



Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Di Lingkungan Pendidikan Berbasis Aplikasi Canva

Syamsuriana Basri^{1✉}, Fitrawahyudi², Khaerani³, Ince Nasrullah⁴, Ernawati⁵, Aryanti⁶, Sri Maya⁷
Sitti Aisyah⁸, Irma Sakti⁹

^(2,4,6) Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Muslim Maros, Indonesia

⁽⁸⁾ Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muslim Maros, Indonesia

^(3,5) Pendidikan Matematika, Universitas Muslim Maros, Indonesia

⁽⁷⁾ Pendidikan Biologi, Universitas Muslim Maros, Indonesia

^(1,9) Pendidikan Fisika, Universitas Muslim Maros, Indonesia

✉ Corresponding author: syamsuriana@umma.ac.id

Abstrak

Kurangnya memahami pemanfaatan aplikasi canva sehingga literasi digital masih minim dikalangan guru serta kurang menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Tujuan pengabdian agar guru di SDN 17 Bontosunggu, Kabupaten Pangkep dapat memanfaatkan aplikasi Canva dan membuat media pembelajaran berbasis aplikasi Canva pada berbagai materi yang digunakan pada saat proses pembelajaran di kelas. Mekanisme metode pengabdian dalam pelaksanaan kegiatan secara umum berupa perencanaan/ persiapan, pelaksanaan, pendampingan dan evaluasi. Penelitian dilaksanakan pada guru di SDN 17 Bontosunggu sebanyak 9 responden. Dari kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan kegiatan pelatihan pemanfaatan aplikasi Canva dalam meningkatkan literasi digital berjalan dengan baik. Guru mampu membuat media pembelajaran serta produk lainnya dengan memanfaatkan aplikasi Canva. Hal ini terlihat pada hasil evaluasi yang mengalami peningkatan signifikan dari aspek pengetahuan dan keterampilan guru dan antusias guru dalam membuat media pembelajaran berbasis aplikasi Canva

Kata Kunci: *Canva, Literasi Digital, Keterampilan, Pengetahuan*

Abstract

Lack of understanding of the use of the Canva application so that digital literacy is still minimal among teachers and does not use interactive learning media. The purpose of the service is that teachers at SDN 17 Bontosunggu, Pangkep Regency can utilize the Canva application and create Canva application-based learning media on various materials used during the learning process in class. The mechanism for the service method in carrying out activities in general is in the form of planning/preparation, implementation, assistance and evaluation. The research was conducted on teachers at SDN 17 Bontosunggu with 9 respondents. From this community service activity, it can be concluded that the implementation of training activities on the use of the Canva application in increasing digital literacy is going well. Teachers are able to create learning media and other products using the Canva application. This can be seen in the results of the evaluation which experienced a significant increase in terms of teacher knowledge and skills and teacher enthusiasm in making Canva application-based learning media

Keywords: *Canva, Digital Literacy, Skills, Knowledge*

Article info:

Received 18 June 2023; Accepted 28 June 2023; Published 29 June 2023

PENDAHULUAN

Dalam era digital yang terus berkembang, literasi digital menjadi keterampilan yang sangat penting bagi individu di semua lapisan masyarakat. Kemampuan untuk memahami, menggunakan, dan berpartisipasi dalam teknologi informasi dan komunikasi adalah elemen kunci dari literasi digital. Di lingkungan pendidikan, peningkatan literasi digital memainkan peran penting dalam mempersiapkan siswa untuk menjadi warga digital yang kompeten dan berdaya saing di dunia modern. Aplikasi Canva, dengan berbagai fitur dan kemudahan penggunaannya, dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan literasi digital di lingkungan pendidikan. Canva merupakan aplikasi program design online yang menyediakan berbagai tools atau alat editing untuk membuat berbagai desain grafis dengan mudah tanpa perlu mendesainnya dari awal (Sinaga et al., 2023).

Media pembelajaran merupakan alat perantara yang sangat penting dan menjadi salah satu tujuan pembelajaran tercapai jika digunakan dengan baik. Media atau bahan pembelajaran memiliki beberapa jenis yaitu; media cetak, media audio, media visual, media video, multimedia, dan perangkat computer (Sari et al., 2021). Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkrit (Nurhaswinda et al., 2023). Salah satu pembelajaran media pembelajaran interaktif.

