



Pelatihan Pembuatan Komik Pembelajaran dengan Aplikasi Berbasis Teknologi *Canva Premium* bagi Guru

Muhammad Saibani Wiyanto ¹⁾ *, Dion Fafa ¹⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, STKIP PGRI Jombang. Jl. Pattimura III No.20, Sengon, Kec. Jombang, Kabupaten Jombang, Jawa Timur 61418

Diterima: 09 Mei 2023

Direvisi: 19 Mei 2023

Disetujui: 28 Mei 2023

Abstrak

Pelatihan ini diselenggarakan untuk memberdayakan masyarakat dalam rangka peningkatan skill guru terhadap pemanfaatan teknologi dan peningkatan mutu pembelajaran bagi para guru di Yayasan Miftahul Ulum Balongsari, kecamatan Megaluh, Kabupaten Jombang. Dalam pelatihan ini para guru dibimbing untuk memanfaatkan aplikasi Canva Premium untuk membuat media pembelajaran yang menarik. Metode yang digunakan dalam kegiatan pelatihan ini meliputi pemberian materi, memberikan pendampingan dan melakukan praktek secara langsung. Kegiatan pelatihan ini berlangsung selama 3 tahap dalam 3 hari pelaksanaan. Pada tahap pertama para peserta pelatihan diberikan materi dan dikenalkan terkait aplikasi Canva Premium serta pendampingan untuk mendaftarkan akun pada aplikasi tersebut. Pada tahap kedua para peserta pelatihan dibimbing untuk membuat draft dan membuat desain media belajar Komik. Pada tahap ketiga sekaligus tahap terakhir para peserta pelatihan dipandu untuk merealisasikan media komik pembelajaran di kelas dan memublikasikannya. Hasil kegiatan pelatihan ini menunjukkan bahwa (1) para peserta pelatihan mampu mengaplikasikan aplikasi Canva Premium, (2) para peserta mampu menciptakan media belajar yang dinamai "Komik Pembelajaran Berbasis Teknologi" lewat bantuan aplikasi Canva Premium.

Kata kunci: canva premium; komik; masyarakat; pelatihan; teknologi.

Training on Making Learning Comics with Canva Premium Technology-Based Applications for Teachers

Abstract

This training was held to empower the community to improve teacher skills in using technology and improve the quality of learning for teachers at the Miftahul Ulum Balongsari Foundation, Megaluh, Jombang. In this training, teachers are guided to utilize the Canva Premium application to create attractive learning media. The methods used in this training activity include providing material, mentoring, and direct practice. This training activity lasted for 3 stages in 3 days of implementation. In the first stage, the training participants were given material and introduced to the Canva Premium application as well as assistance in registering an account on the application. In the second stage, the training participants were guided to draft and design Comic learning media. In the third and final stage, the training participants were guided to realize learning comic media in class and publish it. The results of this training activity showed that (1) the training participants were able to apply the Canva Premium application, and (2) the participants were able to create learning media called "Technology-Based Learning Comics" through the help of the Canva Premium application.

Keywords: canva premium; comics; society; training; technology.

* Korespondensi Penulis. E-mail: msaibaniv@gmail.com

PENDAHULUAN

Dunia perguruan tinggi di Indonesia mengenal adanya Tridharma Perguruan Tinggi. Dimana Tridharma ini merupakan kewajiban Perguruan Tinggi untuk menyelenggarakan Pendidikan, Penelitian, dan Pengabdian kepada masyarakat seperti yang telah dicantumkan dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012. Ketika tiga dharma tersebut dilaksanakan secara seimbang, harmonis serta terpadu, harapannya tenaga pendidik dalam hal ini dosen perguruan tinggi dapat menjadi cerminan tenaga pendidik yang mampu dan berkompeten dalam mengadakan pengajaran, penelitian dan bersedia mengabdikan diri kepada masyarakat. Perguruan tinggi sebagai masyarakat ilmiah diharap mampu berkontribusi dan berperan secara aktif positif dalam memecahkan permasalahan (problem solver) yang dihadapi oleh masyarakat dengan memmanifestasikan ilmu yang siap pakai, dengan artian sebagai penemu masalah/problem finder (Yuliawati, 2012). Dalam hal ini dosen STKIP PGRI Jombang berniat untuk mewujudkan tiga dharma perguruan tinggi tersebut dan salah satu kegiatan yang menjadi fokus adalah melakukan program pengabdian kepada masyarakat. Bidang Pendidikan merupakan salah satu tujuan utama dalam program pengabdian kepada masyarakat yang akan dilaksanakan oleh para dosen dari STKIP PGRI Jombang. Karena Pendidikan merupakan salah satu aspek terpenting dalam kehidupan manusia. Selain itu salah satu investasi yang sangat berharga bagi kemajuan bangsa adalah pengembangan sumber daya manusia mulai pendidikan dasar, pendidikan menengah, hingga perguruan tinggi (Yulianti et al., 2019). Untuk terwujudnya sumber daya manusia yang bermoral dan bermartabat maka Pendidikan berperan penting (Nasrullah et al., 2018).

Pendidikan diartikan sebagai usaha etis yang berasal dari manusia, untuk manusia dan masyarakat. Pendidikan berperan dalam mengembangkan kemampuan seseorang sampai pada tingkat optimal dalam batas hakikat individu, yang tujuannya adalah agar tiap manusia bisa secara terhormat turut serta dalam pengembangan manusia dan masyarakatnya secara terus menerus hingga mencapai martabat kehidupan yang lebih baik (Nasution, 2006). Peran pendidikan adalah bagaimana mewujudkan generasi yang memiliki pola pikir, pola sikap, dan pola tindak yang sesuai dengan jati diri bangsa (Rahmatullah et al., 2019). Pada era saat ini, Pendidikan sudah tidak lagi mengacu pada proses pembelajaran dimana pendidik mengajar dan peserta didik belajar, namun tenaga pendidik harus bisa menciptakan proses pembelajaran yang atraktif dan bermakna yang ditunjang dengan media belajar yang kreatif dan menarik. Terlebih lagi penggunaan teknologi dalam berbagai aspek termasuk dalam jalannya proses pembelajaran semakin membuat banyak tenaga pendidik diharuskan mampu mengkolaborasikan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Perkembangan teknologi yang semakin modern berdampak pada perubahan di dunia pendidikan, perubahan yang terjadi tidak hanya sekedar perubahan pada konten kurikulum, namun perubahan pedagogi yang dapat diartikan sebagai perubahan yang mendorong munculnya pengajaran berbasis teknologi dan tidak sekedar pengajaran tradisional (Afandi et al., 2016). Salah satu cara penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran yakni dengan pemanfaatan sumber daya teknologi yang tersedia sebagai media penunjang dalam jalannya proses pembelajaran (Akhmadan, 2017). Perubahan yang terjadi pada dunia pendidikan di masa ini menuntut guru/dosen memiliki kecakapan mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi ke dalam jalannya proses pembelajaran (Aziz, 2019).

