



Pelatihan dan Bimbingan Penggunaan Canva dan Liveworksheets sebagai Aplikasi Pembelajaran

Wicaksono¹, Syarifuddin^{1*}, Mazda Leva Okta Safitri¹, Mohammad Iqbal¹, Dirgalian Dino¹, Paraswita¹, Halim Mursyid¹, Kinanti¹, Damayanti Tarigan¹, Wilda Elia¹, Faigawati¹, Dwi Widya Nandasari¹

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sriwijaya, Jl. Masjid Al Gazali, Bukit Lama, Kec. Ilir Bar. I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30128, Indonesia

*Email koresponden: syarifuddin@fkip.unsri.ac.id

ARTICLE INFO

Article history

Received: 20 Jun 2023
Accepted: 30 Jul 2023
Published: 10 Aug 2023

Kata kunci:

Aplikasi Pembelajaran,
Canva,
Liveworksheets,
Pelatihan.

Keywords:

Canva,
Learning Application,
Liveworksheets,
Training.

A B S T R A K

Latar Belakang: Pemerintah telah memberikan bantuan perangkat agar guru menyajikan pembelajaran yang lebih menarik dengan menggunakan teknologi. Namun, masih banyak guru yang tidak memasukkan teknologi dalam pembelajarannya karena kurangnya pengetahuan tentang aplikasi yang mudah untuk mendukung pembelajaran. Pelatihan yang diberikan kepada peserta untuk memberikan pemahaman yang baik tentang aplikasi Canva dan Liveworksheet serta cara penggunaannya dalam pembelajaran. **Metode:** Peserta pelatihan dan pendampingan diikuti oleh 29 guru di SD Negeri 25 Palembang. Pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan dalam 4 tahap kegiatan yaitu tahap awal, pelatihan, pendampingan, dan penutup. **Hasil:** Pelatihan yang diberikan kepada peserta mampu memberikan pemahaman yang baik tentang aplikasi Canva dan Liveworksheet serta cara penggunaannya dalam pembelajaran. Peserta juga terbukti mampu menerapkan ilmu yang diperolehnya dalam kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan. Proses pelatihan disertai dengan bimbingan individu juga dapat memastikan bahwa peserta menguasai penerapannya. Hasil evaluasi posttest menunjukkan peningkatan dari evaluasi pretest yang telah dilakukan. **Kesimpulan:** Pelatihan dan pembimbingan penggunaan aplikasi Canva dan Liveworksheet sebagai aplikasi pembelajaran terbukti efektif dan dapat dijadikan acuan untuk pengembangan dan penyempurnaan proyek pelatihan di masa mendatang.

A B S T R A C T

Background: The government has provided device assistance so that teachers present more interesting learning using technology. However, there are still many teachers who do not include technology in their learning due to a lack of knowledge of easy applications to support learning. **Method:** The training and mentoring participants were attended by 29 teachers at SD Negeri 25 Palembang. Community service is carried out in 4 stages of activity, namely the initial stage, training, mentoring, and closing. **Result:** The training provided to participants was able to provide a good understanding of the Canva and Liveworksheet applications and how to use them in learning. Participants also proved to be able to apply the knowledge they had acquired in the training activities that had been carried out. The training process accompanied by individual guidance can also ensure that participants master the application. The results of the posttest evaluation showed an increase from the pretest evaluation that had been carried out. **Conclusion:** This proves that the training was effective and can be used as a reference for the development and improvement of future training projects.

dan ketentuan Creative Commons Attribution (CC-BY) license.

PENDAHULUAN

Kemajuan zaman telah membawa manusia ke dalam dunia teknologi yang mana pemanfaatan teknologi banyak digunakan oleh setiap manusia. Telah diketahui bersama kemajuan teknologi terus maju dengan pesat dari masa ke masa dan memberikan dampak besar pada berbagai bidang kehidupan manusia. Dalam bidang komunikasi, teknologi memungkinkan manusia untuk berkomunikasi dengan orang lain di seluruh lokasi melalui internet dan perangkat mobile (Agustin & Arifin, 2022) sedangkan di bidang pendidikan, teknologi telah memberikan cara-cara baru untuk mendapatkan informasi dan kemudahan dalam belajar bagi setiap penggunanya (Maharani et al., 2023).