Penggunaan media pembelajaran interaktif agar membangkitkan minat pembelajaran peserta didik sangat penting. Tidak terkecuali pada guru-guru sekolah dasar. Menggunakan Canva dalam pendidikan memiliki manfaat yang signifikan. Pertama, Canva memungkinkan guru dan siswa untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan visual. Dengan berbagai template, elemen desain, dan kemampuan untuk menggabungkan teks, gambar, dan grafik, Canva memungkinkan pembuatan presentasi, poster, infografis, dan materi visual lainnya dengan mudah dan efektif. Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan memudahkan siswa dalam memahami informasi. Kedua, Canva mempromosikan keterlibatan dan kolaborasi siswa. Melalui fitur kolaborasi Canva, siswa dapat bekerja secara bersama-sama dalam proyek desain, memberikan komentar, dan berbagi ide. Hal ini mendorong interaksi, kolaborasi, dan pembelajaran yang aktif di antara siswa, meningkatkan keterampilan kerja tim dan kreativitas mereka. Ketiga, penggunaan Canva membantu siswa mengembangkan kemampuan literasi digital yang esensial di era digital saat ini. Dengan mempelajari dan menggunakan Canva, siswa dapat mengasah keterampilan dalam mengakses, mengevaluasi, dan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi secara efektif. Ini penting untuk membekali mereka dengan keterampilan yang diperlukan untuk berpartisipasi dan berhasil dalam dunia yang semakin terhubung secara digital. Terakhir, penggunaan Canva juga memungkinkan guru untuk mengoptimalkan waktu dan sumber daya yang ada. Dengan menggunakan Canva, guru dapat membuat materi pembelajaran dengan cepat dan mudah, tanpa harus menguasai keterampilan desain grafis yang kompleks. Selain itu, Canva juga menyediakan akses ke berbagai sumber daya dan template yang telah dirancang dengan baik, menghemat waktu dan upaya dalam membuat desain yang menarik. (Kurniawan et al., 2022).

Secara keseluruhan, penggunaan Canva dalam pendidikan memiliki pentingnya yang besar. Dengan menyediakan alat yang intuitif dan beragam, Canva membantu meningkatkan kualitas pembelajaran, memfasilitasi keterlibatan siswa, mengembangkan literasi digital, dan mengoptimalkan penggunaan waktu dan sumber daya guru (Pelangi, 2020).

Meskipun Canva memiliki banyak keunggulan sebagai alat desain grafis dalam pendidikan, terdapat beberapa masalah yang mungkin muncul di lapangan. Pertama, tidak semua guru dan siswa memiliki akses yang sama terhadap perangkat dan koneksi internet yang diperlukan untuk menggunakan Canva. Hal ini dapat menyebabkan kesenjangan digital di antara siswa, di mana sebagian siswa mungkin tidak dapat mengikuti pembelajaran yang menggunakan Canva dengan baik. Selain itu, kurangnya pelatihan dan pemahaman tentang penggunaan Canva juga dapat menjadi kendala bagi guru dalam mengintegrasikan alat ini dalam pembelajaran sehari-hari. Guru perlu mendapatkan dukungan dan pelatihan yang memadai agar mereka dapat memaksimalkan potensi Canva dalam meningkatkan pembelajaran. Terakhir, ada kemungkinan ketergantungan yang berlebihan pada Canva sebagai satu-satunya alat desain grafis. Sebagai

pendidik, penting untuk menjaga keseimbangan antara penggunaan Canva dan pengembangan keterampilan desain grafis secara umum, sehingga siswa dapat memiliki keahlian yang lebih luas dalam mengolah media visual. Dengan pemahaman yang baik tentang tantangan ini, dapat diambil langkah-langkah untuk mengatasi masalah-masalah tersebut dan memastikan penggunaan Canva yang efektif di lapangan.

