
**Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran untuk Guru SMA Dr. Soetomo Surabaya
Menggunakan CANVA**

*Training on Making Learning Media for Teachers at Dr. Soetomo High School, Surabaya
Using CANVA*

Ayouvi Poerna Wardhanie¹, Endra Rahmawati^{2*}

^{1,2} Universitas Dinamika, Indonesia

ayouvi@dinamika.ac.id¹, *rahmawati@dinamika.ac.id²

Article History:

Received: September 16, 2024;

Revised: Oktober 21, 2024;

Accepted: November 25, 2024;

Online Available: Desember
05, 2024;

Keywords:

Teacher Training, Learning
Media, Canva

Abstract:

SMA Dr. Soetomo Surabaya is one of the private high schools in Surabaya that has a vision to create a school with a religious, nationalistic, independent, high-achieving and global perspective. SMA Dr. Soetomo Surabaya has around 50 teachers and education personnel and 654 active students in the odd semester of 2024/2025. To improve the quality of teachers and the learning process at school, SMA Dr. Soetomo sent 33 teachers to learn about creating learning media using the Canva application. This application is a platform for creativity in managing learning content in various forms, such as power points. There are many templates from power points that have been provided in the Canva application that can be selected by teachers to support the creation of learning media. Teachers can innovate in arranging power point components, inserting supporting components such as images/audio/video/ animation to attract students' attention. The results of participant feedback at the end of the training showed that 97,8% Teachers can understand the material given and trainers can provide innovative learning media solutions according to the current needs of students.

Abstrak

SMA Dr. Soetomo Surabaya merupakan salah satu SMA Swasta di Surabaya yang memiliki visi untuk mewujudkan sekolah yang bernuansa religius, nasionalis, mandiri, berprestasi dan berwawasan global. SMA Dr. Soetomo Surabaya memiliki sekitar 50 orang Guru dan Tenaga Kependidikan serta 654 Peserta Didik aktif semester Gasal 2024/2025. Dalam rangka meningkatkan kualitas guru dan proses pembelajaran di sekolah, SMA Dr. Soetomo mengirimkan 33 orang guru untuk belajar mengenai pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva. Aplikasi ini merupakan salah satu platform untuk berkreaitivitas dalam mengelola konten pembelajaran dalam berbagai bentuk, seperti power point. Banyak template dari power point yang telah disediakan pada aplikasi Canva yang dapat dipilih oleh guru untuk mendukung pembuatan media pembelajaran. Pengajar dapat berinovasi dalam pengaturan komponen power point, memasukkan komponen pendukung seperti gambar/audio/video/animasi untuk menarik perhatian peserta didik. Hasil feedback peserta pada akhir pelatihan menunjukkan bahwa 97.8% guru dapat memahami materi yang diberikan dan trainer dapat memberikan solusi media pembelajaran yang inovatif sesuai dengan kebutuhan peserta didik saat ini.

Kata Kunci: Pelatihan Guru, Media Pembelajaran, Canva.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan media pembelajaran dalam dunia pendidikan semakin maju mengikuti perkembangan teknologi (Aulia, 2021). Media Pembelajaran merupakan segala bentuk penyampaian informasi dan pesan dalam proses pembelajaran baik secara offline maupun online yang dapat menumbuhkan minat dan ketertarikan belajar para peserta didik (Rahmatullah et al., 2020) (Kurniawan & Dzikri, 2022). Di sisi lain, media pembelajaran juga berisi materi tentang isi bahan ajar dan berguna sebagai salah satu bentuk literasi digital siswa (Muklason et al., 2023). Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi efektifnya penggunaan

media pembelajaran diantaranya adalah tujuan pembelajaran, materi/isi pembelajaran, alur proses pembelajaran, kelengkapan materi untuk contoh/latihan/ evaluasi, penggunaan komponen tambahan seperti gambar/audio/video/animasi lainnya (Nurhayati et al., 2023) (Sutikno et al., 2018).