Teknologi dalam pendidikan bisa memudahkan guru untuk mencapai tujuan pendidikan. Teknologi memiliki fungsi yang penting di dalam pendidikan karena dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik dan memfasilitasi guru dalam memberikan materi pembelajaran (Salsabila et al., 2020). Dalam era digital ini, teknologi dapat digunakan untuk membuat video pembelajaran, presentasi multimedia, dan gambar untuk pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Tersedianya teknologi, peserta didik dan guru dapat berkolaborasi secara lebih efektif, mengakses sumber daya pendidikan yang lebih banyak dan beragam, serta mempercepat proses belajar mengajar yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, penggunaan teknologi di dalam pendidikan juga dapat meningkatkan kualitas pendidikan/sekolah serta dapat meningkatkan keberhasilan proses pembelajaran (Andri, 2017).

Pesatnya kemajuan teknologi dalam instansi pendidikan telah banyak menciptakan beragam inovasi baru untuk memaksimalkan proses pembelajaran. Contohnya adalah munculnya banyak keragaman media pembelajaran dikarenakan perkembangan teknologi yang semakin berkembang. Perkembangan media teknologi telah memberikan dampak yang signifikan dalam pembelajaran (Ponza et al., 2018). Salah satu contohnya adalah penggunaan video sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Video dapat memvisualisasikan konsep yang sulit dipahami secara verbal, sehingga peserta didik dapat secara lancar memahaminya. Selain itu, video juga dapat memotivasi peserta didik untuk belajar karena dapat menampilkan konten yang menarik dan informative (Wisada et al., 2019). Selain video, media teknologi lainnya yang digunakan dalam pembelajaran adalah presentasi multimedia, yang memungkinkan guru untuk menyajikan informasi dengan beragam format seperti gambar, teks, suara, dan video dalam satu tampilan. Hal ini dapat menambah keaktifan peserta didik selama pembelajaran dan membantu memudahkan pemahaman konsep.

Di era teknologi yang semakin berkembang saat ini, penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran telah menjadi semakin penting. Peranan teknologi informasi dalam aktivitas pembelajaran adalah langkah yang dapat membantu dalam menyampaikan pembelajaran atau materi kepada peserta didik dalam pembelajaran yang lebih efektif. Teknologi ini pun berkaitan dengan metode pembelajaran yang efektif bagi guru dalam mendukung pembelajaran yang dilakukan (Simanjuntak et al., 2020). Salah satu teknologi yang bisa dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran adalah pembuatan media pembelajaran yang menarik dengan menggunakan teknologi. Media dalam pembelajaran dimaksudkan menjadi perangkat keras ataupun lunak yang dipergunakan selama pemberian materi dari guru kepada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Dalam pembelajaran, media diharapkan dapat membuat proses

pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pembelajaran (Magdalena et al., 2021). Media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran yang menarik dapat membantu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, memperkaya cara penyampaian materi pembelajaran, memfasilitasi pembelajaran mandiri, memudahkan pengelolaan pembelajaran, dan meningkatkan interaksi antara guru dan siswa. Oleh karena itu, penting untuk membuat media pembelajaran yang menarik dengan menggunakan teknologi di era sekarang (Ifroh & Permana, 2021).

Canva merupakan salah satu platform dalam melakukan desain grafis dan materi untuk publikasikan secara lebih mudah dan cepat dibandingkan platform lainnya (Hapsari & Zulherman, 2021). Tools yang tersedia dapat dipergunakan secara online dalam browser pada desktop laptop maupun PC maupun mendownload aplikasinya melalui mobile pada Apps maupun Play Store. Dalam penggunaannya, Canva bisa dipergunakan dalam pembuatan desain berbentuk visual (gambar), audiovisual (video), membuat powerpoint, hingga pembuatan mindmapping, planner dan infografis. Tersedianya beragam fitur dan tools dari Canva ini dapat mempermudah pengguna pemula walaupun baru pertama kali menggunakan Canva sehingga dengan mudah menyusun sebuah desain. Tersedianya tools yang disediakan oleh Canva, guru ataupun peserta didik bisa memanfaatkan platform ini dalam memaksimalkan kegiatan pembelajaran (Wulandari & Mudinillah, 2022). Aplikasi maupun website Canva bisa dimanfaatkan selama pembelajaran, hingga dapat digunakan melalui smartphone sekalipun. Pemanfaatan Canva sangat direkomendasikan yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka yaitu adanya unsur digitalisasi untuk menciptakan pendidikan dan peserta didik menjadi lebih inovatif dalam pemanfaatan berbagai platform yang telah tersedia di dunia digital untuk pembelajaran.