Melalui pelatihan merupakan salah satu cara yang bisa diterapkan dalam meningkatkan pemahaman mengenai penggunaan Canva di lingkungan pendidikan. Pelatihan memiliki beberapa alasan yang kuat. Pertama, pelatihan memberikan kesempatan kepada guru untuk memperoleh pengetahuan yang mendalam tentang fitur dan fungsionalitas Canva. Dalam pelatihan, guru akan diajarkan cara mengoptimalkan penggunaan Canva, termasuk tips dan trik untuk menciptakan desain yang menarik dan efektif. Hal ini memungkinkan mereka untuk memanfaatkan semua fitur dan potensi yang ditawarkan oleh Canva. Kedua, pelatihan membantu mengatasi tantangan teknis yang mungkin dihadapi oleh guru. Penggunaan teknologi seperti Canva mungkin terasa rumit bagi sebagian orang, terutama bagi mereka yang belum terbiasa dengan desain grafis. Dengan mengikuti pelatihan, guru dapat belajar dengan praktik langsung, mendapatkan bimbingan dan dukungan dalam mengatasi hambatan teknis, dan meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan Canva secara efektif. Selain itu, pelatihan juga memungkinkan guru untuk berbagi pengalaman dan belajar dari satu sama lain. Dalam pelatihan, guru dapat bertukar ide, mendiskusikan tantangan yang mereka hadapi, dan berbagi praktik terbaik dalam menggunakan Canva. Ini menciptakan lingkungan kolaboratif yang memperkaya pengetahuan dan pemahaman tentang penggunaan Canva, serta meningkatkan kemampuan guru untuk mengajar dengan kreativitas dan inovasi. Terakhir, pelatihan membantu menciptakan standar dan konsistensi dalam penggunaan Canva di seluruh lingkungan pendidikan. Dengan pelatihan yang konsisten, guru dapat mempelajari metode terbaik untuk mengintegrasikan Canva dalam kurikulum dan mengembangkan desain yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Ini penting untuk memastikan bahwa penggunaan Canva tidak hanya sekadar menghiasi presentasi, tetapi juga memiliki dampak yang signifikan dalam pembelajaran siswa.

Secara keseluruhan, memilih pelatihan merupakan langkah penting untuk memastikan penggunaan Canva yang efektif dan sukses di lingkungan pendidikan. Pelatihan memberikan pengetahuan, dukungan teknis, kolaborasi, dan standar yang diperlukan agar guru dapat mengoptimalkan potensi Canva dalam meningkatkan pembelajaran siswa. Tidak terkecuali pada guru-guru pada satuan pendidikan tingkat Sekolah Dasar (SD).

Pelatihan Canva sangat penting bagi guru SD karena dapat memberikan mereka keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Sebagai pengajar di tingkat dasar, guru SD memiliki peran yang krusial dalam membentuk dasar literasi digital siswa mereka. Dengan menguasai Canva, guru SD dapat menciptakan materi pembelajaran yang menarik, kreatif, dan interaktif sesuai dengan tingkat pemahaman siswa. Canva memungkinkan guru SD untuk dengan mudah membuat presentasi yang menarik, poster informatif, dan sumber daya visual lainnya yang relevan dengan konten pelajaran mereka. Selain itu, Canva juga dapat membantu guru SD dalam menghadirkan informasi dengan cara yang mudah dipahami oleh siswa muda, termasuk menggunakan gambar, ikon, dan grafik yang menarik minat mereka. Melalui pelatihan Canva, guru SD akan mendapatkan pemahaman tentang fitur dan fungsi Canva, serta mendapatkan wawasan tentang bagaimana mengintegrasikan alat ini ke dalam pembelajaran mereka dengan cara yang efektif dan menyenangkan. Dengan demikian, guru SD dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih beragam, interaktif, dan kreatif bagi siswa mereka, yang pada gilirannya akan meningkatkan minat dan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Salah satu sekolah yang membutuhkan peningkatan kemampuan pengetahuan dan keterampilan dalam meningkatkan kualitas pembelajarannya di kelas adalah guru-guru di SDN 17 Bontosunggu, Kabupaten Pangkep yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan literasi digital di kelas. Dengan menguasai Canva, guru SD akan dapat menciptakan materi pembelajaran yang menarik, kreatif, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Dalam pelatihan, guru akan mempelajari berbagai fitur dan fungsionalitas Canva, serta teknik

desain grafis yang efektif. Hal ini akan memungkinkan mereka untuk menghasilkan presentasi, poster, infografis, dan materi visual lainnya yang dapat memperkuat pemahaman siswa. Selain itu, pelatihan Canva juga bertujuan untuk memperkenalkan guru SD dengan metode pembelajaran yang inovatif, yang dapat mendorong partisipasi aktif dan kreativitas siswa. Dengan penggunaan Canva, guru SD dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan memotivasi siswa untuk mengembangkan keterampilan literasi digital. Top of Form Literasi digital penting untuk ditingkatkan sebab mencakup penguasaan ide-ide, bukan penekanan tombol atau proses berpikir kritis ketika berhadapan dengan media digital daripada kompetensi teknis sebagai keterampilan inti dalam literasi digital, serta menekankan evaluasi kritis dari apa yang ditemukan melalui media digital daripada keterampilan teknis yang diperlukan untuk mengakses media digital tersebut (Sinaga et al., 2023). Apalagi sekolah ini memiliki sarana dan prasarana yang baik seperti ketersediaan wifi dan LCD yang tersedia di sekolah ini.

