

Pelatihan Penggunaan Canva Poster & Kahoot! Pada MAS Al-Quran Qirotussab'ah Kudang Garut

Dedi Iskamto¹, Riski Taufik Hidayah², Ratna Komala Putri³

^{1,2,3}FEB Telkom University

e-mail: deditaba@telkomuniversity.ac.id¹, riskitauфик@telkomuniversity.ac.id²,
ratnakomalaputri@telkomuniversity.ac.id³

Received: 24 November 2023, Revised: 15 December 2023, Accepted: 10 January 2024

Abstrak

Para guru di MA Pondok Pesantren Al-Quran Qirotussab'ah Garut masih menggunakan metode pembelajaran konvensional pada saat ini. Namun, siswa-siswinya lebih tertarik pada pembelajaran yang berbasis teknologi. Oleh karena itu, diperlukan usaha untuk mengurangi kesenjangan ini melalui pelatihan. Tujuan dari program pengabdian ini adalah memberikan pelatihan kepada guru-guru MA tentang penggunaan aplikasi Canva dan Kahoot serta penerapan Teknologi Informasi dalam metode pembelajaran. Hal ini bertujuan agar metode pembelajaran yang digunakan oleh para guru di sekolah menjadi lebih menarik. Kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan secara langsung di MA Pondok Pesantren Al-Quran Qirotussab'ah Garut, diikuti oleh 25 guru MA serta dihadiri oleh Yayasan, kepala sekolah, sejumlah Dosen, dan dibantu oleh mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Telkom University. Pelatihan ini bertujuan memberikan pengetahuan dan keterampilan pembelajaran kepada guru-guru MA agar dapat memanfaatkan teknologi. Penerapan pendidikan yang didukung oleh Teknologi Informasi menjadi kebutuhan penting masyarakat saat ini karena memberikan kemudahan akses informasi dan dapat diakses oleh semua kalangan

Kata kunci: Pembuatan Bahan Ajar, Canva, Kahoot!, MA Swasta Al-Quran Qirotussab'ah Kudang

Abstract

The teachers at MA Pondok Pesantren Al-Quran Qirotussab'ah Garut currently employ conventional teaching methods. However, the students are more interested in technology-based learning. Hence, efforts are needed to bridge this gap through training. This community service program aims to train MA teachers on using Canva and Kahoot applications and integrate information technology into their teaching methods. This aims to make the teaching methods teachers use more engaging. The community service activities are carried out directly at MA Pondok Pesantren Al-Quran Qirotussab'ah Garut, attended by 25 MA teachers, along with representatives from the Foundation, the school principal, several lecturers, and assisted by students from the Faculty of Economics and Business at Telkom University. The training aims to provide knowledge and teaching skills to MA teachers to utilize technology effectively. Implementing education supported by Information Technology has become an essential need in society today, as it facilitates access to information and is accessible to all segments of society.

Keywords: Creating Educational Materials, Canva, Kahoot!, MA Swasta Al-Quran Qirotussab'ah Kudang

1. PENDAHULUAN

Salah satu tujuan pendidikan menurut UU Sisdiknas (UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional) adalah untuk mengoptimalkan potensi peserta didik secara menyeluruh, mencakup dimensi intelektual, emosional, sosial, dan spiritual. Pengembangan kemampuan peserta didik ini dapat terwujud melalui proses pembelajaran yang disajikan oleh para guru kepada siswa mereka. Namun, saat ini, proses pembelajaran cenderung bersifat konvensional dan kurang mengadopsi teknologi secara luas. Pendekatan konvensional merujuk pada metode pembelajaran yang masih bergantung pada cara tradisional tanpa memanfaatkan teknologi secara signifikan, seperti menggunakan buku cetak sebagai sumber utama pembelajaran. Kondisi ini dianggap berdampak pada rendahnya kemampuan siswa dalam literasi

teknologi. Literasi teknologi menjadi hal yang sangat krusial bagi siswa karena memungkinkan mereka mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan dalam era digital, serta memberikan akses pada informasi, komunikasi, dan partisipasi efektif dalam masyarakat yang semakin terhubung melalui teknologi.