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memaksimalkan media pembelajaran adalah menggunakan Power Point (Prasinto, 2022). Penyampaian materi pembelajaran menggunakan power point dianggap menjadi suatu hal yang efektif dalam proses pembelajaran. Selain menggunakan Microsoft Power Point, terdapat aplikasi desain interaktif baru yang dapat digunakan oleh pengajar dalam membuat power point secara online (Wulandari, 2022).

Canva merupakan salah satu platform yang digunakan untuk mendesain kreatif berbagai kebutuhan dari seluruh masyarakat di dunia secara online, terutama untuk menunjukkan adanya transformasi pendidikan (Rohmiasih et al., 2023) (Agustiyani et al., 2024) (Citradevi, 2023). Canva resmi diluncurkan pada tahun 2013. Dengan Canva, orang dapat memberikan inovasi dan publikasi semaksimal mungkin dalam bentuk desain komunikasi visual (Desniarti et al., 2022). Berbagai macam template produk dapat dihasilkan melalui platform Canva, diantaranya adalah slide power point, desain poster, dokumen, video, produk cetak, situs web, wallpaper, dan lain sebagainya (Maulia, 2023). Hal tersebut menunjukkan bahwa Canva dapat mendukung seluruh komponen dalam pembuatan media pembelajaran untuk semua mata pelajaran di berbagai tingkat pendidikan sekolah (Melinda & Saputra, 2021)(Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022).

Pembuatan media pembelajaran Power Point menggunakan Canva dinilai dapat meningkatkan profesionalisme pengajar (Nurfadillah et al., 2021) dan dapat meng-update wawasan serta pengetahuan pengajar mengenai perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran (Sunarti, 2022) (Monoarfa & Haling, 2021). Pengajar dapat berinovasi dalam pengaturan komponen power point, memasukkan komponen pendukung seperti gambar/audio/ video/animasi untuk menarik perhatian peserta didik. Di samping itu juga dapat membuat peserta didik lebih aktif, kreatif, dan percaya diri (Hidayatullah et al., 2023).

SMA Dr. Soetomo Surabaya merupakan salah satu SMA Swasta di Surabaya yang memiliki visi untuk mewujudkan sekolah yang bernuansa religius, nasionalis, mandiri, berprestasi dan berwawasan global. SMA Dr. Soetomo Surabaya memiliki sekitar 50 orang Guru dan Tenaga Kependidikan serta 654 Peserta Didik aktif semester Gasal 2024/2025. Untuk meningkatkan kualitas Guru dan proses pembelajaran di sekolah, SMA Dr. Soetomo mengirimkan 33 orang Guru untuk belajar mengenai pembuatan media pembelajaran

menggunakan aplikasi Canva.

Adapun tujuan dari kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva bagi Guru SMA Dr. Soetomo Surabaya diantaranya (1) Memberikan konsep dasar penggunaan Power Point untuk media pembelajaran, (2) Mengenalkan cara pemilihan template power point dan pengaturan komponen power point pada aplikasi Canva, dan (3) Menambah wawasan penggunaan aplikasi Canva untuk pembuatan Power Point sebagai sarana mendukung proses pembelajaran di sekolah.

Oleh karena itu, dibutuhkan Pelatihan Pembuatan Power Point menggunakan CANVA bagi Guru SMA Dr. Soetomo yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas dan menambah kemampuan Guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Selain itu, diharapkan dapat para Guru dapat memahami materi yang diberikan dan trainer dapat memberikan solusi media pembelajaran yang inovatif sesuai dengan kebutuhan peserta didik saat ini.

2. METODE

Adapun Tahapan / Metode Pelaksanaan dari Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Untuk Guru SMA Dr. Soetomo Surabaya Menggunakan Canva sebagaimana yang terlihat pada Gambar 1, terdiri dari 3 tahapan besar yaitu :

a. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan diawali dengan proses wawancara dengan pihak sekolah, dimana penyampaian masalah dan tujuan pelatihan dapat disampaikan secara detail kepada trainer. Hal ini bermanfaat sebagai pengetahuan awal trainer untuk memahami kondisi awal peserta pelatihan (Guru) dan kebutuhan peserta serta pihak sekolah dalam memperoleh materi untuk pembuatan media pembelajaran menggunakan canva dengan template power point. Selain itu, dapat membantu trainer dalam menyiapkan materi dan tools/aplikasi saat praktik pelatihan dilaksanakan.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Pelatihan Guru SMA Dr. Soetomo Surabaya.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Untuk Guru SMA Dr. Soetomo Surabaya Menggunakan Canva dilakukan pada Hari Jumat, 16 Februari 2024 bertempat di Laboratorium Komputer Universitas Dinamika, Surabaya. Dengan jumlah peserta adalah 33 orang Guru SMA Dr. Soetomo Surabaya, pelatihan berlangsung mulai pukul 13.00-15.30 wib dan secara keseluruhan berjalan dengan baik, termasuk praktik penggunaan tools/aplikasi Canva.

c. Tahap Evaluasi Akhir

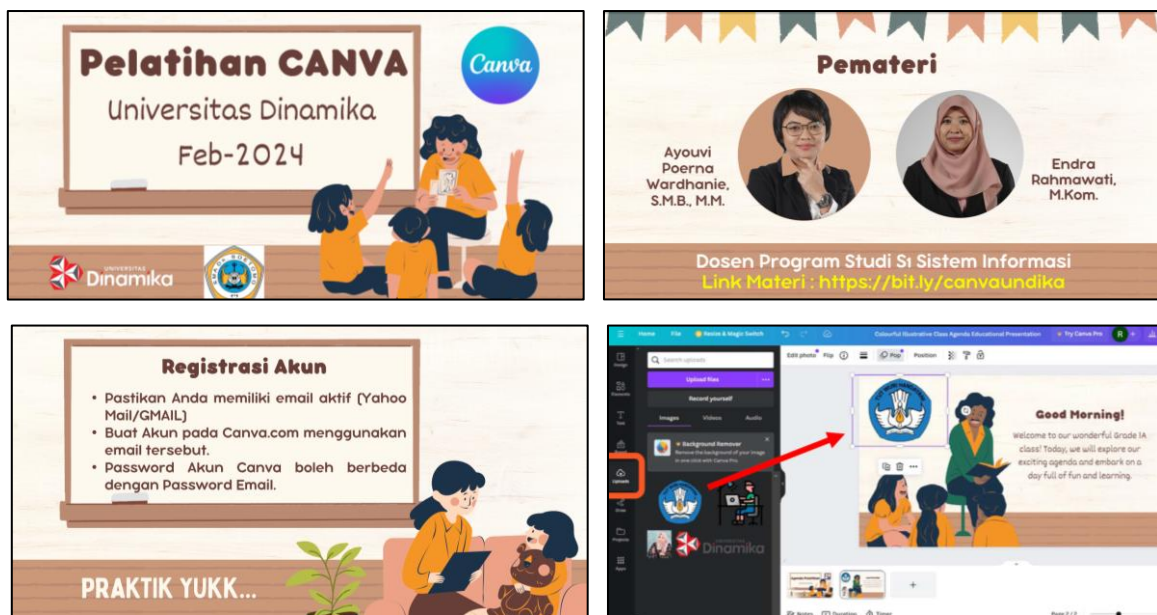
Pada kegiatan akhir pelatihan, peserta diminta untuk mengisi kuisioner sebagai feedback pelatihan dan penyampaian saran/kesan/pesan peserta selama mengikuti Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva tersebut. Kemudian dilanjutkan dengan pembuatan Laporan Akhir Kegiatan dan publikasi jurnal.

3. HASIL

Kegiatan Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Untuk Guru SMA Dr. Soetomo Surabaya Menggunakan Canva ini juga bekerja sama dengan Bagian Penerimaan Mahasiswa Baru (PMB) dan Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (P3kM) Universitas Dinamika. Pelatihan ini berlangsung sekitar 2.5 jam (13.00-15.30 wib) dengan pembagian materi menjadi 3 bagian yaitu Penyampaian Teori dan Konsep Media Pembelajaran, Praktik Penggunaan Tools/Aplikasi Canva, dan Pemberian Evaluasi dan Feedback Peserta. Adapun

pada saat Praktik Penggunaan Canva, beberapa hal yang dipelajari oleh peserta yaitu Gambaran Umum Canva, Fitur Canva, Template Canva, Pengaturan Komponen Power Point Canva (Teks, Image, Music, Share, dan Download) seperti yang terlihat pada Gambar 2.