Adapun tujuan dari pelatihan ini yaitu untuk meningkatkan kemauan guru-guru dalam membuat atau menggunakan media dalam mengajarkan materi pembelajaran di SD khususnya SDN 17 Bontosunggu, Kabupaten Pangkep. Oleh karena itu perlu diberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, meningkatkan kemampuan literasi digital, dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang inspiratif.

METODE PELAKSANAAN

Mekanisme metode pengabdian dalam pelaksanaan kegiatan ini mengikuti metode yang digunakan Basri et al., (2021) yang secara umum berupa perencanaan/ persiapan, pelaksanaan, pendampingan dan evaluasi.

Tahapan Perencanaan/persiapan

Melakukan survey awal mengenai membagi tugas tim pengabdian, membuat instrumen kuesioner yang digunakan sebagai instrument evaluasi serta merancang jadwal pelaksanaan kegiatan.

Tahapan pelaksanaan

1. Menjelaskan tentang pentingnya peningkatan kemampuan literasi digital dan media pembelajaran berbasis Canva beserta fitur-fiturnya.
2. Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva sesuai dengan materi-materi bidang studi masing-masing guru yang akan dibuat.

Metode pendekatan yang digunakan adalah menampilkan contoh media pembelajaran berbasis Canva. Selanjutnya, menjelaskan langkah-langkah pembuatan media pembelajaran berbasis Canva sambil guru mempraktikkan cara pembuatannya yang didampingi oleh tim pengabdian.

Tahapan Pendampingan

Melakukan pendampingan kepada guru-guru dalam merancang, membuat dan mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva hingga menghasilkan produk selama 1 bulan.

Tahapan Evaluasi

Melakukan evaluasi mengenai pelatihan dengan cara memberikan kuesioner dan menganalisis secara kuantitatif mengenai respon guru dalam mengikuti pelatihan serta keefektifan dan efisiensi produk media pembelajaran canva yang dihasilkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Persiapan/perencanaan

Persiapan hingga Pelaksanaan kegiatan mulai dari survei hingga pelaksanaan kegiatan dimulai tanggal 07 februari-07 Maret 2023 serta pendampingan pembuatan media pembelajaran berakhir pada 07 April 2023 dengan jumlah guru 9 orang yang terdiri dari 6 orang guru kelas, 1 orang guru bidang studi pendidikan Agama dan 1 orang guru olah raga, serta 1 orang operator

yang merangkap guru pendamping kelas, kemudian melakukan wawancara mengenai media pembelajaran berbasis Canva. Dari hasil wawancara kepada kepala sekolah SDN 17 Bontosunggu diperoleh bahwa tidak pernah dilakukan pelatihan baik pemateri berkunjung ke sekolah maupun guru ditugaskan atau diutus untuk mengikuti pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva. Selama ini guru hanya mengikuti melalui webinar dan belum ada guru yang membuat canva hanya menggunakan media pembelajaran power point.

2. Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan mulai pukul 08,00 WITA- 16.00 WITA pada tanggal 7 Maret 2023 di aula SDN 17 Bontosunggu, Kabupaten Pangkep. Dalam pelaksanaan pelatihan tim membagi 2 jenis kegiatan yang dimulai dengan penjelasan teoritis mengenai literasi digital dan media pembelajaran Canva. Selanjutnya pemberian penjelasan dan praktik pembuatan media pembelajaran berbasis Canva dengan pengenalan fitur dan praktik. Kegiatan tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 1. Proses pemberian materi literasi digital dan media Canva

Hasil yang diperoleh dalam pemberian materi mengenai materi literasi digital dan media Canva diperoleh hasil yang sangat baik nampak dari antusias peserta pelatihan yang aktif memberikan pertanyaan sekaligus perhatian dalam proses pemberian materi. Hal ini menunjukkan respon yang baik sejalan dengan hasil penelitian Nurhayati Atmaja, (2021) yang menyatakan bahwa pelatihan menjadi sarana penting karena sumber daya manusia menjadi salah satu hal yang penting dan harus dibangun atau dijaga sedemikian rupa, sehingga ketika sumber daya manusia telah mempunyai keahlian khusus maka akan menghasilkan kinerja yang baik.

