

PEMANFAATAN APLIKASI CANVA UNTUK MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN GURU SMP DALAM MEMBUAT LKPD

Vidya Ayuningtyas^{1*}, Intan Oktivani², Indah Cahaya Muliya³, Intan Dwi Wulandari⁴, Halimatussyadiyah⁵, Haya Farah Nabila⁶, Gita Permata Riskia⁷

¹Pendidikan Matematika, Universitas Bina Bangsa, Indonesia

²Pendidikan Matematika, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia

^{3,4}Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia

⁵Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia

⁶Agribisnis, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia

⁷Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

vidya.ayuningtyas@binabangsa.ac.id¹, 2225190084@untirta.ac.id², 2286200044@untirta.ac.id³, 2286200045@untirta.ac.id⁴, 2223200014@untirta.ac.id⁵, 4441190087@untirta.ac.id⁶, gitapermata009@upi.edu⁷

ABSTRAK

Abstrak: Program Kampus Mengajar merupakan program pemerintah dalam rangka mengembangkan kompetensi mahasiswa baik *hard skills* maupun *soft skills* melalui kolaborasi di sekolah. Pada kesempatan ini tim PKM berkesempatan bermitra dengan SMP Negeri 22 Kota Serang. Hasil analisis pendahuluan menunjukkan bahwa guru-guru masih kurang dalam beradaptasi dengan teknologi sedangkan dalam memasuki abad 21, guru dituntut untuk memiliki pengetahuan dan keterampilan teknologi untuk digunakan dalam pembelajaran. Sejalan dengan ruang lingkup program Kampus Mengajar yang salah satunya adalah adaptasi teknologi, maka tim PKM melaksanakan kegiatan pengabdian dengan tujuan membantu mengembangkan keterampilan guru di bidang teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran berupa Seminar dan Workshop pembuatan LKPD dengan memanfaatkan aplikasi Canva. Aplikasi Canva dipilih karena salah satu aplikasi desain grafis yang mudah digunakan oleh guru untuk berinovasi dalam membuat media pembelajaran yang menarik, seperti LKPD. Metode kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan seminar dan workshop. Peserta kegiatan berjumlah 15 guru. Instrumen yang digunakan berupa angket tertutup yang diberikan di akhir kegiatan. Berdasarkan hasil angket mengenai keterlaksanaan PKM ini diperoleh hasil respon peserta untuk aspek penyampaian materi sebesar 83,33%, aspek isi materi sebesar 83,89%, aspek manfaat kegiatan sebesar 84,58%, dan aspek umpan balik sebesar 80,56%. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan ini menambah dan memberikan manfaat yang baik kepada peserta sehingga peserta termotivasi untuk mengembangkan aplikasi Canva dalam pembelajaran khususnya pada penggunaan LKPD.

Kata Kunci: Aplikasi Canva; Teknologi; Guru; Kampus Mengajar.

Abstract: *Kampus Mengajar is a government program in order to develop student competencies both hard skills and soft skills through collaboration at schools. On this occasion, the PKM team had the opportunity to partner with Junior High School 22 Serang City. The results of the preliminary analysis show that teachers are still lacking in adapting to technology while entering the 21st century, teachers are required to have technological knowledge and skills to use in learning. In accordance with the scope of the Kampus Mengajar program one of which is technological adaptation, the PKM team carries out community service activities with the aim of developing teacher skills in the form of Seminars and Workshops on making LKPD using the Canva application. The Canva application was chosen because it is a graphic design application that is easy for teachers to use to innovate in making interesting learning media, such as LKPD. This method of PKM activity is carried out with seminars and workshops. Participants in the activity totaled 15 teachers. The instrument used was a closed questionnaire which was given at the end of the activity. Based on the results of the questionnaire regarding the implementation of this PKM, the response results of the participants for the delivery aspect were 83,33%, the content aspect was 83,89%, the activity benefit aspect was 84,58%, and the feedback aspect was 80,56%. This shows that this activity adds to and provides good benefits to participants so that participants are motivated to develop canva applications in learning, especially in using LKPD.*

Keywords: *Canva Application; Technology; Teachers; Kampus Mengajar.*



Article History:

Received: 31-12-2022

Revised : 28-02-2023

Accepted: 01-03-2023

Online : 08-04-2023



This is an open access article under the CC-BY-SA license

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan menjadi kunci utama dalam menghasilkan sumber daya manusia yang unggul. Pendidikan dapat menjadi sarana untuk membentuk suatu generasi bangsa yang unggul secara intelektual disertai dengan keterampilan dalam berbagai bidang (Safaringga et al., 2022). Namun melihat proses pembelajaran yang terjadi di lapangan, kondisi pembelajaran yang monoton dan cenderung mengejar nilai ujian membuat siswa dan mahasiswa kurang memiliki kesempatan untuk berkembang (Lestari & Fatonah, 2021). Hal ini tentu akan mempengaruhi *output* dari sumber daya manusia itu sendiri sehingga diperlukan adanya inovasi untuk menghadapi perkembangan zaman yang menuntut adanya perubahan di berbagai aspek kehidupan. Untuk menjawab permasalahan tersebut, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) Republik Indonesia merilis program Merdeka Belajar - Kampus Merdeka (MBKM).

Merdeka Belajar - Kampus Merdeka merupakan kebijakan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Nadiem Anwar Makarim, yang diluncurkan pada awal tahun 2020. Program ini berlaku untuk seluruh jenjang pendidikan, mulai dari tingkat dasar, menengah, sampai perguruan tinggi serta melibatkan seluruh unsur pendidikan, yaitu siswa, mahasiswa, guru, dosen, dan tenaga kependidikan. Pada tingkat perguruan tinggi, salah satu program *flagship* dari MBKM adalah Kampus Mengajar. Kampus Mengajar memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengasah jiwa kepemimpinan dan karakter serta mendapatkan pengalaman belajar (Anwar, 2021). Pada program ini mahasiswa diajak untuk terlibat di sekolah, berkolaborasi bersama guru, belajar bersama siswa dengan metode yang menarik, dan menjadi sosok yang menginspirasi bagi siswa-siswi di sekolah. Adapun ruang lingkup program Kampus Mengajar mencakup pembelajaran yang berfokus literasi dan numerasi, adaptasi teknologi, dan membantu administrasi sekolah.

Pada Program Kampus Mengajar Angkatan 4, kategori sekolah yang menjadi sasaran yaitu tingkat dasar yang memiliki rapor ANBK rendah, berstatus inklusi atau tidak inklusi, dan mengimplementasikan Kurikulum Merdeka (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022). SMP Negeri 22 Kota Serang merupakan salah satu sekolah yang termasuk dalam kategori tersebut. Letaknya berada di perbatasan Kota Serang dan Kabupaten Serang. Sekolah tersebut masih termasuk wilayah perkotaan namun berada di dalam perkampungan. Jika dari pusat kota, jarang transportasi umum yang melewatinya kecuali dengan melakukan transit.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di sekolah mitra didapat informasi bahwa sumber belajar masih banyak berpacu pada buku modul pembelajaran yang disediakan pemerintah dan guru belum banyak menggunakan sumber belajar yang bervariasi. Media pembelajaran pun masih jarang dipakai dan guru lebih sering menggunakan metode ceramah

dalam pembelajaran di kelas. Sekolah ini masih minim dalam beradaptasi dengan teknologi. Guru di sekolah ini kekurangan SDM untuk memahami teknologi secara baik. Sementara itu, memasuki abad 21 prasyarat terpenting seorang guru adalah profesionalismenya untuk meningkatkan mutu pendidikan (Husain & Kaharu, 2020). Mutu pendidikan yang baik ini dapat dilihat salah satunya dari tercapainya tujuan pembelajaran. Agar siswa memahami materi dan tercapainya tujuan pembelajaran, guru harus memberikan pengajaran yang baik, menciptakan suasana yang kondusif untuk belajar, dan mampu secara kreatif dan inovatif menggunakan media belajar yang menarik (Resmini et al., 2021).

Kehadiran media pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan materi kepada siswa, sedangkan media pembelajaran membantu siswa memahami materi yang diberikan oleh guru (Melinda & Saputra, 2021). Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengetahui proses pembelajaran dan aktivitas siswa adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) (Muthoharoh et al., 2017). Dengan adanya LKPD, keterlibatan siswa dalam pembelajaran dapat ditingkatkan terlebih dengan adanya LKPD yang disusun secara menarik.