Tim pelaksana dari Universitas Dinamika terdiri dari 2 orang dosen, dimana dosen pertama memiliki kompetensi pada bidang Manajemen Sistem Informasi dan dosen kedua memiliki kompetensi pada bidang Pengembangan Perangkat Lunak Sistem Informasi. Keduanya membagi peran sebagai trainer dalam menjelaskan Materi Pengembangan Media Pembelajaran dan Praktik Penggunaan Tools/Aplikasi Canva.



Gambar 2. Slide Materi Konsep dan Teori Media Pembelajaran Canva.

Model pelatihan adalah pemberian arahan dan praktik individu setiap Guru. Hal ini juga didukung dengan tempat pelaksanaan di Laboratorium Komputer Universitas Dinamika, dimana setiap orang mendapat fasilitas menggunakan satu komputer desktop. Oleh karena itu, pelatihan ini dapat membantu setiap orang Guru untuk meningkatkan hardskill di bidang komputer untuk pembuatan media pembelajaran di sekolah.



**Gambar 3. Suasana Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran
Bagi Guru SMA Dr. Soetomo.**

Berdasarkan kegiatan wawancara pada tahap persiapan, banyak keluhan dari Para Guru yang menginginkan cara terbaru untuk membuat media pembelajaran seperti Power Point pada umumnya, namun harus mengandung komponen untuk meningkatkan ketertarikan peserta didik (siswa) saat melihat slide presentasi (Paramita et al., 2022) (Prasinto, 2022). Tidak jarang para Guru terkendala pada saat mendesain slide Power Point, apabila menggunakan jenis Power Point yang lama/sebelumnya tidak banyak pilihan template yang disediakan, sehingga peserta cenderung bosan yang tidak tertarik (Wulandari, 2022).

Dengan keluhan tersebut, para trainer memberikan tawaran solusi dalam menggunakan aplikasi Canva yang telah dilengkapi berbagai template power point yang menarik. Di samping itu juga, banyak elemen tambahan yang langsung dapat ditemukan dengan mudah saat mengatur isi slide yang akan ditampilkan. Hal tersebut tentu memudahkan para Guru untuk mengatur komponen apa saja yang ada pada slide sesuai materi dan kebutuhan pembelajaran. Namun, pada sisi lainnya para Guru juga harus memperhatikan koneksi internet saat menggunakan Aplikasi Canva. Hal ini dikarenakan aplikasi ini hanya dapat diakses saat kondisi online. Hasil dari power point yang telah berhasil dibuat, dapat diunduh (download) dalam bentuk file *.pptx atau *.pdf.

Oleh karena itu, banyak manfaat yang diperoleh dari hasil pelatihan ini antara lain (a) Memudahkan Para Guru dalam membuat media pembelajaran berupa Power Point dengan bantuan template yang telah disediakan oleh Aplikasi Canva, (b) Membantu Para Guru mengenal lebih dalam mengenai fitur-fitur yang ada pada Aplikasi Canva, dan (c) Menambah wawasan dan kemampuan hardskill para guru dalam penggunaan aplikasi Canva sebagai sarana mendukung proses pembelajaran di sekolah.



Gambar 4. Praktik Penggunaan Tools/Aplikasi Canva.

4. EVALUASI AKHIR

Evaluasi akhir dari Kegiatan Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Untuk Guru SMA Dr. Soetomo Surabaya Menggunakan Canva ini dilakukan dengan 2 cara yaitu tanya jawab singkat dan pengisian kuisioner sebagai feedback dari pelatihan. Dari evaluasi tanya jawab singkat didapatkan bahwa para Guru sangat senang mendapatkan ilmu baru mengenai pembuatan media pembelajaran dalam bentuk Power Point menggunakan aplikasi Canva serta mudah untuk dipelajari.