Penggunaan teknologi dalam bidang pendidikan memiliki peran yang sangat penting sebagai salah satu aspek penunjang jalannya proses pembelajaran di era saat ini. Pentingnya pemanfaatan teknologi ini menjadi salah satu aspek yang membuat tenaga pendidik/guru

dituntut harus bisa mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang efektif dan menyenangkan adalah yang bersifat kolaboratif dan berpusat pada peserta didik (Boholano, 2017). Selain itu peran guru yang inovatif dibutuhkan sebagai fasilitator agar dapat membantu siswa mengembangkan potensinya untuk mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru selama proses belajar mengajar (Ramli & Dangnga, 2018). Untuk itu tenaga pendidik/guru diharuskan untuk bisa terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan belajar hal-hal baru, dengan demikian tenaga pendidik/guru akan memiliki skil baru yang bisa dimanfaatkan selama proses pembelajaran berlangsung. Ketika tenaga pendidik/guru mampu memanfaatkan teknologi dengan baik, dampak yang dihasilkan juga akan sangat baik dan mampu menunjang jalannya proses pembelajaran. Kreativitas yang dimiliki guru dalam hal menciptakan media belajar yang kreatif akan berdampak pada penyampaian materi pelajaran kepada peserta didik, dengan demikian mereka akan merasa tertantang, tertarik dan tidak merasa jenuh (Rasam & Sari, 2018). Guru harus memikirkan pemilihan media yang tepat dalam proses pembelajaran sehingga tercipta situasi belajar yang efektif, efisien, dan menarik (Purnasari & Sadewo, 2020). Pemanfaatan teknologi mampu menciptakan media pembelajaran yang menarik dan akan memberi pengaruh terhadap minat dan motivasi para peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang dilakukan dengan melibatkan media belajar yang interaktif dan berbasis teknologi akan memberi peran dalam meningkatkan rasa antusias peserta didik dalam proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Priyambodo & Wiyarsi, 2012). Dengan permasalahan yang ada para tenaga pendidik diharuskan berinovasi untuk menciptakan media belajar yang kreatif menggunakan aplikasi berbasis teknologi.

Platform *design* grafis dan editing yang bernama *Canva Premium*, tampaknya mampu menjadi alternatif bagi para guru untuk menciptakan media pembelajaran yang kreatif bagi para peserta didik. Aplikasi *Canva Premium* sendiri merupakan sebuah aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam ranah Pendidikan (Pelangi, 2020). *Canva Premium* merupakan sebuah platform desain secara online yang menyediakan berbagai macam desain grafis yang terdiri dari presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, edit foto dan cover facebook (Wulandari & Mudinillah, 2022). Aplikasi *Canva Premium* menawarkan beragam desain yang menarik dan mampu meningkatkan kreativitas guru serta siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, menghemat waktu dalam pembuatan media pembelajaran secara praktis dan dalam mendesain tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai (Tanjung & Faiza, 2019). Dengan media *canva* ini, peserta didik akan merasa termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran, dengan demikian hal tersebut dapat menumbuhkan semangat serta kreatif siswa saat belajar, dan peserta didik tidak akan merasa bosan dengan materi yang disampaikan oleh para guru (Purba & Harahap, 2022). Pemanfaatan aplikasi *Canva Premium* dalam pembuatan media pembelajaran yang kreatif juga memiliki banyak kelebihan seperti banyak design yang dilengkapi dengan fitur animasi, template, serta penomoran halaman yang memudahkan dan mendorong sisi kreatif baik peserta maupun guru dalam kegiatan membuat design yang nantinya akan menunjang proses pembelajaran.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di tiga sekolah yang berada di satu naungan Yayasan yang sama. Ketiga sekolah tersebut adalah MI Miftahul Ulum Balongsari, MTS Miftahul Ulum Balongsari, dan MA Ath-Thohiriyah Balongsari, ketiganya berada di bawah naungan Yayasan Miftahul Ulum. Ketiga sekolah ini beralamatkan di Jl.Raya Perak No.58, Kedungsari, Balongsari, Kec. Megaluh, Kabupaten Jombang, Jawa Timur, kode

pos: 61457. Target dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah para guru dari ketiga sekolah tersebut.



Gambar 1. MTS Miftahul Ulum Balongsari



Gambar 2. MI Miftahul Ulum Balongsari

Sebagian besar guru merasa kesulitan dan kurang memahami bagaimana menciptakan media pembelajaran kreatif dan berbasis teknologi. Berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh pihak mitra, peneliti memiliki suatu ide gagasan yaitu Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Komik dengan Aplikasi Design Grafis dan Editing Berbasis Teknologi *Canva Premium* bagi Guru di Yayasan Miftahul Ulum Balongsari Jombang. Hal ini diberikan guna memberikan bimbingan dan pelatihan kepada tenaga pendidik/guru di sekolah yang berada dalam naungan Yayasan Miftahul Ulum Balongsari Jombang, tentang pemanfaatan platform berbasis teknologi *Canva Premium* untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik contohnya Komik. Adanya pelatihan ini juga diharapkan para tenaga pendidik/guru di sekolah yang berada dalam naungan Yayasan Miftahul Ulum Balongsari Jombang dapat lebih inovatif dan kreatif lagi untuk membuat ide-ide baru dalam proses pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan minat belajar peserta didik.