Penggunaan teknologi dalam pengajaran umumnya masih terbatas dan lebih umum ditemukan di perkotaan. Meskipun ada peningkatan dalam penerapan teknologi pendidikan seperti penggunaan perangkat lunak pembelajaran, akses internet, dan perangkat digital di sekolah-sekolah perkotaan, masih ada tantangan dalam memastikan akses yang merata dan penggunaan teknologi yang optimal di daerah pedesaan atau terpencil.

Manusia perlu memiliki keterampilan untuk mengikuti kemajuan teknologi yang terus berkembang, terutama dalam konteks pendidikan (Fadilah Bakri et al., 2021). Kualitas pembelajaran yang lebih baik banyak bergantung pada cara p

embelajaran yang didesain dan dilaksanakan oleh guru, yang memegang peranan kunci dalam proses pendidikan (Ichsan Mahardika et al., 2021). Guru harus memulai pergeseran dari menggunakan teknik ekspositori dalam pembelajaran yang cenderung membuat mata pelajaran matematika menjadi membosankan, karena suasana pembelajaran di kelas kurang menarik dan menyulitkan peserta didik untuk tetap fokus dan memahami materi pembelajaran (Ardiansyah, 2020).

Melalui kegiatan Pengabdian Masyarakat, dilakukan pelatihan offline kepada guru-guru MA Swasta Al-Quran Qirotussab'ah dengan tujuan meningkatkan kualitas pengajaran melalui penerapan metode pembelajaran yang berbasis teknologi. Dalam konteks ini, tim dosen melakukan identifikasi terhadap beberapa permasalahan yang dihadapi: Pertama, para guru masih cenderung menggunakan metode pembelajaran konvensional yang kurang mengintegrasikan teknologi, Kedua, terdapat kekurangan pengetahuan di kalangan guru mengenai metode pembelajaran yang berbasis teknologi dan, Ketiga, terdapat keterbatasan dalam pemanfaatan media pembelajaran yang menggunakan teknologi di dalam proses pengajaran. Oleh karena itu, melalui pelatihan ini, diharapkan para guru dapat mengembangkan kemampuan menggunakan teknologi dalam pengajaran guna meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran bagi siswa (Hidayah et al., 2023; Iskamto, 2022; Iskamto et al., 2022; Susilowati et al., 2021; Wijaya et al., 2022).

Oleh sebab itu, Tim Abdimas yang terdiri dari dosen dan mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Telkom University bertujuan menjalankan program yang diharapkan dapat berlangsung dengan lancar serta berkelanjutan, memberikan bantuan kepada para guru dalam meningkatkan metode pembelajaran dengan pemanfaatan media dan teknologi. Solusi yang diajukan mencakup serangkaian langkah, yaitu: (1) Menggunakan Canva dan Kahoot dalam penyampaian materi pembelajaran; (2) Membuat materi ajar dengan Canva dan Kahoot; (3) Praktik dan evaluasi pembelajaran menggunakan Canva dan Kahoot; serta (4) Menyampaikan materi dan memberikan pelatihan tentang media pembelajaran menggunakan Canva dan Kahoot. Adapun manfaat dari program ini antara lain menyediakan pelatihan dan pemahaman tentang pendekatan pembelajaran yang berbasis teknologi, mengajarkan cara efektif memanfaatkan Canva sebagai media pembelajaran, memberikan pelatihan dalam penggunaan Canva untuk media pembelajaran dan, Mendukung implementasi program pemerintah terkait pembelajaran yang menarik dan menggunakan teknologi sebagai basisnya. Aplikasi Canva merupakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat materi presentase dan video pembelajaran yang menarik (Fadilah Bakri et al., 2021).