Sementara itu, salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat lembar aktivitas / LKPD adalah liveworksheet. Penggunaan aplikasi berbasis interaktif seperti Liveworksheets dalam proses pembelajaran membuat siswa merasa tidak bosan dalam proses pembelajaran. Anak menjadi lebih semangat dalam belajar dan dapat menimbulkan jiwa kompetitif yang positif dalam jiwa peserta didik. Penggunaan teknologi menimbulkan pengerjaan tugas lebih menarik saat dikerjakan. Manfaat yang lebih besar adalah peserta didik menjadi lebih aktif saat belajar. Live worksheet adalah salah satu platform yang dapat membantu guru dalam membuat e-worksheet atau lembar kegiatan siswa yang sering dikenal dengan istilah LKPD (Pulungan et al., 2022). Selain tampilannya menarik liveworksheet ini mudah untuk digunakan.

Meskipun pemerintah sudah memberikan bantuan perangkat agar guru menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik lagi menggunakan teknologi. Akan tetapi masih banyak guru yang tidak menghadirkan teknologi dalam pembelajarannya karena kurangnya pengetahuan akan aplikasi yang mudah untuk mendukung pembelajaran. SD Negeri 25 Palembang ini adalah salah satu Sekolah Dasar Percontohan, dengan banyak menerima bantuan berupa internet, laptop, dan proyektor. Akan tetapi dengan banyaknya bantuan perangkat yang ada, masih terdapat guru yang melakukan pembelajaran dengan tidak menggunakan perangkat yang sudah disediakan. Oleh sebab itu perlu dilakukan pelatihan dan bimbingan aplikasi canva dan live worksheet untuk mendukung pembelajaran di SDN 25 Palembang.

Dilaksanakannya pelatihan dan bimbingan ini akan membuat guru menjadi mengerti tentang aplikasi canva dan liveworksheet dan menggunakan aplikasi tersebut dalam pembelajaran

dan meningkatkan kualitas presentasi materi pembelajaran, pelatihan dan bimbingan dalam penggunaan aplikasi Canva dan Liveworksheet juga bisa mempermudah dalam peningkatan minat serta motivasi belajar peserta didik. Adanya beragam fitur template yang tersedia, Canva memberikan kepraktisan serta kemudahan dalam mendesain konten materi yang berkaitan dengan mata pelajaran yang terasa rumit dan abstrak sehingga akan menjadi lebih memudahkan peserta didik untuk memahaminya. Untuk menumbuhkan kualitas mata pelajaran matematika menjadi lebih efektif dan bisa dijadikan pedoman atau rujukan untuk pendidik dalam memilih media pembelajaran sehingga bisa mengaktifkan peranan peserta didik didalam kelas (Jannah et al., 2023). Selain itu, desain grafis yang menarik dan interaktif, siswa akan lebih tertarik dan terpacu untuk belajar. Selain itu, penggunaan Live Worksheet juga dapat membuat siswa lebih aktif dalam belajar, karena mereka dapat langsung mengisi lembar kerja digital dan melihat hasilnya secara langsung.

Tidak hanya itu, pelatihan dan bimbingan dalam penggunaan aplikasi Canva dan Live Worksheet juga dapat membantu menghemat waktu dan biaya yang akan di keluarkan oleh guru. Dalam pembuatan presentasi dan lembar kerja, guru tidak perlu lagi menghabiskan waktu untuk mencetak dan mempersiapkan perangkat-perangkat presentasi seperti spidol dan kertas. Hal ini juga dapat meminimalkan biaya yang dikeluarkan untuk membeli perangkat-perangkat tersebut.

METODE PELAKSANAAN

Pengabdian kepada masyarakat dilakukan oleh mahasiswa Program Profesi Guru (PPG) Prajabatan Gel. 1 Universitas Sriwijaya yang dibimbing langsung oleh Dr. Syarifuddin, M.Pd. Pelatihan dan pembimbingan dilaksanakan pada hari sabtu, tanggal 11 Maret 2023, Pada Pukul 08.00-12.00 WIB di SD Negeri 25 Palembang. Peserta pelatihan dan pembimbingan adalah Guru-guru SD Negeri 25 Palembang yang berjumlah 29 Orang. Pengabdian kepada masyarakat dilakukan dengan 4 tahap kegiatan yaitu tahap awal, pelatihan, bimbingan dan penutup.