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat yang akan dilaksanakan di sekolah dibawah naungan Yayasan Miftahul Ulum berupa kegiatan Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Komik dengan Aplikasi Design Grafis dan Editing Berbasis Teknologi *Canva Premium* bagi Guru di Yayasan Miftahul Ulum Balongsari Jombang. Tim pengabdian dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berjumlah 3 orang yang terdiri dari ketua tim pengabdian dan dua anggota. Tiap individu dalam tim pengabdian ini memiliki peran masing-masing yakni pemberi materi, pendamping pelaksanaan kegiatan, dan yang bertugas mempersiapkan kegiatan serta pengambilan dokumentasi selama kegiatan berlangsung. Program ini di tujukan kepada para guru di tiga sekolah yang ada dibawah naungan Yayasan Miftahul Ulum yakni MI Miftahul Ulum Balongsari, MTS Miftahul Ulum Balongsari, dan MA Ath-Thohiriyah Balongsari. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam kurun waktu 3 hari pelaksanaan. Kegiatan ini akan dilaksanakan guna memberi pelatihan dan bimbingan terkait pembuatan media pembelajaran Komik yang menarik dengan menggunakan platform berbasis teknologi yang tidak otomatis tersedia pada laptop atau *hand phone* seperti aplikasi *Canva Premium*.

Dalam kurun waktu 3 hari pelaksanaan tim pengabdian membagi agenda kegiatan yang akan dilaksanakan di tiap harinya. Metode yang digunakan dalam rangka mencapai tujuan dalam kegiatan pelatihan ini adalah, pemberian materi dan pengenalan terkait aplikasi *Canva Premium* serta pendampingan untuk mendaftarkan akun pada aplikasi tersebut, kegiatan ini

dilaksanakan pada pelatihan tahap pertama di hari pertama. Pada hari kedua para peserta pelatihan diberikan pendampingan terkait pembuatan draft desain dan pengeditan desain media pembelajaran yang akan dibuat. Sedangkan pada hari ketiga kegiatan pelatihan difokuskan untuk memberikan pendampingan terkait perealisasi dan publikasi media pembelajaran yang sudah dibuat.

Pelaksanaan kegiatan pelatihan ini dilaksanakan secara tatap muka di sekolah yang berada dibawah naungan Yayasan Miftahul Ulum Balongsari. Kegiatan ini dapat dilaksanakan secara tatap muka mengingat kebijakan PPKM dari pemerintah sudah dihentikan dan pihak sekolah juga telah menerapkan kegiatan pembelajaran secara tatap muka. Sebelum melaksanakan kegiatan pelatihan pengabdian menentukan indikator pencapaian dan tolak ukur keberhasilan kegiatan pelatihan yang mengadaptasi indikator pencapaian dari jurnal dari (Diana et al., 2021) yang berjudul "Pendampingan Penyusunan Individualized Educational Program (Iep) Anak Berkebutuhan Khusus Bagi Guru TK" untuk menentukan keberhasilan kegiatan pelatihan ini. Indikator pencapaian dan tolak ukur keberhasilan dalam kegiatan pelatihan ini antara lain; (1) guru mampu mengenal dan paham akan pengaplikasian aplikasi Canva Premium, (2) guru mampu mengaplikasikan aplikasi Canva Premium dengan baik, (3) guru mampu menciptakan media pembelajaran Komik sesuai dengan hasil diskusi yang telah ditetapkan bersama dengan tim pengabdian. Untuk mengukur indikator pencapaian dalam kegiatan pelatihan ini peserta pelatihan dipandu untuk melakukan praktek langsung dalam pengaplikasian aplikasi Canva Premium. Program pengabdian kepada masyarakat dengan pemberian kegiatan pelatihan terkait pemanfaatan aplikasi Canva Premium ini dapat dikatakan berhasil apabila para guru di Yayasan Miftahul Ulum Balongsari mampu mencapai indikator dan tolak ukur yang ditetapkan oleh tim pengabdian. Hasil atau luaran yang dihasilkan oleh para peserta pelatihan nantinya akan dilihat sebagai tolak ukur pencapaian indikator keberhasilan program pengabdian kepada masyarakat ini. Luaran yang diharapkan dalam kegiatan ini berupa sebuah media pembelajaran yang menarik serta inovatif dalam bentuk Komik Pembelajaran berbasis teknologi. Media tersebut diharapkan mampu meningkatkan semangat dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran dan menghasilkan hasil belajar yang baik pula.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan ini merupakan salah satu bentuk perealisasi program pengabdian masyarakat yang ditujukan kepada bapak dan ibu dosen di STKIP PGRI Jombang. Pelatihan ini di fokuskan pada bapak dan ibu guru di tiga sekolah yang berada dalam naungan Yayasan Miftahul Ulum Balongsari yang notabene mengalami kesulitan dalam pemanfaatan perangkat teknologi dalam rangka membantu jalannya proses pembelajaran di era sekarang. Pemanfaatan teknologi sendiri menjadi aspek yang cukup memberikan andil besar terhadap keberhasilan proses pembelajaran di era Pendidikan yang terus berkembang, dan pada situasi ini para bapak dan ibu guru yang berada di tiga sekolah tersebut mengalami kesulitan dalam hal pemanfaatan teknologi. Oleh karena itu kegiatan pelatihan ini dilaksanakan untuk mendampingi para guru mengasah skill dalam pemanfaatan teknologi agar terus bisa berinovasi dalam kegiatan belajar mengajar. Kegiatan pelatihan ini terbagi menjadi dua macam kegiatan secara besar yaitu kegiatan persiapan dan kegiatan pelaksanaan.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di tiga sekolah yang berada dalam naungan Yayasan Miftahul Ulum Balongsari diawali dengan proses persiapan awal dan perencanaan. Persiapan yang dilakukan meliputi beberapa hal diantaranya mempersiapkan perlengkapan pendukung dalam kegiatan pelatihan yang akan dilaksanakan,

melaksanakan pengurusan administrasi kerjasama dengan mitra dimana pelatihan tersebut akan dilaksanakan, dan persiapan dalam hal pembagian tugas untuk setiap anggota tim yang bertugas dalam pelatihan tersebut. Dalam hal ini pengabdian mengambil inisiatif untuk bertemu dengan pihak Yayasan Miftahul Ulum Balongsari dan membicarakan perihal kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang akan dilaksanakan di Yayasan Miftahul Ulum Balongsari tersebut. Pihak Yayasan Miftahul Ulum Balongsari menyambut dengan baik terhadap inisiatif tim pengabdian dari STKIP PGRI Jombang. Setelah kerjasama berhasil terjalin tim pengabdian langsung melakukan analisis kebutuhan mitra agar dapat langsung membuat susunan perencanaan kegiatan pelatihan yang akan dilaksanakan. Dalam kegiatan ini pengabdian akan melakukan analisis kebutuhan, permasalahan, kondisi, dan kemampuan yang dimiliki oleh guru di sekolah yang berada dibawah naungan Yayasan Miftahul Ulum Balongsari. Setelah observasi dilakukan, pengabdian menemukan beberapa permasalahan yang dihadapi oleh para guru yakni guru masih menggunakan perangkat teknologi untuk melakukan sesuatu yang biasa dilakukan dan kurang berani mencoba hal yang baru. Guru juga lebih memilih menggunakan media pembelajaran konvensional dalam proses pembelajaran yang pada akhirnya menimbulkan rasa bosan bagi peserta didik. Guru dirasa membutuhkan suatu *refreshmen* untuk memperkaya pengetahuannya terhadap penggunaan aplikasi di *smartphone* maupun laptop untuk menguatkan skill dan pemanfaatan teknologi agar mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Guru juga kerap merasa kesulitan dan kurang telaten dalam membuat suatu media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik.