Aplikasi Canva ini menyediakan jenis-jenis presentase seperti presentasi kreatif, Pendidikan, sederhana, bisnis, pemasaran, penjualan, arsitektur, periklanan, dan teknologi (Tanjung & Faiza, 2019). Media pembelajaran dapat dikembangkan dengan berbasis aplikasi canva karena adanya teknologi komputer/ smartphone yang dapat diterapkan dalam pembelajaran daring atau e-learning (Ichsan Mahardika et al., 2021). Canva memberikan

kemudahan dalam pembuatan desain visual yang menarik dan profesional bagi pengajar dan siswa, serta memfasilitasi kolaborasi tim dalam menciptakan konten pembelajaran yang kreatif dan berinteraktif (Hendarman, 2013; Iskamto, 2022; Puspitasari, 2023; Qasim et al., 2022).

Pembelajaran berbasis permainan (KAHOOT) yang merupakan teknik pembelajaran berbasis permainan yang dapat membantu meningkatkan potensi dan kualitas siswa dalam menyerap pengetahuan serta membantu siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran (Yuniarti & Rakhmawati, 2021). Beberapa peneliti menyebut Kahoot sebagai kombinasi dari sistem respon siswa dan platform pembelajaran berbasis permainan (Ardiansyah, 2020) terbukti dapat meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran (Supriadi et al., 2019).

Saat ini yang menjadi masalah bagi Mitra adalah kurangnya penguasaan teknologi berkaitan dengan pembelajaran seperti penerapan penggunaan aplikasi canva dan kahoot yang berbasis AI, selama ini mitra masih menggunakan teknik pengajaran tradisional. Penggunaan teknologi berbasis AI ini menjadi solusi bagi peningkatan kualitas pengajaran bagi Guru dan Siswa dimana diharapkan dengan pelatihan ini akan mempermudah siswa dalam menyelesaikan pembelajaran dan meningkatkan kualitas siswa dalam bidang teknologi.

2. METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini melibatkan langkah-langkah terstruktur untuk menerapkan solusi yang ditawarkan guna mengatasi masalah yang dihadapi oleh mitra. Mitra utama dari program pengabdian kepada masyarakat ini adalah 25 guru dari MA Swasta Al-Quran Qirotussab'ah, terletak di JL. Veteran, No.245, Limbangan Timur, Blubur Limbangan, Komplek Ponpes Al Qur'an Qiro'atussab'ah Kudang, Limbangan Tengah, Kec. Balubur Limbangan, Kabupaten Garut, Jawa Barat 44186. Sekolah ini memiliki luas bangunan 1000M2, dengan jumlah siswa mencapai 500 orang dan terdapat 25 guru. MA Al- Qur`An Kudang merupakan satuan pendidikan dengan jenjang MA di Limbangan Timur, Kec. Blubur Limbangan, Kab. Garut, Jawa Barat.

Kegiatan pengabdian ini terdiri dari beberapa tahap, dimulai dengan survei dan wawancara dengan pimpinan Yayasan Ponpes Al-Quran Qirotussab'ah dan Kepala Sekolah MA Al-Quran Qirotussab'ah. Langkah ini bertujuan untuk memahami situasi mitra dan mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki guna kemajuan pembelajaran yang dilakukan oleh para guru. Kesepakatan dalam pertemuan tersebut menegaskan perlunya sebuah program berkelanjutan untuk meningkatkan metode pembelajaran para guru. Kepala Sekolah kemudian menyiapkan lokasi pelaksanaan kegiatan di MA Al-Quran Qirotussab'ah Kudang dan mengundang 25 guru untuk mengikuti pelatihan. Pelatihan ini akan menekankan pentingnya adaptasi para guru terhadap teknologi terkini seperti aplikasi Canva dan Kahoot! dengan cara menyampaikan konsep-konsep dasarnya dan praktik pembuatan materi pembelajaran menggunakan aplikasi Canva. Mereka akan belajar menyusun materi kuis dengan Kahoot! serta mengevaluasi hasil dari praktik yang telah dilakukan.

