

**PELATIHAN CANVA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
DESAIN PAMFLET DI PKBM LUTHFILLAH PALANGKARAYA**

**Aisyah Sandwi Putri¹, Tiara Syaharani Mikanda², Muhammad Malik Saputro³,
Nurul Hikmah Kartini⁴**

^{1,2,3}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta

⁴Pendidikan Dasar, FKIP, Universitas Muhammadiyah Palangkaraya

Email Korespondensi : nurulkartini77@gmail.com

ABSTRAK

Kegiatan Pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan desain grafis para mentor Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Luthfillah dengan memanfaatkan aplikasi Canva, sebuah alat desain grafis yang berbasis web. Mengadopsi pendekatan kualitatif, studi ini menggunakan metode. Hasil pretest menunjukkan pemahaman dasar yang solid tentang Canva di antara peserta, termasuk kemampuan aplikasi dalam pembuatan animasi, fitur auto-save, dan metode berbagi desain. Namun, ditemukan juga kebutuhan untuk peningkatan pemahaman terhadap penggunaan ikon dan fungsi spesifik dalam Canva. Dengan menerapkan strategi pembelajaran yang berfokus pada pembelajaran berbasis proyek, diferensiasi, penggunaan teknologi pembelajaran adaptif, kolaborasi, dan praktik reflektif, kegiatan ini berupaya mengatasi kesenjangan dalam keterampilan dan pengetahuan tersebut. Evaluasi dari pelatihan menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan desain grafis peserta, menegaskan efektivitas pendekatan yang diambil. Pengabdian ini memberikan wawasan berharga tentang pentingnya alat desain grafis seperti Canva dalam pendidikan nonformal dan pelatihan kejuruan, serta menyajikan rekomendasi untuk pengembangan profesional di bidang pendidikan dan pelatihan.

Kata kunci : Pelatihan Canva, desain, PKBM

ABSTRACT

This service activity aims to improve the graphic design skills of PKBM Luthfillah mentors by utilizing the Canva application, a web-based graphic design tool. Adopting a qualitative approach, this study uses methods. Pretest results demonstrated a solid basic understanding of Canva among participants, including the app's capabilities in animation creation, auto-save features, and design sharing methods. However, there was also a need for increased understanding of the use of icons and specific functions within Canva. By implementing learning strategies that focus on project-based learning, differentiation, use of adaptive learning technology, collaboration, and reflective practice, this activity seeks to address gaps in these skills and knowledge. Evaluation of the training showed significant improvements in participants' graphic design skills, confirming the effectiveness of the approach taken. This dedication provides valuable insight into the importance of graphic design tools such as Canva in non-formal education and vocational training, as well as presenting recommendations for professional development in the field of education and training.

Keywords : Canva training, design, PKBM

PENDAHULUAN

Teknologi digital berkembang dengan pesat dalam beberapa dekade terakhir. Perkembangan ini telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Teknologi digital menawarkan berbagai peluang untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan membuat pembelajaran lebih mudah diakses oleh semua orang. Di era digital, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi dalam dunia pendidikan. Tidak semua orang memiliki akses yang sama terhadap teknologi digital. Hal ini dapat menyebabkan kesenjangan dalam pembelajaran. Banyak guru dan siswa yang belum memiliki keterampilan digital yang memadai untuk menggunakan teknologi digital secara efektif dalam pembelajaran.

Teknologi digital memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan membuat pembelajaran lebih mudah diakses oleh semua orang. Untuk memanfaatkan potensi ini, perlu dilakukan upaya untuk mengatasi berbagai tantangan yang dihadapi, seperti kesenjangan digital, keterampilan digital, dan konten pembelajaran. Informasi, baik di media digital maupun cetak, memerlukan penyajian yang kreatif agar mudah dipahami dan menarik pembaca. Penyajian berita yang menarik dan kreatif meningkatkan pemahaman pembaca dan menjadi ajang promosi bagi media. Infografis, dengan perpaduan kreativitas, estetika, dan ketepatan isi, menjadi solusi untuk menyajikan informasi yang mudah dipahami dan menarik pembaca (Miftah et al., 2016)