Kemudian dilanjutkan melakukan pelatihan pembuatan media pembelajaran pembelajaran berbasis Canva yang dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2. Proses pelaksanaan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva

Dalam pelatihan ini, dilaksanakan kurang lebih 4 jam dan rata-rata peserta pelatihan yakni guru aktif membuat media pembelajaran. Hasil yang diperoleh ketercapaian proses pembuatan media masih sebatas pemilihan template, background, jenis huruf, animasi, elemen serta uji coba pengoploadan diantaranya dalam bentuk PPT, Video, pdf dan pilihan lainnya yang tersedia pada fitur “bagikan”, sehingga dilanjutkan pada proses pendampingan.

3. Pendampingan

Pada tahapan pendampingan dilaksanakan secara online maupun offline, selama sebulan dengan rutin mengadakan kunjungan sekali dalam seminggu. Hasil yang diperoleh pada minggu I, pemilihan materi dan template serta fokus konten materi. Selanjutnya pada minggu ke II, tahapan penyempurnaan materi dan pemilihan fitur-fitur yang digunakan. Kemudian pada minggu ke III, peserta pelatihan mempresentasikan produk yang dibuat dan masing-masing diberikan masukan oleh masing-masing tom pengabdian yang telah dibagikan sebelumnya sebagai pendamping, dimana 1 guru didampingi oleh minimal 1 dosen dan 1 mahasiswa. Sehingga pada minggu ke IV produk yang dihasilkan sudah selesai dan dapat digunakan di kelas sebagai media pembelajaran. Contoh media pembelajaran yang dibuat oleh salah satu peserta sebagai berikut:



Gambar 3. Media Pembelajaran Berbasis Canva

4. Evaluasi

Setelah melakukan pendampingan maka selanjutnya dilakukan evaluasi dengan memberikan kuesioner dengan peserta pelatihan. Hal ini dilakukan dengan mengikuti teknis evaluasi dengan cara pengambilan data menggunakan kuesioner kemudian dianalisis dengan data deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentasi setiap pernyataan pada aspek respon jika ingin mengetahui respon peserta (Basri, Idamayanti, et al., 2021). Adapun data yang diperoleh dari hasil kuesioner sebagai berikut:

Tabel 1. Peningkatan kemampuan literasi digital bagi Guru berbasis aplikasi Canva sebelum dan setelah pelatihan

No	Indikator	Sebelum Sosialisasi		Sesudah sosialisasi	
1.	Pengetahuan mengenai Desain grafis	Tidak Mengetahui	30 %	Tidak Mengetahui	0%
		Cukup mengetahui	45%	Cukup mengetahui	5%
		Mengetahui	25%	Mengetahui	40%
		Sangat Mengetahui	0%	Sangat Mengetahui	65%

2.	Pengetahuan mengenai aplikasi canva	Tidak Mengetahui	90%	Tidak Mengetahui	0%
		Cukup mengetahui	10%	Cukup mengetahui	5%
		Mengetahui	0%	Mengetahui	30%
		Sangat Mengetahui	0%	Sangat Mengetahui	65%
3.	Pengetahuan mengenai cara kerja aplikasi canva	Tidak Mengetahui	95%	Tidak Mengetahui	0%
		Cukup mengetahui	5%	Cukup mengetahui	0%
		Mengetahui	0%	Mengetahui	10%
		Sangat Mengetahui	0%	Sangat Mengetahui	90%
4.	Ketertarikan dalam penggunaan canva	Tidak Tertarik	0%	Tidak Tertarik	0%
		Cukup Tertarik	83%	Cukup	0%
		Tertarik	17%	Tertarik	0%
		Sangat tertarik	0%	Sangat tertarik	100%