Berdasarkan hasil analisis kondisi mitra, pengabdian membuat perencanaan program terkait kegiatan yang akan dilaksanakan. Tim pengabdian juga melaksanakan rapat internal yang dilakukan kurang lebih selama satu minggu dengan pihak Yayasan Miftahul Ulum Balongsari untuk membahas teknis jalannya pelatihan dan temuan yang ditemukan pada saat tim pengabdian melakukan analisis kebutuhan mitra. Tim pengabdian juga membahas terkait partisipan yang akan terlibat dalam kegiatan pelatihan ini dan pihak Yayasan Miftahul Ulum Balongsari memutuskan bahwa guru ditiga sekolah yang berada dibawah naungan Yayasan tersebut akan dilibatkan. Selanjutnya tim pengabdian menjelaskan lebih detail mengenai teknis jalannya kegiatan pelatihan, dimana pelatihan ini dilaksanakan dalam kurun waktu 3 hari pelaksanaan dan pelaksanaan kegiatan pelatihan akan dilaksanakan secara bertahap agar luaran yang didapatkan oleh para guru benar-benar dirasa mampu meningkatkan *skill* dalam pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Setelah kesepakatan berhasil didapatkan tim pengabdian mulai melakukan pengadaan perlengkapan dalam kegiatan pengabdian masyarakat berupa kegiatan pelatihan pembuatan komik pembelajaran berbasis aplikasi *Canva Premium* yang akan dilaksanakan di Yayasan Miftahul Ulum Balongsari. Perlengkapan yang dibutuhkan meliputi Laptop atau HP, Koneksi internet yang stabil, Ruang pelatihan, dan LCD serta Proyektor

Pelaksanaan pelatihan ini dilaksanakan dalam kurun waktu 3 hari pelaksanaan. Sesuai rencana, tahap pertama pelaksanaan pelatihan ini dimulai pukul 09.00 WIB sampai dengan selesai. Pada hari pertama pelaksanaan kegiatan pelatihan, hal pertama yang dilaksanakan adalah pembukaan dari pihak tim pengabdian dan pihak Yayasan Miftahul Ulum Balongsari. Selanjutnya kegiatan dilanjutkan dengan perkenalan tim pengabdian dalam rangka membangun interaksi antara tim pengabdian dan para peserta pelatihan dan setelahnya barulah dijelaskan terkait tugas para anggota tim pengabdian yang terlibat dalam jalannya kegiatan pelatihan tersebut. Tim pengabdian juga menegaskan bahwasanya kegiatan pelatihan dan bimbingan yang diberikan kepada para guru di sekolah yang berada dibawah Yayasan Miftahul Ulum

balongsari tidak hanya sekedar pelatihan dan bimbingan terkait penggunaan aplikasi dalam membuat media pembelajaran. Dalam pelaksanaan pelatihan ini, pengabdian juga akan memberikan pelatihan dan bimbingan bagaimana para guru dapat mendistribusikan hasil media belajar berupa Komik Pembelajaran yang sudah dibuat kepada para peserta didik. Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Yayasan Miftahul Ulum Balongsari dimulai dengan pemberian materi terkait aplikasi *Canva Premium* oleh ketua tim pengabdian. Pemberian materi ini dilakukan dengan melakukan presentasi pengenalan aplikasi pembuatan media pembelajaran yakni *Canva Premium*.



Gambar 3. Presentasi Materi *Canva Premium*

Dalam pelaksanaan presentasi ini ketua tim pengabdian menjelaskan beberapa hal terkait aplikasi *Canva Premium*. Ketua tim pengabdian memberikan pengenalan dengan menjelaskan terkait aplikasi *Canva Premium* sebagai platform desain grafis dan editing yang mampu menjadi alternatif bagi para guru untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik. Tim pengabdian juga menjelaskan fitur-fitur yang ditawarkan oleh aplikasi *Canva Premium* mulai dari fitur pembuatan video kreatif, fitur kolase foto hingga fitur-fitur penunjang lain seperti template siap pakai, desain, gaya teks, animasi, penambahan elemen dan lain sebagainya. Para peserta pelatihan juga dijelaskan terkait manfaat dan keunggulan aplikasi *Canva Premium* sebagai platform pembuatan desain media pembelajaran.

Kegiatan dilanjutkan dengan melakukan pembimbingan kepada para peserta terkait cara menginstal dan mendaftarkan akun di aplikasi *canva*. Para peserta didik dipandu untuk mengunduh aplikasi *canva* di *play store* bagi yang menggunakan *smartphone* dan website resmi *Canva* bagi yang menggunakan laptop atau PC. Dengan bantuan dua anggota tim pengabdian para peserta pelatihan ini didampingi untuk mendaftarkan akun ke aplikasi *Canva Premium*. Para peserta dipandu untuk *login* pada aplikasi *Canva Premium* menggunakan E-mail yang sudah tercantum di akun Google *smartphone* atau laptop masing-masing atau akun facebook yang dimiliki. Tidak semua peserta pelatihan langsung bisa mengikuti langkah-langkah yang diajarkan oleh tim pengabdian. Beberapa guru yang usianya sudah lanjut merasa sedikit kesulitan mengikuti kegiatan dan harus dibantu memahami apa yang telah disampaikan dari awal. Meskipun begitu kegiatan pengabdian di tahap awal ini berjalan dengan baik. Kegiatan pelatihan hari pertama juga tidak menemukan kendala yang cukup berarti karena sebagian besar perangkat teknologi yang digunakan oleh para peserta pelatihan seperti *smartphone* dan laptop sudah cukup canggih untuk mengakses aplikasi *Canva Premium* dalam kegiatan pelatihan. Koneksi internet di lingkungan sekolah Yayasan Miftahul Ulum juga cukup memadai sehingga jalannya kegiatan pelatihan tidak menemukan kendala jaringan internet. Kegiatan ini selesai dengan durasi waktu 12 jam pelajaran.