Langkah-langkah implementasi program yang diperlukan untuk mengatasi masalah disajikan pada Gambar 1



Gambar 1: Program Implementasi

Kegiatan abdimas ini berpotensi untuk dilanjutkan baik dalam perluasan mitra maupun materi yang disampaikan. Selain itu, kegiatan abdimas selanjutnya dapat diperluas dengan memberikan pelatihan kepada guru-guru di sekolah yang dinaungi oleh Yayasan Ponpes Al-Quran Qirotussab'ah, yang meliputi Madrasah Tsanawiyah, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dan Perguruan tinggi. Terlebih lagi, pelatihan juga dapat terus dilakukan kepada guru-guru di MA dengan memberikan pelatihan aplikasi-aplikasi AI yang berguna dalam penyusunan bahan ajar mereka.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melaksanakan pelatihan, para guru akan menjalani pre tes untuk menilai seberapa baik pemahaman mereka terhadap materi-materi yang akan diajarkan. Ini menjadi salah satu penanda keberhasilan program yang akan dijalankan. Hasil pretest menunjukkan bahwa dari 25 guru yang mengikuti pelatihan, hanya 7 di antaranya pernah menggunakan aplikasi Canva, sementara hanya 4 guru yang pernah menggunakan aplikasi Kahoot!. Hasil pretest ini menjadi panduan bagi tim pelaksana untuk menentukan rancangan teknis pelaksanaan pelatihan.

Pelaksanaan pelatihan disusun dalam dua sesi yang dipimpin oleh narasumber utama, yaitu Dr. Riski Taufik Hidayah, S.E., M.M., sebagai ketua tim pengabdian masyarakat dari Universitas Telkom. Pada sesi pertama, disampaikan pentingnya penggunaan teknologi informasi dalam proses pengajaran. Narasumber menekankan kemudahan penggunaan Canva dalam penyusunan materi ajar dan pembuatan kuis dengan aplikasi Kahoot!. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran diharapkan dapat membantu merampingkan kesenjangan generasi antara siswa dan guru. Hal ini memberikan kesempatan kepada para guru untuk menggunakan perangkat digital yang relevan dengan minat dan gaya belajar siswa, menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif dan menarik bagi berbagai kalangan generasi.



Gambar 2. Aktivitas Penyampaian Materi oleh yaitu Bapak Dr. Riski Taufik Hidayah, S.E., M.M.

Beberapa peserta menunjukkan pemahaman terhadap materi yang disampaikan oleh Bapak Dr. Riski Taufik Hidayah, S.E., M.M., mengenai pentingnya penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan semangat peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar di kelas. Sejumlah peserta aktif mengajukan pertanyaan terkait potensi perkembangan teknologi kecerdasan buatan (AI), khususnya penggunaan Chat GPT. Mereka menyoroti bahwa jika dimanfaatkan dengan baik, teknologi Chat GPT dapat membantu para guru dalam menyiapkan materi pembelajaran. Chat GPT dianggap memiliki potensi dalam pembuatan materi

ajar dengan menyediakan informasi yang relevan dan menjawab pertanyaan siswa terkait materi yang sedang dipelajari. Dalam pembuatan kuis, Chat GPT bisa menghasilkan pertanyaan dan opsi jawaban yang sesuai serta memberikan umpan balik dan penjelasan terhadap jawaban yang benar atau salah. Namun, penting untuk mencatat bahwa hasil dari Chat GPT perlu diverifikasi dengan sumber lain, serta memperhatikan peran guru sebagai pengawas dan pengembang bahan ajar secara menyeluruh.

