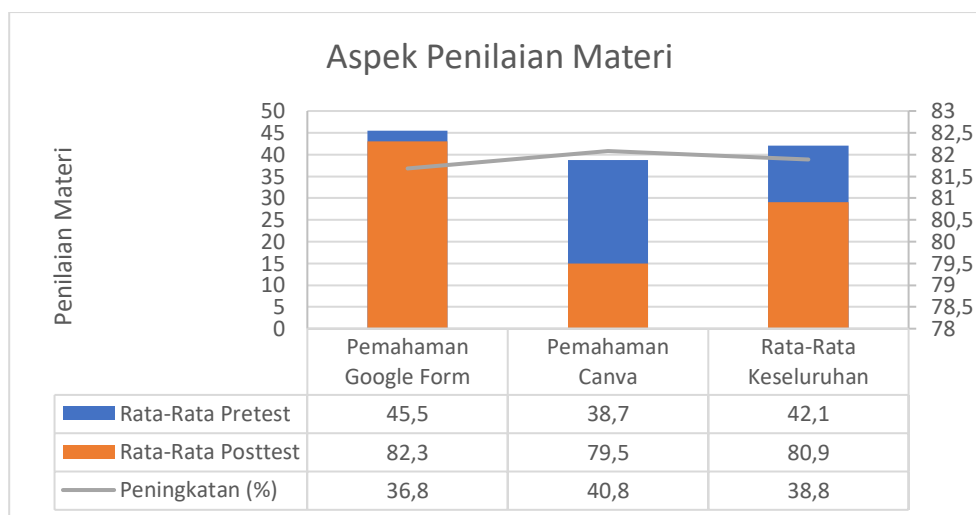
3. Hasil dan Pembahasan

Pengukuran hasil kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilakukan melalui pengolahan data kuesioner yang disebarakan menggunakan Google Form. Kuesioner ini mencakup pertanyaan terkait pemahaman materi Canva dan Google Form, dengan dua tahapan pengukuran: pretest (sebelum pelatihan) dan post-test (setelah kegiatan pelatihan). Pengambilan data ini bertujuan untuk mengukur tingkat pengenalan dan pemahaman peserta terhadap materi yang disampaikan.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Pre-test dan Post-test Peserta

Aspek Penilaian Materi	Rata-Rata Pretest	Rata-Rata Posttest	Peningkatan (%)
Pemahaman Google Form	45.5	82.3	36.8
Pemahaman Canva	38.7	79.5	40.8
Rata-Rata Keseluruhan	42.1	80.9	38.8

Sumber: Olahan Quesioner PKM (2024)



Sumber: Olahan Kuesioner (2024)

Gambar 1. Grafik pengolahan Peningkatan Hasil PKM

Untuk analisa hasil berdasarkan tabel 1, terlihat adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman peserta setelah mengikuti pelatihan.

- 1) Pemahaman Materi Canva: Sebelum pelatihan (pretest), rata-rata pemahaman peserta terhadap materi Canva berada di angka 38.7%. Angka ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta memiliki pemahaman awal yang terbatas mengenai penggunaan Canva. Namun, setelah kegiatan pelatihan (post-test), rata-rata pemahaman peserta melonjak drastis menjadi 79.5%. Peningkatan persentase pemahaman ini mencapai 40.8%, menjadikannya peningkatan terbesar di antara kedua materi. Ini mengindikasikan bahwa materi dan metode penyampaian tentang Canva dalam pelatihan sangat efektif dalam meningkatkan kompetensi peserta.