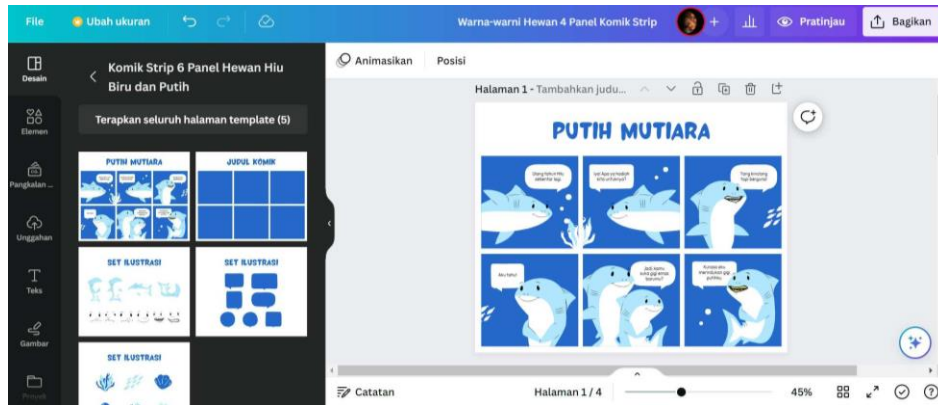
Pelatihan tahap kedua atau hari kedua dilaksanakan dengan agenda pengaplikasian aplikasi *Canva Premium* yang meliputi kegiatan pembuatan draft desain dan tahap perealisasi draft desain media komik pembelajaran yang akan dibuat. Kegiatan ini dimulai pada pukul 09.00 WIB sampai dengan selesai. Tim pengabdian melaksanakan persiapan awal pelaksanaan kegiatan pelatihan tahap dua dengan melakukan seting perlengkapan penunjang seperti LCD dan proyektor. Disamping itu para anggota mendampingi para peserta pelatihan menyiapkan aplikasi *Canva Premium* di *smartphone* atau laptop masing-masing. Setelah dirasa sudah siap, pelatihan tahap kedua pun dimulai. Kegiatan diawali dengan pengenalan dan penjelasan kembali terkait fitur-fitur yang ada di aplikasi *Canva Premium*, kali ini peserta pengabdian diminta langsung untuk mempraktekkan apa yang di demonstrasikan oleh tim pengabdian. Para anggota tim pengabdian lainnya juga disebar untuk mendampingi para peserta yang sekiranya mengalami kesulitan. Tim pengabdian mengenalkan perihal fitur *template* pada aplikasi *Canva Premium*, dimana tim pengabdian menunjukkan bahwasanya ada banyak referensi *template* yang bisa digunakan untuk membuat inovasi media pembelajaran. Disini tim pengabdian langsung meminta peserta untuk memilih *template* pada sub kategori Pendidikan dan memilih *template* komik.



Gambar 4. Pemilihan Template Komik

Beberapa peserta terutama yang berusia cukup lanjut mengeluh mengalami kesulitan untuk mengikuti instruksi dari tim pengabdian yang dirasa terlalu cepat. Mengenai hal tersebut tim pengabdian mengambil keputusan bahwasanya tim akan melanjutkan ke step selanjutnya jika seluruh peserta pelatihan sudah menyelesaikan step yang sedang di demonstrasikan. Para anggota tim pengabdian juga terus mendampingi para peserta pelatihan yang mengalami kendala, dan setelah dirasa kendala yang dialami sudah teratasi kegiatan pun dilanjutkan.

Pada tahapan ini para peserta pelatihan dibimbing untuk membuat draft desain media komik pembelajaran yang akan dibuat. Para peserta pelatihan diminta untuk menyiapkan konsep akan seperti apa komik pembelajaran tersebut akan dibuat. Para peserta pelatihan yang merupakan para guru di tiga sekolah yang berada dibawah naungan Yayasan Miftahul Ulum Balongsari untuk menyiapkan cerita yang disesuaikan dengan jenjang kelas dan materi yang akan diajarkan. Setelah konsep yang disiapkan oleh para guru dirasa sudah matang, selanjutnya para guru dipandu untuk mencari *template* desain komik yang menarik dan sesuai dengan konsep yang sudah dibuat. Setelah seluruh peserta pelatihan menemukan *template* desain komik pembelajaran yang diinginkan, tim pengabdian melanjutkan demonstrasi terkait bagaimana mengaplikasikan *template* yang sudah ditemukan untuk membuat desain komik pembelajaran yang akan menjadi media belajar inovatif yang diciptakan oleh para guru.



Gambar 5. Halaman Pengeditan Desain

Para peserta pelatihan diarahkan pada tahapan pengeditan *template*, dimana dalam proses pengeditan tersebut para guru dikenalkan dan diminta mencoba fitur-fitur yang ada dalam halaman pengeditan. Fitur-fitur yang tersedia pada halaman pengeditan meliputi fitur desain yang digunakan apabila para guru ingin menambah atau mengganti desain komik pembelajaran yang akan dibuat. Selanjutnya ada fitur teks dimana para guru bisa menambah teks jika diperlukan selama proses pembuatan media komik pembelajaran. Para guru juga di kenalkan dengan fitur unggahan yang fungsinya adalah menambahkan foto, video, atau bahkan audio untuk membuat media komik pembelajaran lebih menarik. Terakhir para peserta pelatihan dikenalkan pada fitur elemen, dimana dalam fitur tersebut para guru bisa menambahkan banyak animasi yang juga dapat membuat tampilan media komik pembelajaran semakin menarik.

Setelah memahami fitur-fitur yang ada dalam halaman pengeditan, para peserta pelatihan didampingi untuk mengedit *template* desain yang sebelumnya sudah dimiliki. Dalam kegiatan pengeditan desain komik pembelajaran, para peserta pelatihan diminta merealisasikan konsep media komik yang sudah dibuat dalam *template* yang sudah dimiliki. Para peserta pelatihan diberikan keleluasaan dalam melakukan pengeditan media komik pembelajaran yang akan dibuat. Para peserta pelatihan juga dibebaskan untuk memanfaatkan seluruh fitur yang ada di halaman pengeditan mulai dari penambahan teks dan fitur lainnya. Pada tahapan ini para anggota tim pengabdian juga masih disebar untuk membantu para peserta pelatihan yang dirasa menemukan kendala selama masa pengeditan berlangsung.