Perancangan grafis dapat pula berarti sebuah cara untuk mengungkap sebuah informasi yang diinginkan oleh klien dengan desain yang menarik (Tiawan, Musawarman, Sakinah, Rahmawati, & Salman, 2020). Perancangan sebuah desain infografis tidak dapat lepas dari ilmu desain komunikasi visual yang menyatakan bahwa ilmu tersebut bertujuan untuk mempelajari konsep-konsep serta ungkapan secara kreatif melalui beragam media untuk menyampaikan pesan dan ide secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, komposisi warna dan juga tata letak (Susanti et al., 2018). Di era digital ini, visualisasi menjadi kunci utama dalam menyampaikan informasi. Hal ini juga berlaku dalam pendidikan, termasuk di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM). Guru di PKBM perlu memiliki kemampuan untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.

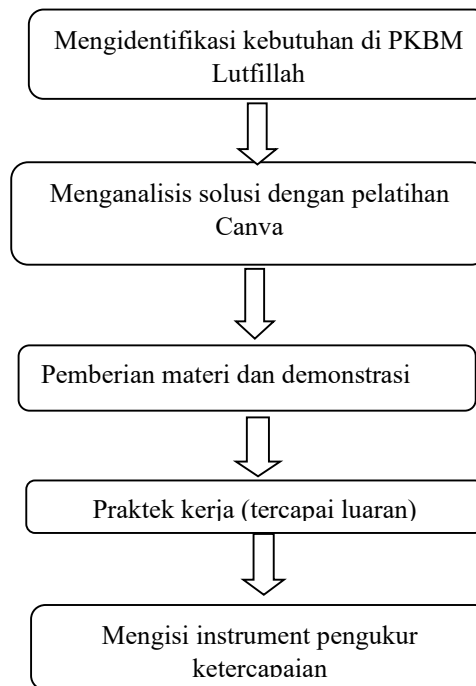
Canva merupakan platform desain online yang mudah digunakan dan dapat membantu guru membuat materi pembelajaran yang visual dan menarik. Dengan Canva, guru dapat membuat poster, infografis, presentasi, dan konten visual lainnya dengan mudah dan cepat. Canva adalah aplikasi desain yang mudah digunakan, bahkan bagi orang awam sekalipun. Teknik drag and drop yang diterapkan memungkinkan pengguna untuk membuat desain dengan mudah dan cepat. Canva juga menyediakan berbagai fitur seperti font, gambar, dan bentuk yang dapat digunakan untuk mempercantik desain (Admelia et al., 2022)

Penggunaan Canva tidak terbatas pada pembuatan poster atau flyer saja. Berbagai kebutuhan grafis seperti kartu ucapan, sertifikat, presentasi, dan infografik dapat dibuat dengan mudah menggunakan Canva. Template yang menarik dan gambar yang tersedia di Canva dapat membantu pengguna untuk membuat desain yang profesional dan *eye-catching* (Admelia et al., 2022)

Pelatihan Canva untuk guru PKBM sangatlah penting untuk menunjang proses belajar mengajar. Canva memungkinkan guru untuk membuat materi pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Materi pembelajaran yang visual dan menarik dapat meningkatkan interaksi dan partisipasi peserta didik dalam proses belajar mengajar. Canva menyediakan berbagai template dan fitur yang dapat membantu guru membuat materi pembelajaran dengan mudah dan cepat. Kemampuan menggunakan Canva dapat meningkatkan profesionalisme guru dan membuat mereka lebih siap dalam menghadapi era digital. Oleh karena itu, pelatihan Canva untuk guru PKBM sangatlah penting untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di PKBM. Tujuan kegiatan ini adalah untuk memperoleh keterampilan mendesain poster dengan 2 (dua) produk luaran yaitu desain poster dan tampilan audio visual diplatform media sosial.