Tim abdimas menganggap materi ini sebagai potensi yang layak diajarkan pada kegiatan abdimas berikutnya, dengan tujuan memperluas pengetahuan peserta terkait pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran serta pentingnya validasi dan pengawasan dari para tenaga pengajar terkait penggunaan teknologi tersebut. Narasumber berikutnya, Bapak Dedi Iskamto, Ph.D., menekankan pada praktik penyusunan materi ajar menggunakan Canva dan pembuatan kuis menggunakan aplikasi Kahoot!. Bapak Dedi Iskamto, Ph.D., dibantu oleh mahasiswa FEB Telkom University dalam melakukan role play dan memberikan bimbingan pada setiap materi, memungkinkan para guru sebagai peserta untuk langsung berlatih. Setelah pendampingan pada para guru selesai, langkah selanjutnya adalah memberikan kesempatan kepada semua peserta pelatihan untuk menunjukkan hasil dari pembuatan materi ajar dengan Canva dan kuis dengan Kahoot! kepada narasumber dan peserta lainnya. Tujuannya adalah untuk mengevaluasi sejauh mana efektivitas pelaksanaan pelatihan tersebut, yang bisa terlihat dari tingkat penguasaan aplikasi Canva dan Kahoot!. Mayoritas peserta pelatihan mampu menguasai kedua aplikasi tersebut dengan baik, yang nantinya akan diterapkan dalam aktivitas pembelajaran di kelas. Peserta pelatihan menghadapi beberapa kesulitan dalam menggunakan Canva, seperti pemahaman terhadap beragam fitur dan tata letak antarmuka, pemilihan desain yang sesuai dengan kebutuhan, serta penguasaan teknik desain yang efektif. Sementara dalam pembuatan materi kuis di Kahoot!, tantangan mereka meliputi penyusunan pertanyaan yang menarik dan efektif, manajemen waktu dan alur permainan, serta memastikan integrasi yang lancar antara perangkat dan jaringan untuk optimal menggunakan Kahoot!. Namun, dengan praktik aktif dan eksplorasi, hambatan-hambatan tersebut dapat diatasi, dan kemampuan dalam menggunakan Canva dan Kahoot! akan terus berkembang.

Evaluasi dilakukan melalui post tes untuk membandingkan kemampuan peserta setelah pemberian materi, role play, dan mentoring. Diskusi dengan para guru, kepala sekolah, serta yayasan dilakukan setiap akhir sesi untuk mengevaluasi kemajuan peserta serta kekurangan dari program yang dijalankan. Evaluasi akhir melibatkan penyebaran kuesioner tentang tanggapan peserta terhadap pelatihan yang telah dilakukan serta diskusi mendalam mengenai materi yang telah disampaikan kepada peserta.

4. KESIMPULAN

Peningkatan mutu pembelajaran sangat tergantung pada desain dan implementasi pembelajaran oleh guru sebagai pilar utama dalam dunia pendidikan. Kegiatan Pengabdian Masyarakat melalui pelatihan offline ditujukan kepada guru-guru MA Swasta Al-Quran Qirotsab'ah dengan tujuan meningkatkan standar pengajaran melalui pendekatan pembelajaran yang berbasis teknologi. Tim dosen yang bertindak sebagai panitia kegiatan tersebut mengusulkan solusi, antara lain, penggunaan Canva dan Kahoot! dalam pembuatan materi ajar. Pelatihan dilaksanakan dalam dua sesi yang mencakup pemahaman tentang pentingnya teknologi informasi dalam pembelajaran oleh Dr. Riski Taufik Hidayah, S.E., M.M., dan praktik penyusunan materi ajar menggunakan Canva serta pembuatan kuis dengan aplikasi Kahoot! oleh Dr. Dedi Iskamto, Ph.D. Namun, tim pelaksana menemukan beberapa hambatan dalam pelaksanaan program pengabdian ini, termasuk kelangkaan perangkat yang memadai seperti laptop, kekurangan peserta yang belum memiliki email Google, dan ketidakstabilan