Gambar 6. Proses Pembuatan Media Komik Pembelajaran

Pada tahap ini cukup banyak kendala yang dialami oleh para peserta pelatihan. Sebagian besar kendala yang dialami oleh para peserta pelatihan adalah bagaimana cara menggunakan fitur-fitur yang ada di halaman pengeditan. Pada situasi ini para anggota tim pengabdian secara bergantian membantu para guru yang mengalami kendala. Para anggota tim mengulang Kembali proses penggunaan fitur di halaman pengeditan yang sudah didemonstrasikan sebelumnya. Anggota tim pengabdian mengajarkan kembali bagaimana cara menggunggah foto dengan menggunakan fitur unggahan. Selain itu para anggota tim pengabdian juga mengajarkan bagaimana cara menambahkan dan mengedit teks untuk membuat tampilan media komik pembelajaran semakin menarik.

Para guru yang bertindak sebagai peserta pelatihan sangat antusias dan semangat untuk belajar hal baru yakni membuat media komik pembelajaran sebagai media penunjang jalannya proses pembelajaran yang inovatif. Meskipun menemui kendala dan merasa kesulitan, hal tersebut tidak mempengaruhi semangat para bapak ibu guru dalam kegiatan pelatihan yang dilaksanakan pada hari kedua ini. Para bapak dan ibu guru yang bertindak sebagai peserta pelatihan juga berlomba-lomba dalam membuat desain media semenarik mungkin agar tidak kalah dengan peserta pelatihan lainnya. Seluruh bapak ibu guru yang terlibat juga terus berusaha melakukan improvisasi terhadap desainnya agar menjadi yang paling menarik. Kegiatan pelatihan di hari kedua ini dilaksanakan dalam kurun waktu 12 jam pelajaran, sama dengan pada hari pertama. Sebelum kegiatan ditutup, para peserta pelatihan diberi penjelasan bahwa desain yang telah selesai diedit akan tersimpan secara otomatis di aplikasi *Canva Premium* sehingga peserta pelatihan tidak perlu takut bahwa desain yang telah dibuat tidak tersimpan. Pelatihan hari kedua pun ditutup setelah seluruh peserta pelatihan menyelesaikan desain media komik pembelajaran yang telah dibuat.

Sesuai dengan jadwal yang telah disepakati, pelaksanaan pelatihan pembuatan media komik pembelajaran berbasis teknologi dengan menggunakan aplikasi *Canva Premium* dilanjutkan pada tahap ke tiga. Pelaksanaan pelatihan tahap ketiga atau hari ketiga ini dimulai pada pukul 09.00 WIB sampai dengan selesai. Sama seperti dua hari sebelumnya kegiatan ini diawali dengan pengisian absensi kehadiran oleh para peserta pelatihan guna mengetahui jumlah peserta yang terlibat dalam pelaksanaan pelatihan di hari ketiga ini. Pada pelaksanaan kegiatan pelatihan di hari ketiga ini ada dua jenis kegiatan yang menjadi agenda utama pada pelaksanaan pelatihan. Agenda yang pertama adalah teknis penyimpanan media komik pembelajaran ke perangkat elektronik masing-masing dan perealisasiannya kepada para peserta didik. Sedangkan agenda yang kedua adalah cara mempublikasi media komik pembelajaran yang sudah dibuat melalui media sosial. Kegiatan diawali dengan persiapan sebelum kegiatan inti dimulai, para peserta pelatihan diingatkan Kembali terkait kegiatan yang telah dilaksanakan pada hari sebelumnya. Bapak dan ibu guru yang bertindak sebagai peserta pelatihan juga diberi pertanyaan apakah desain media komik pembelajaran yang dibuat sudah selesai 100% atau masih perlu ada yang ditambahkan. Tim pengabdian juga menjelaskan bahwasanya jika masih ada hal yang perlu ditambahkan dalam desain media komik pembelajaran, maka tim pengabdian akan memberikan kesempatan untuk memperbaiki. Namun jika tidak ada hal yang perlu ditambah, maka tim peneliti akan melanjutkan jalannya pelatihan.

Bapak dan ibu guru selaku peserta pelatihan menegaskan bahwa tidak ada hal yang perlu ditambahkan, dengan demikian kegiatan pelatihan dilanjutkan dengan melaksanakan agenda pertama yang akan dilaksanakan di hari ketiga ini. Setelah tim pengabdian dan para peserta pelatihan telah siap dengan perangkat elektronik masing-masing dan aplikasi *Canva Premium* serta desain media komik pembelajaran terbuka, tim pengabdian memberikan penjelasan terkait langkah selanjutnya yang harus dilakukan oleh seluruh peserta pelatihan.

Sebelumnya telah dijelaskan bahwasanya desain yang telah selesai dibuat akan tersimpan secara otomatis, namun pada hari ketiga ini penjelasan terkait penyimpanan hasil desain itu diperjelas lagi. Tim pengabdian menjelaskan bahwasanya saat desain media komik pembelajaran tersebut tersimpan secara otomatis, *progress* tersebut tersimpan di dalam sistem aplikasi *Canva Premium* bukan tersimpan di dalam *device* pengguna. Oleh karena itu pada hari ketiga ini, tim pengabdian menjelaskan dan meminta para peserta pelatihan mengikuti tatacara penyimpanan desain media komik pembelajaran yang sudah dibuat kedalam *device* para peserta pelatihan. Para peserta dipandu sambil dijelaskan mengenai fitur “Bagikan” yang ada di aplikasi *Canva Premium*. Dalam pembuatan desain media komik pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva Premium* hal ini merupakan tahap terakhir. Para peserta pelatihan dipandu untuk menuju fitur “Bagikan” yang didalamnya terdapat opsi “Unduh” yang gunanya untuk menyimpan desain media komik pembelajaran kedalam *device* pengguna. Dengan didampingi para anggota tim pengabdian, para peserta pelatihan dipandu untuk mengunduh desain media komik pembelajaran yang sudah dibuat sesuai dengan format yang diinginkan. Setelah memahami tahapan pengunduhan desain media komik pembelajaran, para peserta pelatihan dijelaskan mengenai tatacara merealisasikan media yang telah dibuat kepada peserta didik. Para peserta dijelaskan bahwasanya perealisasikan media belajar yang dibuat melalui aplikasi *Canva Premium* dapat di berikan secara konvensional kepada para peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan cara membuat *print-out* media yang dibuat. Cara lainnya adalah dengan menunjukkan media tersebut secara langsung kepada para peserta didik lewat Aplikasi *Canva Premium* dengan membagikan tautan atau menunjukkan dengan bantuan LCD di kelas.