Gambar 1. Tahap Kegiatan

Pada tahap awal, guru diberikan *pretest* untuk mengetahui tingkat pemahaman dan pengetahuan guru terkait aplikasi pembelajaran canva dan *livewroksheet*. Selanjutnya pada tahap pelatihan, guru diberikan materi tentang aplikasi pembelajaran canva dan *livewroksheet*. Pelatihan yang diberikan juga beriringan dengan bimbingan penggunaan aplikasi pembelajaran canva dan *livewroksheet*, sehingga guru dapat mencoba secara langsung kedua aplikasi dengan tiap guru didampingi dengan pendamping mahasiswa dalam pelaksanaannya. Terakhir, tahap penutup yaitu guru diberikan *post-test* untuk mengetahui perkembangan tingkat pemahaman dan pengetahuan guru terkait aplikasi pembelajaran canva dan *livewroksheet*

HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 2. Kegiatan Awal

Tahap awal sebelum kegiatan secara resmi dibuka guru diminta mengisi pretest untuk mengetahui sejauh mana pemahaman dan pengetahuan guru terakit aplikasi pembelajaran canva dan livewroksheet. Pada awal kegiatan resmi dibuka oleh saudari Paraswita selaku pembawa acara. Di awal kegiatan dimulai dengan menyanyikan lagu Indonesia Raya, kemudian dilanjutkan dengan membaca doa, sambutan dari pihak sekolah dan pihak penyelenggara kegiatan, melakukan sesi foto bersama, serta pemberian cinderamata.



Gambar 3. Panyampaian Materi dan Bimbingan Canva

Kegiatan pelatihan dilakukan dengan pemberian materi oleh pihak penyelenggara dan dan peserta pelatihan langsung mencoba menggunakan aplikasi *canva* dan *live worksheet* menggunakan laptop masing-masing. Kegiatan ini diawali dengan pengenalan topik pelatihan, mahasiswa menjelaskan tentang aplikasi *Canva* dan *live worksheet* serta manfaatnya dalam desain grafis. Mahasiswa juga menjelaskan mengapa desain grafis penting dalam dunia pendidikan. Mahasiswa memperkenalkan fitur-fitur dasar aplikasi *Canva* dan *live worksheet*, termasuk cara membuat desain dan mengedit template. Mahasiswa juga menunjukkan bagaimana mengunggah gambar dan menggunakan alat-alat yang tersedia di aplikasi.



Gambar 4. Penyampaian Materi dan Bimbingan Liveworksheets

Pada gambar ini salah satu mahasiswa sedang menyampaikan sebuah materi terkait pelatihan Canva dan Liveworksheet kepada para guru di sekolah tersebut. pada saat bimbingan ini para guru SD tersebut telah membawa Laptop dan HP mereka sendiri atau bagi yang belum memiliki atau tidak membawa dapat menggunakan Laptop milik mahasiswa. Lalu, materi tersebut ditampilkan melalui proyektor sehingga para guru dapat dengan mudah melihat dilayar proyektor dan mencoba secara langsung pada Laptop ataupun Handphone yang mereka gunakan saat pelatihan. Bimbingan ini dilakukan mulai dari pengenalan apa fungsi dan kegunaan aplikasi tersebut, bagian atau fitur fitur yang dapat diakses sampai dengan mengajak guru untuk menggunakan atau membuat langsung seperti LKPD, Video Pembelajaran dan lainnya. Selain itu, terlihat mahasiswa di samping para guru, mereka memiliki tugas sebagai Penanggung Jawab dari setiap guru yang mengalami kesulitan mereka akan siap membantu guru tersebut.



Gambar 5. Kegiatan Penutup

Pada bagian penutup ini, guru diberikan Posttest terkait materi yang dipelajari untuk melihat sejauh mana pemahaman dari materi pelatihan di sampaikan. Selain itu pada kegiatan penutup ini, para mahasiswa juga memberikan nomor yang bisa dihubungi kepada para guru untuk nantinya jika saat menerapkan Aplikasi Canva atau Liveworksheet mengalami kesulitan dapat bertanya kepada mahasiswa tersebut. lalu, yang terakhir sekali terlihat pada gambar diatas salah satu mahasiswa merupakan ketua dari Pelatihan ini memberikan sebuah Cenderamata kepada guru di

SD tersebut sebagai ucapan terimakasih atas kesempatan memberikan waktu serta izin untuk melakukan sebuah proyek pelatihan di sekolah tersebut.