BAHAN DAN METODE

Kegiatan pengabdian ini berupa pelatihan dan pendampingan kepada 14 orang mentor PKBM Lutfillah Palangkaraya. Metode yang digunakan adalah ceramah, diskusi dan praktik kerja. Luaran kegiatan pengabdian ini ada 2 (dua) produk yaitu Poster Ramadhan dan video tema pembelajaran dengan mengoperasikan program Canva seperti yang sudah dijelaskan dalam materi awal. Tahapan kegiatan ini dapat tersaji dalam diagram alir berikut:



Gambar 1. Alur Kegiatan Pengabdian Masyarakat

HASIL

Pemahaman dasar tentang Canva menjadi landasan penting dalam pengembangan keterampilan desain grafis, khususnya dalam konteks pembuatan pamflet yang menarik bagi pelatih PKBM Luthfillah. Menurut hasil pretest, semua responden menunjukkan kesadaran terhadap Canva sebagai aplikasi desain yang mampu memproduksi animasi berdurasi singkat dan memiliki fitur penyimpanan otomatis. Aspek ini menunjukkan adanya pemahaman awal yang solid terhadap fungsi dasar Canva, yang merupakan langkah awal yang penting dalam penguasaan alat desain grafis. Namun, variasi dalam skor menandakan adanya gap dalam pemahaman lebih lanjut tentang aplikasi, termasuk penggunaan fitur lanjutan dan penerapannya dalam desain pamflet yang efektif.

Tabel 1. Hasil Pemahaman Dasar Canva Peserta

Aspek			Pemahaman Dasar (Ya/Tidak)	pre	Post test
Identifikasi	Canva	sebagai	Ya	80%	100%
Aplikasi Desain					
Kemampuan	Membuat	Animasi	Ya	60%	100%
Singkat dengan Canva					
Fitur	Auto-Save	Desain Canva	Ya	60%	100%
Ketika Online					
Metode	untuk	Membagikan	Ya	50%	100%
Presentasi yang Dibuat di Canva					

Sumber: Diolah Peneliti, 2024

Mengacu [Valverde-Berrocoso et al., \(2020\)](#), penguasaan terhadap alat desain tidak hanya mencakup pengetahuan dasar tetapi juga pemahaman mendalam tentang fitur lanjutan yang dapat meningkatkan kualitas desain secara signifikan. Ini berarti bahwa pelatihan harus tidak hanya fokus pada pemahaman fungsi dasar tetapi juga mengajarkan cara menggunakan fitur-fitur lanjutan Canva, seperti penyesuaian layout, pemilihan tipografi, dan pemanfaatan elemen visual, untuk menciptakan desain yang menarik dan komunikatif.

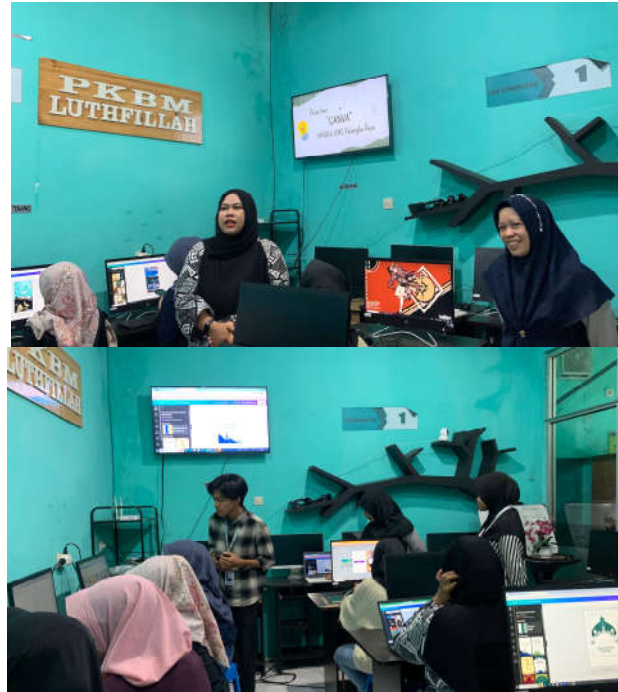
Selanjutnya, [\(Cornejo et al., 2022\)](#) menekankan pentingnya pemahaman aplikasi desain dalam meningkatkan literasi visual para penggunanya. Mereka menyatakan bahwa kemampuan untuk memilih dan mengaplikasikan elemen desain secara efektif merupakan kunci dari pembuatan materi visual yang tidak hanya menarik dari segi estetika tetapi juga efektif dalam menyampaikan pesan. Dalam konteks pelatihan Canva untuk pelatih PKBM Luthfillah, hal ini berarti memperluas fokus pelatihan untuk mencakup pemahaman tentang prinsip-prinsip desain dasar dan cara mengintegrasikannya dengan fitur Canva untuk menciptakan pamflet yang komunikatif dan estetis.