Secara teknis pelatihan pengaplikasian aplikasi *Canva Premium* telah selesai dilaksanakan. Hal tersebut ditandai dengan keberhasilan para bapak dan ibu guru selaku peserta pelatihan menciptakan media penunjang kegiatan belajar mengajar berupa komik pembelajaran dan menyimpannya untuk direalisasikan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya bapak dan ibu guru selaku peserta pelatihan juga diberikan penjelasan terkait publikasian media komik pembelajaran yang telah dibuat lewat media social masing-masing peserta pelatihan. Media komik pembelajaran yang diciptakan oleh para bapak dan ibu guru lewat bantuan aplikasi *Canva Premium* diharap bisa menjadi inspirasi bagi para guru lain untuk terus menciptakan inovasi media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran. Para bapak dan ibu guru dipandu mempublikasi karyanya lewat media sosial yang dimiliki seperti Facebook, Instagram, WhatsApp dan media sosial lainnya agar mampu menginspirasi banyak orang. Kegiatan pelatihan dihari ketiga ini berjalan dengan cukup lancar karena kegiatan yang dilakukan dalam pelatihan dirasa cukup ringan, para peserta pelatihan juga tidak menemui kendala sampai kegiatan pelatihan di hari ketiga berakhir.



Gambar 7. Prosesi Foto Bersama

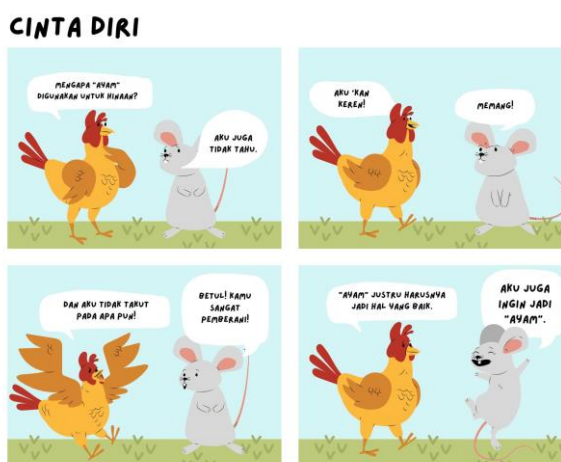
Dengan demikian berakhirlah sudah rangkaian kegiatan pelatihan pembuatan media komik pembelajaran berbasis teknologi dengan aplikasi *Canva Premium* di Yayasan Miftahul Ulum Balongsari. Kegiatan pelatihan di hari ketiga ini dilaksanakan dalam kurun waktu 8 jam pelajaran. Kegiatan pelatihan ditutup dengan ucapan terimakasih tim pengabdian dari STKIP PGRI Jombang karena sudah difasilitasi oleh pihak Yayasan Miftahul Ulum Balongsari untuk melaksanakan program pengabdian kepada masyarakat di tiga sekolah yang berada dibawah naungan Yayasan Miftahul Ulum Balongsari. Kegiatan diakhiri dengan pelaksanaan foto bersama sebagai tanda kenang-kenangan bahwasanya di Yayasan Miftahul Ulum Balongsari telah dilaksanakan program pengabdian kepada masyarakat dalam rangka peningkatan kualitas guru dalam pemanfaatan teknologi di bidang Pendidikan pada era yang semakin maju.

Kegiatan pelatihan pembuatan media komik pembelajaran berbasis teknologi dengan aplikasi *Canva Premium* yang dilaksanakan di Yayasan Miftahul Ulum Balongsari ini didapati hasil bahwasanya ketiga indikator pencapaian dan tolak ukur keberhasilan yang ditetapkan oleh pengabdian dalam program ini terlampaui dengan baik. Pada pelaksanaan para peserta pengabdian mampu mengenal dan paham akan pengaplikasian aplikasi *Canva Premium*. Hal tersebut ditunjukkan dengan peserta pelatihan yang sudah memahami seperti apa aplikasi *Canva Premium*, apa fungsinya, dan bagaimana pengaplikasiannya dalam menunjang kinerja Bapak/Ibu guru khususnya dalam menciptakan media pembelajaran berbasis teknologi. Pada indikator pencapaian yang kedua guru mampu mengaplikasikan aplikasi *Canva Premium* dengan baik. Hal ini dibuktikan dengan adanya pemahaman dari para peserta pelatihan dalam hal pembuatan akun *Canva Premium* dan praktik langsung untuk menciptakan sebuah karya lewat aplikasi *Canva Premium*.



Gambar 8. Hasil Karya Bapak/Ibu Guru pada saat Praktik Percobaan Pengaplikasian Aplikasi Canva

Indikator pencapaian dan tolak ukur keberhasilan yang ketiga adalah guru mampu menciptakan media pembelajaran Komik sesuai dengan hasil diskusi yang telah ditetepkan bersama dengan tim pengabdian. Hal ini dibuktikan dengan keberhasilan pembuatan media komik pembelajaran berbasis teknologi oleh para peserta pengabdian. Para peserta pelatihan yang merupakan Bapak/Ibu guru di Yayasan Miftahul Ulum Balongsari mampu membuat dan menyusun media pembelajaran komik pembelajaran berbasis teknologi dengan pemanfaatan aplikasi *Canva Premium*. Para peserta pelatihan pun mampu dan paham bagaimana mempublikasikan hasil karya dari pelatihan pembuatan media komik pembelajaran berbasis teknologi dengan aplikasi *Canva Premium* yang dilaksanakan di Yayasan Miftahul Ulum Balongsari.