Dari hasil pelatihan yang dilakukan pada guru-guru SDN 17 Bontosunggu diperoleh peningkatan yang signifikan terlihat sebelum dan setelah melakukan pelatihan adanya kenaikan presentasi dari setiap indikator mengenai pengetahuan mengenai Desain grafis, pengetahuan mengenai aplikasi canva, pengetahuan mengenai cara kerja aplikasi canva serta ketertarikan dalam penggunaan canva. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan sebelum dan setelah tim pengabdian melakukan pelatihan dan terdapat produk yang dibuat guru diantaranya poster ajakan literasi, media pembelajaran, video pembelajaran, kalender, spanduk dan undangan digital. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Wibowo et al., (2022) menyatakan bahwa salah satu media yang menarik dan mudah diakses untuk menciptakan media pembelajaran yang bermacam-macam gambar adalah aplikasi Canva yang dirancang untuk memudahkan pendidik dalam mengkreasikan antara materi yang akan diberikan dengan bermacam fitur yang dikemas dalam aplikasi canva, dan juga pengabdian yang dilakukan oleh Nikawanti et al., (2023) menemukan bahwa hasil kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang telah dilakukan menunjukkan bahwa para guru dapat memahami dan bisa mempraktekkan cara membuat flash card menggunakan aplikasi Canva. Hal ini berarti aplikasi Canva sudah banyak diketahui dan tingkat ketertarikan dalam penggunaannya juga sangat tinggi (Nikawanti et al., 2023).

SIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan tema kemampuan literasi digital di lingkungan pendidikan berbasis aplikasi Canva yang diimplementasikan melalui pelatihan terdapat peningkatan yang signifikan dari segi pengetahuan dan keterampilan, hal ini dapat

diukur dengan produk yang dihasilkan diantaranya guru telah mampu membuat berbagai produk dari aplikasi Canva diantaranya poster ajakan literasi, media pembelajaran, video pembelajaran, kalender, spanduk dan undangan digital. Oleh karena itu, tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) mengharapkan para guru agar mampu mengembangkan kreativitasnya dalam membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital melalui aplikasi Canva.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Universitas Muslim Maros melalui kegiatan Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) sehingga tim pengabdi dan mahasiswa dapat berkolaborasi serta memperoleh informasi mengenai kebutuhan masyarakat di lapangan khususnya di lingkungan pendidikan sehingga kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dapat berjalan dengan baik dan lancar serta menghasilkan luaran Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) berupa artikel pengabdian

DAFTAR PUSTAKA

- Basri, S., Idamayanti, R., & Yusdarina. (2021). Analisis Respon Mahasiswa terhadap Pembelajaran Daring menggunakan Media Pembelajaran Google Classroom. *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) FKIP UM Metro*, 9(1), 172–188.
- Basri, S., Maya, S., & Irsan. (2021). Pelatihan Kelompok Guru IPA dalam Pembelajaran Praktikum Berbasis SIA (Simulasi dan Animasi) Laboratorium Virtual di Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan. *Seminar Nasional Paedagoria*, 1(September), 80–86. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/view/5643>
- Kurniawan, R. E., Makrifatullah, N. A., Rosar, N., Triana, Y., & Kunci, K. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Modul Digital Interaktif Matematika Untuk Mengoptimalkan Pembelajaran Jarak Jauh Dina. *Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia*, 2(1), 163–173. <https://katadata.co.id/berita/2020/01/06/baru-83-peserta-bpjs-kesehatan-per-akhir-2019->
- Nikawanti, G., Yulianti, A., Mubarakah, A. I., & Anggraeni, I. C. (2023). Pelatihan Pembuatan Flash Card melalui Aplikasi Canva di TK Tunas Harapan. *Anfatama*, 2(1), 27–34.
- Nurhaswinda, Pebriana, P. H., & Kusuma, Y. Y. (2023). Pelatihan Pembuatan Alat Peraga Jarimatika Materi Perkalian Di Sekolah Dasar Pahlawan. *PMSDU: Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul*, 1(1), 1–4. <https://doi.org/10.37985/pmsdu.v1i1.17>
- Nurhayati, A., & Atmaja, H. E. (2021). Efektifitas program pelatihan dan pengembangan terhadap kinerja karyawan. *Jebm*, 18(1), 26–30. <http://journal.feb.unmul.ac.id/index.php/KINERJA>
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1–18. <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Sari, E. P., Basri, S., & Kasmawati, K. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Leaflet Terhadap Hasil Belajar Biologi. *Binomial*, 4(1), 1–14. <https://doi.org/10.46918/bn.v4i1.835>
- Sinaga, S. J., Sirait, M. L., Hutabarat, M. R., Jaya, H., Harefa, Purba, H., Simorangkir, Y. E., & Matondang, S. B. M. (2023). Sosialisasi Pelatihanan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Literasi Digital dan Kreativitas Belajar Peserta Didik di SMK Negeri 1 Pantai Labu. *KREATIF: Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara*, 3(1), 2962–4436.
- Wibowo, T., Johansyah, R., & Astrina, V. (2022). Efektifitas Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Masa Kini. 10(2), 103–107.