Menurut [Pionera \(2023\)](#) keterampilan desain dan pengembangan materi pelatihan memegang peranan krusial dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran desain grafis, khususnya dalam konteks pelatihan Canva untuk pelatih PKBM Luthfillah. Hasil pretest menunjukkan bahwa terdapat kebutuhan untuk mengembangkan materi pelatihan yang lebih spesifik dan terfokus, yang dapat menangani perbedaan individu dalam pemahaman dan keterampilan desain. Materi

pelatihan yang dirancang dengan baik harus dapat menjawab tantangan ini dengan menyediakan panduan yang jelas dan langkah demi langkah dalam menggunakan Canva, mulai dari fungsi dasar hingga fitur-fitur lanjutan. [Chang & Hsieh \(2020\)](#) menyarankan bahwa materi pelatihan efektif dalam konteks desain grafis harus mencakup proyek-proyek praktik yang memungkinkan peserta untuk menerapkan pengetahuan secara langsung. Hal ini berarti bahwa materi pelatihan Canva untuk pelatih PKBM Luthfillah perlu dirancang sedemikian rupa sehingga memfasilitasi pembelajaran hands-on, dimana peserta diajak untuk langsung menerapkan konsep-konsep desain dalam proyek-proyek nyata. Ini tidak hanya membantu dalam memperkuat pemahaman tentang alat dan fitur Canva tetapi juga dalam mengasah keterampilan kreatif para pelatih.

Selain itu, Pengabdian yang dilakukan oleh [\(Supriyadi et al., 2022\)](#) menekankan pentingnya integrasi teori desain grafis dalam materi pelatihan. Mereka berargumen bahwa pemahaman teoritis tentang prinsip-prinsip desain seperti hierarki visual, kontras, keseimbangan, dan harmoni warna dapat meningkatkan kualitas desain secara signifikan. Oleh karena itu, materi pelatihan Canva untuk pelatih PKBM Luthfillah harus mencakup sesi yang didedikasikan untuk membahas konsep-konsep teori desain ini, sehingga peserta tidak hanya belajar cara menggunakan alat tetapi juga mengapa dan kapan menggunakan elemen desain tertentu untuk menciptakan komunikasi visual yang efektif.

Adanya variasi dalam skor dan jawaban pretest juga menunjukkan perlunya personalisasi dalam materi pelatihan. [\(Cuban, 2010\)](#) mengutarakan bahwa pembelajaran yang dipersonalisasi dapat meningkatkan engagement dan hasil belajar dengan menyesuaikan konten dan kecepatan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan individu. Dalam konteks pelatihan Canva, ini bisa berarti menyediakan jalur pembelajaran yang berbeda untuk pemula dan lanjutan, dengan materi yang dapat disesuaikan untuk menargetkan area yang membutuhkan peningkatan spesifik bagi setiap peserta. Antusias peserta terlihat pada gambar 1 berikut ini



Gambar 1. Peserta mendesain poster melalui canva

Pentingnya feedback konstruktif dalam proses pembelajaran tidak bisa diabaikan. Menurut (Karnita, 2018) umpan balik yang berkelanjutan dan spesifik dapat membantu peserta mengidentifikasi area yang membutuhkan perbaikan dan memotivasi mereka untuk mencapai standar yang lebih tinggi. Oleh karena itu, materi pelatihan harus memasukkan mekanisme untuk feedback reguler, baik melalui peer review maupun evaluasi instruktur, untuk memastikan bahwa pelatih PKBM Luthfillah dapat terus meningkatkan keterampilan desain mereka secara efektif.