Gambar 9. Media Komik Pembelajaran Hasil dari Salah Satu Guru

Hasil pelatihan ini sejalan dengan jurnal “Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring” dimana penulis memaparkan hasil dimana pelatihan dapat meningkatkan pemahaman guru dan kemampuanguru dalam mengembuat media pembelajaran online menggunakan canva melalui keterlibatan secara aktif dalam mendengarkan penjelasan tim pemateri, membaca materi pelatihan, mengajukan pertanyaan, menyatakan pendapat, berpartisipasi dalam membuat media pembelajaran online selama kegiatan (Mahardika et al., 2021). Dalam jurnal lain yang berjudul “Pelatihan dan Pendampingan Desain dan Produksi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva for Education bagi Guru Bahasa di Kota Palembang” yang hasilnya menunjukkan adanya peningkatan pemahaman guru terhadap aplikasi Canva for education. guru mampu mendesain dan memproduksi media pembelajaran berbagai genre teks yakni teks prosedur kompleks, teks deskripsi, teks naratif, teks prosedur sederhana, teks rekon, dan teks cerpen (Nurhayati et al., 2022). Dengan demikian pelatihan ini memberikan dampak yang baik bagi para guru di Yayasan Miftahul Ulum Balongsari Jombang dalam peningkatan mutu pembelajaran. Selain itu dengan adanya pelatihan ini para Bapak/Ibu guru mampu terus berinovasi dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan berbasis teknologi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulannya pelaksanaan pelatihan ini ditujukan untuk meningkatkan skill pemanfaatan teknologi bagi para guru di Yayasan Miftahul Ulum Balongsari dalam rangka menciptakan inovasi pada mutu pembelajaran. Kegiatan pelatihan yang dilaksanakan memiliki kurun waktu 3 hari pelaksanaan dan menghabiskan waktu setara dengan 32 jam pelajaran.

Hasil atau luaran dari kegiatan pelatihan ini berupa sebuah media belajar menarik yang dijuluki dengan “Komik Pembelajaran Berbasis Teknologi” lewat pemanfaatan aplikasi *Canva Premium*. Sebelumnya hampir seluruh peserta pelatihan yakni para guru di Yayasan Miftahul Ulum Balongsari belum familiar dan tidak bisa mengoperasikan aplikasi *Canva Premium*. Dengan demikian pendampingan secara intensif diberikan selama 3 hari dan Bapak serta Ibu guru pada akhirnya mampu mengaplikasikan *Canva Premium* sebagai aplikasi penunjang dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Pelatihan ini memberikan dampak yang positif bagi seluruh bapak dan ibu guru yang terlibat dalam kegiatan pelatihan. Hal tersebut dibuktikan dengan testimoni para peserta pelatihan yang merasa terbantu dengan adanya kegiatan pelatihan pemanfaatan aplikasi *Canva Premium* ini. Bapak dan ibu guru juga bisa terus berinovasi dalam menciptakan media pembelajaran kreatif yang dapat menunjang jalannya proses pembelajaran.

Saran untuk kedepannya, pihak sekolah di bawah Yayasan Miftahul Ulum Balongsari harus lebih bisa mengambil inisiatif dengan mitra-mitra terkait untuk mengadakan pelatihan yang ditujukan untuk meningkatkan mutu pembelajaran para guru. Hasil yang diperoleh dari kegiatan pelatihan kali ini diharapkan mampu menjadi acuan bahwasanya ketika skill guru bertambah maka mutu pembelajaran juga akan semakin baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, A., Junanto, T., & Afriani, R. (2016). Implementasi digital-age literacy dalam pendidikan abad 21 di Indonesia. *Prosiding SNPS (Seminar Nasional Pendidikan Sains)*, 113-120.
- Akhmadan, W. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Materi Garis dan Sudut Menggunakan Macromedia Flash dan Moodle Kelas VII Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Gantang*, 2(1), 27-40. <https://doi.org/10.31629/jg.v2i1.62>
- Azis, T. N. (2019, December). Strategi pembelajaran era digital. *The Annual Conference on Islamic Education and Social Science*, 308-318.
- Boholano, H. (2017). Smart social networking: 21st Century teaching and learning skills. *Research in Pedagogy*, 7(2), 21-29. <https://doi.org/10.17810/2015.45>
- Diana, D., Prihastuty, R., Windiarti, R., Tasuah, N., & Wantoro, W. (2021). Pendampingan Penyusunan Individualized Educational Program (IEP) Anak Berkebutuhan Khusus Bagi Guru TK. *Amal Ilmiah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 26. <https://doi.org/10.36709/amalilmiah.v3i1.20040>
- 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), 175-281. <https://doi.org/10.29303/jppm.v4i3.2817>
- Nasrullah, M., Ilmawati, I., Saleh, S., Niswaty, R., & Salam, R. (2018). Minat dan Motivasi Menjadi Guru Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Makassar. *Ad'ministrare*, 5(1), 1-6.
- Nasution, E. (2016). Problematika pendidikan di Indonesia. *Mediasi*, 8(1), 1-6.
- Nurhayati, N., Vianty, M., Nisphi, M. L., & Sari, D. E. (2022). Pelatihan dan Pendampingan Desain dan Produksi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva For Education bagi Guru Bahasa di Kota Palembang. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 171-180. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i1.8340>

- Pelangi, G., Syarif, U., & Jakarta, H. (2020). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79-96.
- Priyambodo, E., Wiyarsi, A., & Permanasari, L. (2012). Pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis web terhadap motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Kependidikan Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 42(2), 99-109.
- Purba, Y. A., & Harahap, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325-1334. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>
- Purnasari, P. D., & Sadewo, Y. D. (2020). Perbaikan Kualitas Pembelajaran Melalui Pelatihan Pemilihan Model Pembelajaran Dan Pemanfaatan Media Ajar Di Sekolah Dasar Wilayah Perbatasan. *Publikasi Pendidikan*, 10(2), 125. <https://doi.org/10.26858/publikan.v10i2.13846>
- Rahmatullah, Inannah, & Nurdiana. (2019). *Ethnopedagogi dalam Pembelajaran Ekonomi*.
- Ramli, A., Rahmatullah, R., Inanna, I., & Dangnga, T. (2018). Peran media dalam meningkatkan efektivitas belajar. *Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Negeri Makassar*, 5-7.
- Rasam, F., & Sari, A. I. C. (2018). Peran Kreativitas Guru Dalam Penggunaan Media Belajar Dan Minat Belajar Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Smk Di Jakarta Selatan. *Research and Development Journal of Education*, 5(1), 95-113. <https://doi.org/10.30998/rdje.v5i1.3391>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79-85. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102-118.
- Yulianti, Y., Thaief, I., & Rahmatullah, R. (2019). Contextual Teaching Learning Dalam Pembelajaran Ekonomi. *Pinisi Business Administration Review*, 1(2), 117-124.
- Yuliawati, S. (2012). Kajian Implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi Sebagai Fenomena Pendidikan Tinggi di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Widya*, 28-33.