- 2) Pemahaman Materi Google Form: Untuk materi Google Form, rata-rata pemahaman peserta sebelum pelatihan (pretest) adalah 45.5%. Angka ini sedikit lebih tinggi dibandingkan pemahaman awal terhadap Canva, menunjukkan bahwa mungkin ada beberapa peserta yang sudah memiliki dasar pemahaman tentang Google Form. Setelah pelatihan (post-test), rata-rata pemahaman meningkat tajam menjadi 82.3%. Peningkatan persentase untuk materi Google Form ini adalah 36.8%. Meskipun peningkatannya sedikit lebih rendah dibandingkan Canva, nilai post-test untuk Google Form mencapai yang tertinggi, menandakan bahwa materi ini juga berhasil tersampaikan dengan baik dan dapat dipahami oleh peserta.
- 3) Rata-Rata Keseluruhan: Secara keseluruhan, rata-rata pemahaman peserta sebelum pelatihan (pretest) adalah 42.1%. Angka ini merefleksikan kebutuhan akan pelatihan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta di kedua materi. Setelah pelatihan, rata-rata pemahaman keseluruhan peserta meningkat menjadi 80.9%, dengan peningkatan rata-rata sebesar 38.8%. Capaian rata-rata post-test di atas 80% menunjukkan bahwa pelatihan PKM ini berhasil mencapai tujuannya dalam meningkatkan pemahaman peserta secara komprehensif terhadap materi Google Form dan Canva.

Adapun untuk tiap pertanyaan dari canva dan aplikasi google form pemahaman fitur animasi di Canva, peserta menunjukkan pemahaman yang baik mengenai fitur animasi di Canva, yang terlihat dari jawaban-jawaban mereka:

- a. Keuntungan Animasi: Mayoritas peserta dengan tepat mengidentifikasi bahwa animasi efektif untuk menarik perhatian audiens dan membuat desain menjadi lebih dinamis. Beberapa peserta juga menambahkan manfaat seperti membuat desain lebih menarik atau membantu dalam pembuatan media pembelajaran.
- b. Definisi "Animate": Peserta secara konsisten mendefinisikan "Animate" di Canva sebagai penambahan efek pergerakan pada elemen desain. Ini menunjukkan pemahaman yang jelas tentang fungsi utama fitur tersebut.
- c. Akses Fitur Animasi: Sebagian besar peserta mampu menjelaskan cara mengakses fitur animasi dengan benar, yaitu dengan mengklik elemen dan memilih "Animate" di toolbar.
- d. Elemen yang dapat dianimasikan: Peserta mayoritas menyebutkan gambar sebagai elemen yang dapat dianimasikan. Beberapa jawaban lain seperti "teks" dan "warna latar belakang" juga muncul, yang mengindikasikan pemahaman lebih luas terhadap fleksibilitas animasi di Canva.
- e. Manfaat mengunduh GIF: Peserta memberikan berbagai manfaat dari mengunduh animasi dalam format GIF, dengan fokus pada aspek daya tarik visual (membuat apa yang kita buat menarik, membuat gambar lebih menarik) dan kemudahan penggunaan (simple, kemudahan dalam berbagi).

Data hasil pretest dan post-test secara jelas menunjukkan bahwa pelatihan ini sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta terhadap materi Canva dan Google Form.

Peningkatan rata-rata yang signifikan pada kedua aspek penilaian, serta peningkatan persentase pemahaman keseluruhan, membuktikan bahwa metode dan isi pelatihan telah berhasil disampaikan dan diserap dengan baik oleh para peserta. Hasil ini menggarisbawahi dampak positif kegiatan PKM dalam peningkatan literasi digital dan keterampilan praktis bagi masyarakat. Selanjutnya dokumentasi kegiatan seperti dibawah ini.



Sumber: Dokumentasi PKM (2024)

Gambar 2. Pembukaan PKM



Sumber: Dokumentasi PKM (2024)

Gambar 3. Pemberian Materi



Sumber: Dokumentasi PKM (2024)