PEMBAHASAN

Hasil pretest menunjukkan bahwa responden memiliki pemahaman dasar tentang Canva, tetapi ada variasi signifikan dalam skor yang menandakan perbedaan dalam kemampuan teknis dan kreatif. Pembelajaran berbasis proyek dapat memfasilitasi penerapan praktis dari pengetahuan ini, dengan menugaskan pembuatan pamflet sebagai proyek nyata. Ini memungkinkan peserta untuk menerapkan dan memperluas pemahaman mereka tentang fitur Canva sambil mengembangkan keterampilan desain yang praktis dan relevan. Mengacu pada (Astuti & Budiyanto, 2022), pembelajaran berbasis proyek (PBL) memperkuat pemahaman konsep dengan menerapkan pengetahuan dalam konteks nyata, membuat pembelajaran lebih relevan dan berkesan.

Variabilitas dalam skor pretest menyoroti perlunya pendekatan pembelajaran diferensiasi. Dengan menyesuaikan materi pelajaran dan tantangan proyek sesuai dengan tingkat kemampuan individu, peserta dengan skor lebih rendah dapat menerima bimbingan lebih intensif pada aspek dasar Canva, sementara mereka dengan skor lebih tinggi dapat dihadapkan pada tantangan desain yang lebih kompleks. Hal ini memastikan bahwa semua peserta menemukan jalur pembelajaran yang menantang namun dapat dicapai, yang mendukung perkembangan keterampilan mereka secara efektif. [Tomlinson \(2011\)](#) menyarankan pembelajaran diferensiasi sebagai cara untuk menyesuaikan pengalaman belajar sesuai dengan kebutuhan individu.

Mengingat variasi pemahaman dan keterampilan yang terungkap melalui hasil pretest, teknologi pembelajaran adaptif dapat memainkan peran kunci dalam menyediakan pengalaman belajar yang dipersonalisasi. Dengan menggunakan alat ini, pelatih dapat secara otomatis menyesuaikan konten dan latihan berdasarkan kemajuan dan kebutuhan belajar peserta, memastikan bahwa setiap peserta menerima dukungan yang mereka butuhkan untuk meningkatkan keterampilan desain mereka. [Hooda \(2020\)](#) menjelaskan potensi teknologi pembelajaran adaptif dalam menyediakan personalisasi pada tingkat individu, yang dapat sangat berguna mengingat variasi hasil pretest. Teknologi ini dapat menyesuaikan konten pembelajaran secara real-time berdasarkan kemajuan peserta, memastikan bahwa setiap individu mendapatkan dukungan yang tepat untuk kebutuhan belajar mereka.

Strategi kolaborasi dan feedback sangat relevan mengingat hasil pretest. Dengan mendorong kerja sama antar peserta, mereka dapat belajar satu sama lain, dengan peserta yang lebih mahir dalam aspek tertentu Canva dapat membantu rekan-rekan mereka yang mungkin kesulitan. Feedback peer dan instruktur juga vital untuk membantu semua peserta memahami area yang membutuhkan perbaikan dan mengakui kekuatan dalam pekerjaan mereka, yang secara langsung menanggapi kebutuhan individual yang diidentifikasi dalam pretest. [Fahri & Qusyairi \(2019\)](#) mengemphasiskan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran. Strategi kolaborasi dan feedback memanfaatkan kekuatan ini dengan mendorong peserta untuk bekerja bersama dan memberikan umpan balik satu sama lain, yang sangat relevan untuk mengatasi perbedaan kemampuan yang terungkap dalam hasil pretest, memperkuat pembelajaran melalui pengalaman berbagi.