Tabel. 1 Hasil Pengolahan Angket Pelatihan

No.	Pernyataan	Persentase
P-01	Ruangan yang digunakan selama Workshop/Seminar terasa nyaman.	97.6%
P-02	Peralatan (mic, komputer, imager, dll.) yang digunakan selama seminar/workshop telah bekerja dengan baik.	97.6%
P-03	Panitia seminar/workshop berpenampilan rapi	98.2%
P-04	Materi Obyek Pembelajaran (presentasi/modul dll.) yang digunakan pada seminar/workshop dapat dipahami dengan baik	97.6%
P-05	Narasumber dapat menjelaskan materi dengan baik sehingga peserta mudah memahami materi.	97.6%
P-06	Materi yang disampaikan narasumber sudah sesuai dengan kebutuhan peserta.	98.2%
P-07	Panitia dapat memberikan solusi terhadap permasalahan peserta pada saat workshop/seminar	96.9%
P-08	Pemateri dapat menjawab pertanyaan dari peserta dengan baik	98.2%

No.	Pernyataan	Persentase
P-09	Sebagai peserta, anda dapat memahami materi seminar/workshop dengan baik.	96.9%
P-10	Panitia dan Narasumber telah memberikan pelayanan dengan baik kepada peserta workshop/seminar	98.8%
P-11	Narasumber telah merespon pertanyaan dari peserta dengan baik.	98.2%
P-12	Panitia dan Narasumber telah melayani peserta dengan santun	98.8%
Rata-rata Persentase Keseluruhan		97.8%

Untuk hasil pengisian angket, dari 33 peserta didapatkan seluruhnya telah mengisi angket sesuai dengan pengalaman yang didapatkan peserta selama proses pelatihan. Pada angket terdapat 12 pernyataan yang harus dinilai dengan menggunakan skala likert 1-5. Dari Tabel 1, hasil angket menunjukkan bahwa bahwa 97.8% peserta pelatihan dapat mengikuti kegiatan dengan baik dan sangat bermanfaat. Persentase terkecil berada pada pernyataan P-07 (Panitia dapat memberikan solusi terhadap permasalahan peserta pada saat workshop/seminar) dan P-09 (Sebagai peserta, anda dapat memahami materi seminar/workshop dengan baik). Hal tersebut kemungkinan dikarenakan terdapat beberapa Guru yang terkendala penggunaan teknologi, mengingat usia dari beberapa Guru berusia hampir 50 tahun ke atas.

Selain dari hasil angket, terdapat beberapa contoh hasil karya para Guru SMA Dr. Soetomo Surabaya dalam memanfaatkan aplikasi Canva untuk pembuatan media pembelajaran. Contoh hasilnya dapat dilihat pada Gambar 5.





Gambar 5. Contoh Hasil Kreativitas Para Guru dengan Pemanfaatan Canva.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan Kegiatan Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Untuk Guru SMA Dr. Soetomo Surabaya Menggunakan Canva, dapat disimpulkan beberapa hal diantaranya :

1. Narasumber telah menyampaikan materi mengenai penggunaan aplikasi Canva dengan baik dan dapat mengedukasi para peserta terhadap perkembangan teknologi yang berkaitan dengan pembuatan media pembelajaran.
2. Hasil angket menunjukkan bahwa bahwa 97.8% peserta pelatihan dapat mengikuti kegiatan dengan baik dan sangat bermanfaat. Persentase terkecil berada pada pernyataan P-07 (Panitia dapat memberikan solusi terhadap permasalahan peserta pada saat workshop/seminar) dan P-09 (Peserta dapat memahami materi seminar/workshop dengan baik). Hal tersebut kemungkinan dikarenakan terdapat beberapa Guru yang terkendala penggunaan teknologi, mengingat usia dari beberapa Guru berusia hampir 50 tahun ke atas.
3. Pelatihan ini tidak hanya menjelaskan tentang konsep saja namun sudah dilengkapi dengan praktik pembuatan power point menggunakan aplikasi CANVA dan seluruh komponen pendukung yang sangat bermanfaat bagi Guru SMA Dr. Soetomo Surabaya.
4. Untuk kedepannya disarankan ada pelatihan sejenis terutama dengan topik desain media pembelajaran, seperti Portfolio Digital menggunakan berbagai aplikasi lainnya, selain Canva.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Kami, para trainer pelatihan menyampaikan rasa syukur dan terima kasih mendalam kepada seluruh peserta pelatihan yaitu Para Guru dari SMA Dr. Soetomo Surabaya yang telah mengikuti Kegiatan Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Untuk Guru SMA Dr. Soetomo Surabaya Menggunakan Canva ini. Kegiatan ini juga didukung oleh Bagian Penerimaan Mahasiswa Baru (PMB) yang bekerja sama dengan Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (P3kM) Universitas Dinamika.