Selain itu, demi mencapai keterampilan abad 21, guru dan siswa harus akrab dengan teknologi informasi untuk menyokong proses pembelajaran (Elitasari, 2022). Pemanfaatan teknologi informasi dapat memperbaiki mutu pembelajaran dengan beberapa hal yang harus dipahami: (1) siswa dan guru harus memiliki akses teknologi digital di lembaga pendidikan; (2) adanya materi berkualitas yang bermanfaat bagi guru dan siswa; dan (3) guru harus memiliki pengetahuan dan keterampilan untuk menggunakan media pembelajaran digital untuk membantu siswa mencapai standar akademik dan mengembangkan potensinya (Siregar & Marpaung, 2020).

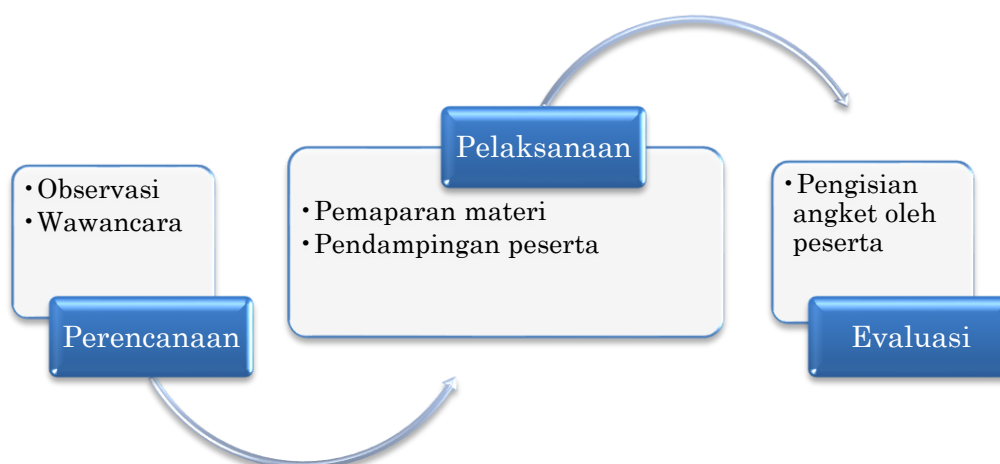
Aplikasi Canva hadir sebagai bentuk dari perkembangan teknologi. Aplikasi Canva merupakan salah satu aplikasi desain grafis online. Aplikasi ini dapat digunakan melalui komputer maupun gawai. Ada banyak fitur yang disediakan oleh aplikasi ini, seperti lembar kerja, presentasi, poster, infografis, spanduk, logo, dan masih banyak jenis lainnya. Banyak juga pilihan desain dan template menarik yang mudah digunakan dan mudah didapatkan secara gratis meskipun ada juga desain dan template yang berbayar. Dengan banyaknya fitur yang tersedia dan kemudahan dalam penggunaan, aplikasi Canva menjadi salah satu aplikasi yang dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Canva merupakan salah satu aplikasi editor yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk berinovasi membuat media pembelajaran (Melinda & Saputra, 2021). Media pembelajaran menggunakan Canva dapat mempermudah dan menghemat waktu guru baik dalam mendesain media pembelajaran maupun dalam menjelaskan materi pembelajaran (Hapsari & Zulherman, 2021). Penelitian tentang pemanfaatan aplikasi Canva pun sudah banyak dilakukan. Rahmatullah (2020) dengan penelitiannya berjenis pengembangan

menunjukkan hasil bahwa media pembelajaran berupa audio visual dengan memanfaatkan aplikasi Canva sangat layak dan sangat efektif digunakan dalam pembelajaran baik luring maupun daring. Selanjutnya, Wicaksana (2020) mengembangkan poster kesehatan reproduksi berbasis pendidikan karakter menggunakan Canva untuk usia remaja di SMA. Berdasarkan hasil penelitian, media poster tersebut layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran bahkan hasil belajar siswa meningkat saat menggunakan media poster tersebut.

Menanggapi permasalahan yang ada, maka tim pengabdian pada kampus mengajar sesuai dengan ruang lingkup program yaitu adaptasi teknologi melaksanakan kegiatan seminar dan *workshop* pembuatan LKPD menggunakan aplikasi Canva dengan tujuan mengembangkan keterampilan guru dari berbagai mata pelajaran pada sekolah mitra, yaitu SMP Negeri 22 Kota Serang.

B. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian pada Program Kampus Mengajar Angkatan 4 diikuti oleh guru-guru dari berbagai mata pelajaran SMP Negeri 22 Kota Serang sebanyak 15 peserta. Metode yang digunakan metode bertahap, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Tahap perencanaan dilakukan dengan observasi dan koordinasi dengan sekolah mitra. Tahap pelaksanaan terdiri dari seminar dan *workshop*. Seminar diisi dengan pemaparan materi berupa pengenalan dan pemanfaatan aplikasi Canva sedangkan *workshop* diisi dengan pelatihan pembuatan LKPD di aplikasi Canva. Tahap evaluasi dilakukan dengan memberikan instrumen berupa angket tertutup kepada peserta, seperti terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Langkah-Langkah Kegiatan

Adapun rincian kegiatan dijelaskan sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan

Kegiatan diawali wawancara dengan pihak sekolah terkait masalah yang dihadapi para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Selain itu, observasi dilakukan untuk mendapatkan gambaran mengenai bagaimana pelaksanaan proses pembelajaran serta kelengkapan sarana dan prasarana yang menunjang kegiatan pembelajaran khususnya dalam memanfaatkan teknologi. Berdasarkan keterangan yang didapat, tim pengabdian memberikan solusi dengan mengusulkan kegiatan *sharing IT* berupa seminar dan *workshop* tentang pembuatan LKPD menggunakan aplikasi Canva. Selanjutnya tim pengabdian dan pihak sekolah berdiskusi menentukan waktu pelaksanaan maka diputuskan bahwa kegiatan ini dilaksanakan pada Jum'at, 4 November 2022. Tim PKM pun mempersiapkan segala sesuatunya untuk hari pelaksanaan.

2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan berupa seminar dan *workshop*. Seminar dilaksanakan melalui penyampaian materi berupa pengenalan, manfaat, dan langkah-langkah penggunaan aplikasi Canva. Pada kegiatan *workshop* diadakan pendampingan pembuatan LKPD menggunakan aplikasi Canva. Peserta dibagi kedalam tiga kelompok yang dibantu oleh instruktur. Setiap instruktur bertugas membantu dan mengarahkan peserta dalam pembuatan LKPD menggunakan aplikasi Canva. Setelah LKPD selesai dibuat, masing-masing kelompok diberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil karyanya di depan peserta lainnya.

3. Tahap Evaluasi

Tahap terakhir adalah evaluasi untuk mengukur pemahaman peserta dan keterampilan peserta pada kegiatan seminar dan *workshop* yang telah berlangsung. Evaluasi dilakukan dengan memberikan instrumen berupa angket tertutup kepada peserta. Adapun aspek yang dinilai, yaitu penyampaian materi, isi materi, manfaat kegiatan, dan umpan balik. Hasil angket yang diperoleh kemudian dianalisis dan dilakukan penarikan kesimpulan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan perencanaan yang dilakukan oleh tim Program Kampus Mengajar Angkatan 4 adalah melakukan wawancara dan observasi dengan pihak sekolah untuk mengetahui permasalahan yang dialami sekolah mitra. Hasil dari tahap perencanaan ini berupa identifikasi permasalahan yang kemudian disertakan solusi dengan melaksanakan kegiatan pengabdian berupa pelatihan pembuatan LKPD menggunakan aplikasi Canva, seperti terlihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Wawancara Bersama pihak Sekolah

Tahap kegiatan diawali dengan pemaparan materi tentang aplikasi Canva. Pemateri menyampaikan materi kepada peserta berupa pengenalan, manfaat, dan langkah-langkah penggunaan aplikasi Canva khususnya dalam pembuatan LKPD. Interaksi terjadi dengan adanya sesi tanya jawab. Proses ini berlangsung interaktif antara pemateri dengan peserta kegiatan, seperti terlihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Pemaparan Materi

Kegiatan dilanjutkan dengan pendampingan pembuatan LKPD sederhana. Peserta dibagi ke dalam tiga kelompok di mana setiap kelompok didampingi oleh instruktur, seperti terlihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Proses Pembuatan LKPD Menggunakan Aplikasi Canva

Produk berupa LKPD sederhana yang sudah dibuat selanjutnya dipresentasikan di depan peserta lainnya seperti yang tersaji pada Gambar 5. Tampak bahwa peserta antusias dengan adanya kegiatan ini. Adapun hasil dari kegiatan pada tahap ini berupa produk LKPD sederhana menggunakan aplikasi Canva, seperti terlihat pada Gambar 5 dan Gambar 6.