Menerapkan praktik reflektif memungkinkan peserta untuk merenungkan pengalaman belajar mereka. Dengan mengidentifikasi area kekuatan dan kelemahan mereka sendiri, peserta dapat lebih fokus pada pengembangan keterampilan yang dibutuhkan. Proses ini tidak hanya membantu dalam personalisasi pembelajaran tetapi juga mendorong pertumbuhan pribadi dan profesional yang berkelanjutan. Praktik reflektif, seperti yang dijelaskan oleh (Lestari, 2022) mendorong peserta untuk mempertimbangkan kembali pengalaman belajar mereka, termasuk bagaimana mereka menanggapi tantangan yang diidentifikasi melalui pretest. Ini membantu peserta dalam mengidentifikasi area yang membutuhkan perbaikan dan mengakui kemajuan mereka, memperkuat pembelajaran individual dan mengarah pada pertumbuhan pribadi. Melalui implementasi strategi pembelajaran ini, pelatihan Canva dapat disesuaikan untuk secara efektif menanggapi kebutuhan dan kemampuan peserta yang diungkap melalui hasil pretest. Dengan demikian, strategi ini berkontribusi pada penciptaan lingkungan belajar yang inklusif dan mendukung, di mana setiap peserta memiliki kesempatan untuk berkembang dan berhasil.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pengabdian ini berhasil menunjukkan efektivitas penggunaan aplikasi Canva dalam meningkatkan keterampilan desain grafis para pelatih PKBM Luthfillah, khususnya dalam pembuatan pamflet yang menarik. Hasil test mengungkapkan pemahaman dasar yang baik terhadap Canva di antara para pelatih, namun dengan variasi dalam pemahaman fungsi spesifik dan pemanfaatan fitur lanjutan. Implementasi modul pelatihan, yang dirancang untuk mengatasi kesenjangan ini, memfasilitasi pembelajaran aktif melalui pendekatan yang berfokus pada proyek, pembelajaran diferensiasi, penggunaan teknologi adaptif, kolaborasi, dan praktik reflektif. Evaluasi pelatihan menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan desain grafis, yang tidak hanya memperkuat pemahaman teknis para pelatih tentang Canva tetapi juga meningkatkan kemampuan mereka dalam mendesain komunikasi visual yang efektif.

Kesimpulannya, penggunaan Canva sebagai alat pembelajaran dalam konteks pendidikan nonformal dan pelatihan kejuruan menawarkan potensi yang besar dalam mengembangkan keterampilan desain grafis. Dengan pendekatan pelatihan yang tepat, seperti yang diilustrasikan dalam Pengabdian ini, pelatih PKBM dapat tidak