jaringan WiFi. Situasi ini harus diperhatikan oleh tim pelaksana agar dapat berkomunikasi dengan Yayasan dan kepala sekolah guna memastikan kelancaran pelaksanaan kegiatan pelatihan berikutnya. Kegiatan pengabdian dilanjutkan dengan memberikan pelatihan kepada guru-guru yang terkait dengan Yayasan Ponpes Al-Quran Qirotussab'ah, meliputi Madrasah Aliyah dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Selain itu, pelatihan juga terus dilakukan kepada guru MA dengan fokus pada aplikasi kecerdasan buatan (AI) yang berguna dalam menyusun materi ajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung penyelenggaraan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini. Pertama, kami ingin berterima kasih kepada Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis yang memberikan tugas dan dukungan motivasi yang memungkinkan terselenggaranya kegiatan ini. Selain itu, kami juga mengucapkan terima kasih kepada Direktur Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Telkom University yang memberikan pemantauan dan dukungan pendanaan sepanjang pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini. Semoga kegiatan ini memberikan manfaat bagi Fakultas Ekonomi dan Bisnis serta Telkom University secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, M. (2020). Pemanfaatan Aplikasi KAHOOT! Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kreatif. *JUMLAHKU: Jurnal Matematika Ilmiah*, 6(2).
- Fadilah Bakri, N., Simaremare, E. S., Lingga, I. S., Susilowaty, R. A., Farmasi, J., Matematika, F., Ilmu, D., Alam, P., Cenderawasih, U., Kamp Walker, J., & Kode Pos, J. (2021). PELATIHAN PEMBUATAN MATERI PRESENTASI DAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA KEPADA GURU DI KOTA MEDAN DAN JAYAPURA SECARA ONLINE. *Jurnal Ilmiah Pro Guru*, 7(1).
- Hendarman, H. (2013). PENGGUNAAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DALAM PROSES AKREDITASI SEKOLAH/MADRASAH ICT USE FOR ACCREDITATION PROCESS AT SCHOOL/MADRASAH. *Jurnal Teknodik*, 096-103.
- Hidayah, R. T., Iskamto, D., & Putri, R. K. (2023). Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Dengan Canva dan Kahoot! Pada MTs Qirotussab'ah Kudang Kabupaten Garut. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Akademisi*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.54099/jpma.v2i2.609>
- Ichsan Mahardika, A., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MENARIK MENGGUNAKAN CANVA UNTUK OPTIMALISASI PEMBELAJARAN DARING (Vol. 4, Issue 3).
- Iskamto, D. (2022). Analysis of The Impact of Competence on Performance: An Investigative In Educational Institutions. *Asean International Journal of Business*, 1(1), 68-76. <https://doi.org/10.54099/aijb.v1i1.74>
- Iskamto, D., Liyas, J. N., Gultom, E., Ansori, P. B., Harwina, Y., & Hendra, T. (2022). Pelaksanaan Proses Akreditasi Sekolah untuk menjaga kualitas Pendidikan Sekolah/Madrasah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Akademisi*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.54099/jpma.v1i2.132>
- Puspitasari, N. (2023). Peningkatan Kapasitas Mahasiswa Melalui Pelatihan Public Speaking. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Akademisi*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.54099/jpma.v2i2.622>
- Qasim, A., Saleem, F., & Yadewani, D. (2022). Impact of Human Resource Management Practices on Employee Retention in Education Sector of Hazara Division Pakistan. *Adpebi International Journal of Multidisciplinary Sciences*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.54099/aijms.v1i1.295>
- Supriadi, N., Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2019). PENGAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR BAHASA MANDARIN SISWA DI SMP NASIONAL 3 BAHASA PUTERA HARAPAN PURWOKERTO. *Prosiding Seminar Nasional Dan Call for Papers "Pengembangan Sumber Daya Perdesaan Dan Kearifan Lokal Berkelanjutan*.



- Susilowati, Y. H., Sudrajat, A., & Padillah, E. (2021). Pengaruh Kompetensi dan Supervisi Akademik terhadap Kinerja Guru SDN di Kecamatan Pamulang. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(2), 256–262.
- Tanjung, E. R., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7(2).
- Wijaya, R., Yadewani, D., & Hamdi, K. (2022). Pelatihan Pemanfaatan Microsoft Excel Dalam Membuat Laporan Keuangan Sekolah Pada Guru Paud Dan Tk Aisyiyah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Akademisi*, 1(4), Article 4. <https://doi.org/10.54099/jpma.v1i4.384>
- Yuniarti, F., & Rakhmawati, D. (2021). STUDI KASUS: GAME DIGITAL “KAHOOT” DALAM PENGAJARAN BAHASA INGGRIS. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 1(1).