Gambar 4. Foto bersama sebagai rangkaian penutup PKM

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM), dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini sangat membantu para guru dalam beberapa hal, antara lain: Diversifikasi Media Pembelajaran Canva dan Google Form membuka peluang bagi guru untuk mendiversifikasi media pembelajaran yang digunakan. Tidak lagi terbatas pada metode konvensional, guru kini memiliki kemampuan untuk mengintegrasikan elemen visual yang menarik dan interaktif ke dalam proses belajar mengajar. Efisiensi dalam Pembuatan Materi dan Pengumpulan Data: Canva mempermudah dan mempercepat proses pembuatan materi ajar yang menarik secara visual. Sementara itu, Google Form memberikan solusi yang efisien untuk pengumpulan data, kuis, atau umpan balik dari siswa, mengurangi beban administratif guru. Adaptasi terhadap Kebutuhan Pembelajaran Jarak Jauh, PKM melibatkan pembelajaran jarak jauh atau blended learning, penguasaan Canva untuk materi visual dan Google Form untuk interaksi serta evaluasi daring menjadi sangat relevan dan mendukung adaptasi terhadap metode pembelajaran yang fleksibel. Potensi Kolaborasi dan Berbagi Sumber Daya: Keterampilan menggunakan platform seperti Canva dan Google Form juga membuka potensi bagi guru untuk berkolaborasi dalam pembuatan materi ajar dan berbagi sumber daya secara digital, yang dapat meningkatkan efisiensi dan kualitas pembelajaran secara kolektif. Pengembangan Profesional Berkelanjutan, penguasaan teknologi seperti Canva dan Google Form merupakan langkah penting dalam pengembangan profesional berkelanjutan bagi guru. Keterampilan ini relevan dengan tuntutan era digital dan membekali guru untuk terus berinovasi dalam praktik pengajaran mereka.

Daftar Pustaka

- Adawiyah, A., Hasanah, A., & Munsir, M. F. (2019). Literasi Visual Melalui Teknologi Canva: Stimulasi Kemampuan Kreativitas Berbahasa Indonesia Mahasiswa. *Proceeding Universitas Suryakancana*, 6(1), 183–187.
- Bahri, S. (2021). Peningkatan Kapasitas Guru Di Era Digital Melalui Model Pembelajaran Inovatif Variatif. 2(4), 93–102.
- Fahminnansih, F., & Rahmawati, E. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Desain Grafis dan Promosi Produk pada Sekolah Islami berbasis Kewirausahaan. *Society: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 51–58.
- Firmansyah, T., Fiadi Prayitno, H., Yulia Fernanda Putri, A., Rizki Saputra, I., Satrio Putra, A., & Surya Nugraha, F. (n.d.). Pelatihan Canva dan Google Form Sebagai Media Pembelajaran di SD Negeri Pasarkliwon 1 Surakarta Canva and Google Form Training as Learning Media at SD Negeri Pasarkliwon 1 Surakarta.
- 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).
- Muhammad Reusmana, dkk. (n.d.). 119-Article Text-150-1-10-20220603.
- Nisa, I., Ainia, N., Miftah Nur, D. M., & Sunan Kudus, U. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Article Info Article history (Vol. 02, Issue 02).
- Nurul Alfian, A., Safitri, N., Baydhowi, M., Mukti Setio Bakti Vol, G., & Mukti Setio Bakti, G. (n.d.). pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran di himpaudi mustika jaya.
- Rahmila, R. (2022). Pengembangan media poster melalui aplikasi canva bermuatan etnosains pada materi koloid untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar ranah pengetahuan peserta didik kelas xi sma negeri 11 banjarmasin.
- Rosad, A. M. (2019). Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Manajemen Sekolah. *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*, 5(02), 173. <https://doi.org/10.32678/tarbawi.v5i02.2074>
- Sijabat, P. M., Gulo, M., Habeahan, R. C., Zendrato, Y., Waema, A. A., & Simangunsong, Z. (2023). Implementasi Kreativitas Guru PAK Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Metanoia*, 5(2).
- Sitompul, B. (n.d.). *Kompetensi Guru dalam Pembelajaran Di Era Digital*.
- Triningsih, D. E. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Cendekia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 15(1), 128–144.

- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran ipa mi/sd. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 102–118.
- Zainuddin, M. S., & Awaluddin, A. (2022). Pelatihan Pembuatan Google Form dan Canva sebagai Media Pembelajaran Bagi Mahasiswa Olahraga. *Jurnal Pengabdian Olahraga Masyarakat (JPOM)*, 3(1), 32–38. <https://doi.org/10.26877/jpom.v3i1.11912>