hanya meningkatkan keterampilan teknis mereka tetapi juga memperkaya kemampuan kreatif mereka dalam mendesain materi pendidikan yang menarik dan komunikatif. Pengabdian ini juga menegaskan pentingnya pendekatan yang sistematis dan adaptif dalam pengembangan profesional, mendorong penggunaan alat desain grafis dalam pendidikan dan pelatihan lebih lanjut.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada 1) Pimpinan dan segenap mentor PKBM Lutfillah-Palangkaraya yang memberi kesempatan kepada kami untuk menjalankan kegiatan pengabdian, dan 2) Pimpinan Universitas dan Fakultas di Universitas Muhammadiyah Palangkaraya dan Universitas Muhammadiyah Surakarta atas kesempatan kolaborasi kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Admelia, M., Farhana, N., Agustiana, S. S., Fitri, A. I., & Nurmalia, L. (2022). Efektifitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif Hypercontent di Sekolah Dasar Al Ikhwan. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(2), 177. <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v5i2.1087>
- Astuti, D. B., & Budiyanto, M. (2022). Efektifitas Penerapan Project-Based Learning Berbasis Outdoor Study dengan Bantuan Microsoft Teams untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep. *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*, 10(2), 305–312. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/45286/40805>
- Chang, Y. T., & Hsieh, S. H. (2020). A review of building information modeling research for green building design through building performance analysis. *Journal of Information Technology in Construction*, 25, 1–40. <https://doi.org/10.36680/j.itcon.2020.001>
- Cornejo, J., Cornejo-Aguilar, J. A., Vargas, M., Helguero, C. G., Milanezi De Andrade, R., Torres-Montoya, S., Asensio-Salazar, J., Rivero Calle, A., Martínez Santos, J., Damon, A., Quiñones-Hinojosa, A., Quintero-Consuegra, M. D., Umaña, J. P., Gallo-Bernal, S., Briceño, M., Tripodi, P., Sebastian, R., Perales-Villarroel, P., De La Cruz-Ku, G., ... Russomano, T. (2022). Anatomical Engineering and 3D Printing for Surgery and Medical Devices: International Review and Future Exponential Innovations. *BioMed Research International*, 2022. <https://doi.org/10.1155/2022/6797745>
- Cuban, L. (2010). Rethinking education in the age of technology: The digital revolution and schooling in America. *Science Education*, 94(6), 1125–1127. <https://doi.org/10.1002/sce.20415>
- Fahri, L. M., & Qusyairi, L. A. H. (2019). Interaksi Sosial dalam Proses Pembelajaran. *Palapa*, 7(1), 149–166. <https://doi.org/10.36088/palapa.v7i1.194>
- Hooda, M. (2020). Learning Analytics Lens: Improving Quality of Higher Education. *International Journal of Emerging Trends in Engineering Research*, 8(5), 1626–1646. <https://doi.org/10.30534/ijeter/2020/24852020>
- Karnita, R. (2018). *The Role of Approachability in Fostering Student-Centred Learning in Indonesian Undergraduate Graphic Design Courses*. <https://www.academia.edu/download/82091392/Binder1.pdf>
- Lestari, S. (2022). Praktik Reflektif Model PiKir 5D Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa Keperawatan di Lahan Praktik. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(02), 410–414. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i02.1695>
- Miftah, M. N., Rizal, E., & Anwar, R. K. (2016). Pola Literasi Visual Infografer Dalam Pembuatan Informasi Grafis (Infografis). *Jurnal Kajian Informasi Dan Perpustakaan*, 4(1), 87. <https://doi.org/10.24198/jkip.v4i1.11635>
- M Pionera, T Elhawwa, NH Kartini. (2023). Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Video Interaktif Sebagai Media Ajar Menggunakan Program Canva

Bagi Guru Sdit Al-Qonita Palangkaraya. *JIK-PkM: Jurnal Inovatif dan Kreatif hasil Pengabdian Masyarakat*. 1(2). 125-135

- Sidik, M. (2019). Perancangan dan Pengembangan E-commerce dengan Metode Research and Development. *Jurnal Teknik Informatika Unika St. Thomas (JTIUST)*, 4(1), 99–107.
- Supriyadi, S., Christian, A., Suryani, I., & Rusdi, I. (2022). Pelatihan Canva Dalam Pembuatan Konten Promosi Media Sosial TikTok Pada Fatayat NU. *Jurnal Altifani Pengabdian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(6), 566–572. <https://doi.org/10.25008/altifani.v2i6.290>
- Susanti, F. I., Supatmo, & Nugrahani, R. (2018). Perancangan Infografis Sebagai Media Informasi Desa Wisata Wonolopo Semarang. *Arty: Jurnal Seni Rupa*, 7(1), 1–10. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/arti/article/view/40265>
- Tomlinson, C. A. (2011). *Differentiate instruction in mixed-ability classrooms*. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/44098361/_Carol_Ann_Tomlinson_How_to_Differentiate_InstrucBookSee.org-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1631251576&Signature=YZi5pSld61OpLx2~tuG4isXixDt0Sg9yLDjEz0yeUm1X~y576UCjpIIUsfAzAEMlyH2OtfXM~95owzfu8j8R6kQCZ3v6IE
- Valverde-Berrocso, J., del Carmen Garrido-Arroyo, M., Burgos-Videla, C., & Morales-Cevallos, M. B. (2020). Trends in educational research about e-Learning: A systematic literature review (2009-2018). *Sustainability (Switzerland)*, 12(12). <https://doi.org/10.3390/su12125153>