Tabel 1. Nilai Pre-Test dan Post-Test

No.	Nama	Nilai	
		Pre-Test	Post-Test
1.	WP	50	70
2.	M	40	80
3.	H	50	70
4.	F	60	60
5.	APO	50	70
6.	Y	60	80
7.	FY	40	70
8.	AH	60	80
9.	UN	50	70
10.	ML	60	100
11.	RE	60	80
12.	D	40	80
13.	S	50	100
14.	SK	40	80
15.	AEP	30	80
16.	SAB	70	100
17.	ES	50	70
18.	M	60	90
19.	SPR	40	70
20.	MW	60	80
21.	DAL	40	70
22.	NA	50	70
23.	SFU	40	80
24.	EF	60	90
25.	P	50	70
26.	AD	50	70
27.	NH	50	70
28.	NA	60	80
29.	YP	50	90
Nilai Rata-rata		50,6	75,8

Pelaksanaan pelatihan dan bimbingan penggunaan aplikasi canva dan live worksheet yang mendukung pembelajaran yang dilaksanakan di SDN 25 Palembang untuk mengetahui pemahaman terhadap aplikasi canva dan liveworksheet guru diberikan soal awal yaitu berupa soal *pretest*, dan setelah melaksanakan pelatihan guru diberikan lagi soal *posttest* yang bertujuan untuk melihat pemahaman guru setelah diberikan pelatihan dan bimbingan penggunaan aplikasi canva dan *liveworksheet*, dimana dapat kita amati pada tabel ada 29 guru SD Negeri 25 Palembang yang pada tes awal atau tes *pretest* sebelum diberikan pelatihan mendapatkan nilai dengan rata-rata yaitu **50,6** kemudian guru diberikan lagi soal setelah mendapatkan pelatihan yaitu berupa soal *posttest* yang bertujuan untuk melihat pemahaman guru terhadap aplikasi canva dan liveworksheet dengan mendapatkan nilai rata-rata yaitu **75,8** sehingga dalam pelatihan aplikasi canva dan live worksheet

pemahaman guru terhadap aplikasi canva dan live woksheet mengalami peningkatan yang ditandai dengan hasil dari tes saat *pretest* dan *post-test* yang dijawab oleh guru SD Negeri 25 Palembang. Adapun indikator pemahaman guru adalah mengenal tentang canva dan *liveworksheet*, pemahaman dalam langkah penggunaan canva dan *liveworksheet*, fitur yang ada pada canva dan *liveworksheet*, dan cara menerapkan canva dan *liveworksheet* dalam pembelajaran.