DAFTAR REFERENSI

- Agustiyani, D., Tianna, V., Sacharissa, V. Z., & Danuri. (2024). Penggunaan Media Canva Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar: Literature Review. *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 7(2), 178–195.
- Aulia, S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Scratch Dengan Metode Computational Thinking Pada Materi Trigonometri Di Kelas X SMA Negeri 7 Mandau*. Universitas Islam Riau.
- Citradevi, C. P. (2023). Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA: Seberapa Efektif? Sebuah Studi Literatur. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(2), 270–275. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i2.525>
- Desniarti, Zulfitri, Ahda, H., & Khayroiyah, S. (2022). Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru Swasta IT Darussalam. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2022*, 57–65.
- Hidayatullah, A., Artharina, F. P., Sumarno, S., & Rumiarc, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 9(2), 943–947. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4823>
- Kurniawan, D. E., & Dzikri, A. (2022). Program Pengabdian Guru dan Tata Usaha TK/RA di Batam. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(1), 31–38. <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v5i1.1052>
- Maulia, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran di Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian Pengabdian Dan Diseminasi IKIP PGRI Bojonegoro*, 5(1), 83–87.
- Melinda, T., & Saputra, E. R. (2021). Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA Materi Perpindahan Kalor di SD. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, 5(2), 96–101. <https://doi.org/10.36928/jipd.v5i2.848>
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2021*, 1085–1092.
- Muklason, A., Riksakomara, E., Mahananto, F., Djunaidy, A., Vinarti, R. A., Anggraeni, W., Nurita, R. T., Utamima, A., Fauzia, R., Theresia, L. W., Fikri, M. A., Propitadewa, H., Habibah, J. H., Prasetyo, J. D., Permatasari, S. T. I., Risnina, N. N., Tsaniyah, N. D., &

- Maulana, M. D. (2023). Coding for Kids: Pengenalan Pemrograman untuk Anak Sekolah Dasar sebagai Literasi Digital Baru di Industri 4.0. *SEGAWATI, Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(3), 393–404. <https://doi.org/10.12962/j26139960.v7i3.506>
- Nurfadillah, S., Ramadhanty, S., Ajzahro, S., Yuniar, W., & Hilmiyah, Z. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Power Point di SDN Sarakan II Tangerang. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 3(2), 368–385. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>
- Nurhayati, E., Dewi, S. V., & Setialesmana, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Scratch untuk Mengoptimalkan Problem Solving Siswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1), 871–881. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i1.6520>
- Paramita, A., Niswati, imatun, & Karyati, Z. (2022). Microsoft Powerpoint Sebagai Media Pembelajaran Audiovisual Pada Taman Kanak-kanak Fatahillah Lenteng Agung. *Jurnal PKM: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 05(03), 255–260.
- Prasinto, B. R. (2022). Penggunaan Media Powerpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Di SDN Cimpon Kelas II Tahun 2021/2022. *JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar) Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 2(3), 176–184.
- Rahmatullah, Inanna, & Tenri Ampa, A. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327. www.canva.com.
- Rohmiasih, C., Rohmiati, C., & Sartika, S. (2023, December). Pemanfaatan Media Pembelajaran Canva Sebagai Upaya Mewujudkan Transformasi Pendidikan. *Proceedings of Unimbone*.
- Sunarti, S. (2022). Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Pada Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Di Kabupaten Muba. *Jurnal Perpektif*, 15(1), 84–93.
- Sutikno, Susilo, & Hardiyanti, W. (2018). Pelatihan Pemanfaatan Scratch Sebagai Media Pembelajaran. *Rekayasa*, 16(2).
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Wulandari, E. (2022). Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(2), 26–32.