Menjadi seorang pendidik yang profesional haruslah mempunyai kompetensi yang memadai dalam pengelolaan ruang kelas, salah satunya adalah memelihara dan menumbuhkan kondisi pembelajaran yang lebih baik dalam menyukkseskan tujuan dari proses pembelajaran (Ayu et al., 2021). Selain kemampuan pengajaran (pedagogik) yang wajib ada dalam diri pendidik, seorang pendidik perlu juga untuk berpartisipasi dalam pelatihan atau kegiatan dalam memaksimalkan kompetensi keprofesionalan pendidik, contohnya adalah mengikuti belajar dan mengajar di sekolah menggunakan teknologi komunikasi dan informasi (Putri et al., 2022). Munculnya digitalisasi dalam beragam aktivitas pembelajaran membuat pelaksanaan belajar mengajar menjadi lebih efektif dan menciptakan kondisi yang tidak jenuh atau tidak monoton. Sejalan dengan itu dalam dunia pendidikan mempunyai tujuan dan arah untuk tercapainya efektifitas belajar mengajar (Lutfi et al., 2020). Menjadi aplikasi berbasis digital, Canva memberikan ruang pembelajaran bagi setiap pendidik untuk menjalankan kegiatan belajar mengajar dengan memanfaatkan media pembelajaran yang lebih inovatif (Purba & Harahap, 2022) dan aplikasi *liveworksheets* dapat membantu gurumengubah lembar tugas yang nyata atau berbentuk kertas menjadi kegiatan yang bersifat online serta interaktif serta platform *live worksheets* ini juga sekaligus menjadi pengoreksi langsung dan otomatis (Nirmayani, 2022). Sehingga aplikasi Canva dan *Liveworksheets* bisa memberikan bantuan kepada pendidik dalam menjalankan belajar mengajar yang lebih maksimal dan peserta didik lebih tertarik sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan laporan pelaksanaan proyek Pelatihan dan Bimbingan Penggunaan Aplikasi yang mendukung pembelajaran dengan aplikasi Canva dan *Liveworksheet*, dapat disimpulkan bahwa proyek ini telah berhasil dilaksanakan dengan baik. Pelatihan yang diberikan kepada peserta mampu memberikan pemahaman yang baik mengenai aplikasi Canva dan *Liveworksheet* serta cara penggunaannya dalam pembelajaran. Peserta juga terbukti sudah mampu mengaplikasikan pengetahuan yang telah diperoleh dalam kegiatan pelatihan yang sudah dilakukan. Proses pelatihan yang disertai dengan bimbingan individu juga dapat memastikan bahwa peserta benar-benar menguasai aplikasi tersebut. Hasil evaluasi posttest menunjukkan adanya peningkatan dari evaluasi pretest yang sudah dilakukan. Hal ini membuktikan bahwa pelatihan ini efektif dan dapat menjadi acuan untuk pengembangan dan perbaikan proyek pelatihan di masa depan. Oleh karena itu, proyek Pelatihan dan Bimbingan Penggunaan Aplikasi yang mendukung pembelajaran dengan aplikasi Canva dan *Liveworksheet* dapat dijadikan contoh untuk pelatihan yang sejenis di masa yang akan datang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih di sampaikan kepada Prgram Studi PGSD PPG Prajabatan Gel. 1 Universitas Sriwijaya yang telah mendukung proyek ini secara penuh dan kepada SD Negeri 25 Palembang yang telah mendukung dan menyukkseskan pelaksanaan proyek ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, D. A. C., & Arifin, K. L. (2022). Nomophobia: Dampak Perkembangan Teknologi Di Era Modern. *Al-Ma'quro': Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 3(1), 35–51.
- Andri, R. M. (2017). Peran Dan Fungsi Teknologi Dalam Peningkatan Kualitas. *Jurnal Ilmiah Research Sains*, 3(1), 122–129.
- Ayu, M., Sari, F. M., & Muhaqiqin. (2021). Pelatihan Guru dalam Penggunaan Website Grammar sebagai Media Pembelajaran Selama Pandemi . *Al-Mu'awanah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 49–55. <https://doi.org/10.24042/almuawanah.v2i1.8904>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V5I4.1237>
- Ifroh, R., & Permana, L. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Kemampuan Kreatif Digital Remaja. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 6(4), 1158–1165.
- Jannah, F. N. M., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://doi.org/10.20961/JPD.V11I1.72716>
- Lutfi, L., Kusumawardani, S., Imawati, S., & Misriandi, M. (2020). Evaluasi Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) Pada Guru. *International Journal of Community Service Learning*, 4(3), 186–191. <https://doi.org/10.23887/IJCSL.V4I3.27999>
- Magdalena, I., Fatakhatas Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI*, 3(2), 312–325. <https://doi.org/10.36088/EDISI.V3I2.1373>
- Maharani, S. D., Safitri, M. L. O., & Setiawan, F. A. (2023). Design of Interactive PowerPoint Media on CTL Model in Primary School. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 6(2). <https://doi.org/10.23887/JLLS.V6I2.62053>
- Nirmayani, L. H. (2022). Kegunaan Aplikasi Liveworksheet Sebagai LKPD Interaktif Bagi Guru-Guru SD di Masa Pembelajaran Daring Pandemi Covid 19. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 9–16. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v3i1.2295>
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9–19. <https://doi.org/10.23887/JEU.V6I1.20257>
- Pulungan, M., Maharani, S. D., Waty, E. R. K., Safitri, M. L. O., Suganda, V. A., & Husni, F. T. (2022). Development of E-Student Worksheets in the form of Picture Stories Using Live Worksheets in Primary Schools. *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan*, 7(2), 157–167. <https://doi.org/10.25217/ji.v7i2.1759>
- 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>
- Putri, L., Mujib, A., & Putri, D. A. P. (2022). Pengaruh Pelatihan Berbasis Teknologi Informasi Komunikasi dan Kompetensi Pedagogik Terhadap Profesionalisme Guru. *JURNAL PENDIDIKAN GLASSER*, 6(1), 89–99. <https://doi.org/10.32529/GLASSER.V6I1.1317>
- Salsabila, U. H., Ulil Ilmi, M., Aisyah, S., & Saputra, R. (2020). Peran Teknologi Pendidikan dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era Disrupsi. *Journal on Education*, 3(01), 104–112. <https://doi.org/10.31004/JOE.V3I01.348>
- Simanjuntak, H., Endaryono, B. T., & Balyan. (2020). Peran Teknologi Informasi dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar di Sekolah Dasar. *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.36456/INVENTA.4.1.A2122>
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & S, A. I. W. I. Y. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140–146. <https://doi.org/10.23887/JET.V3I3.21735>
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/JURMIA.V2I1.245>