Gambar 5. Presentasi Produk LKPD oleh Perwakilan Kelompok



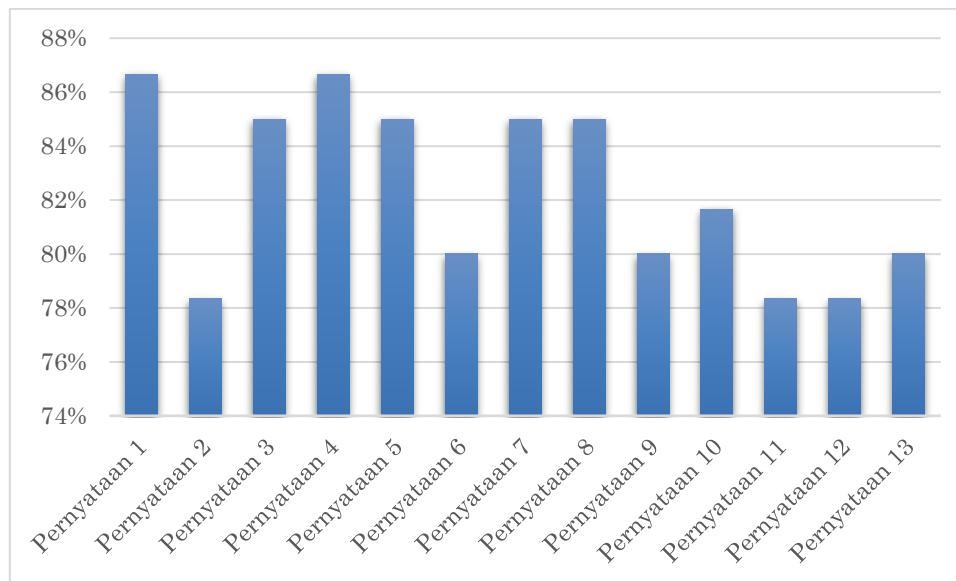
Gambar 6. Produk LKPD

Tahap akhir dari kegiatan berupa pemberian angket kepada peserta sebagai bentuk evaluasi atas pemahaman dan keterampilan peserta yang sudah diperoleh. Angket yang digunakan berupa skala likert. Pengisian angket tersebut dilakukan dengan cara responden diminta untuk memilih satu jawaban yang sesuai dengan pendapatnya dengan memberikan tanda centang pada kolom Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Setuju (S), atau Sangat Setuju (SS). Pada bagian akhir angket, peserta dapat menuliskan komentar, kritik, dan saran atas kegiatan ini yang sudah dilaksanakan. Adapun hasil angket kegiatan PKM berdasarkan penilaian aspek disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Persentase Angket per Aspek

Aspek	Persentase
Penyampaian materi	83,33%
Isi materi	83,89%
Manfaat kegiatan	84,58%
Umpan balik	80,56%

Untuk perolehan angket secara lebih rinci dapat dilihat pada Gambar 7.

**Gambar 7.** Hasil Angket Kegiatan

Penilaian aspek pada angket terdiri dari 13 butir pernyataan. Aspek penyajian materi terdiri dari 3 butir pernyataan, aspek isi materi terdiri dari 3 butir pernyataan, aspek manfaat kegiatan terdiri dari 4 butir pernyataan dan aspek umpan balik terdiri dari 3 butir pernyataan. Untuk pernyataan 1 sampai pernyataan 3 mengukur aspek penyajian materi. Pernyataan 1 sebanyak 86,67% peserta menanggapi penyampaian materi yang diberikan menambah wawasan tentang penggunaan aplikasi Canva dalam membuat LKPD. Pernyataan 2 sebanyak 78,33% peserta menanggapi penyampaian materi cukup interaktif. Pernyataan 3 sebanyak 85,00% peserta menanggapi proses diskusi dan pendampingan berjalan secara interaktif.

Untuk pernyataan 4 sampai pernyataan 6 mengukur aspek isi materi. Pada pernyataan 4 sebanyak 86,67% peserta menanggapi materi yang disajikan membantu peserta menambah wawasan tentang penggunaan aplikasi Canva dalam membuat LKPD. Pernyataan 5 sebanyak 85,00% peserta menanggapi bahan materi mengandung unsur interaktif. Pernyataan 6 sebanyak 80,00% peserta menanggapi penggunaan aplikasi Canva mudah dioperasikan.

Selanjutnya pernyataan 7 sampai pernyataan 10 mengukur aspek manfaat kegiatan. Untuk pernyataan 7 diperoleh 86,67% peserta pelatihan dapat meningkatkan kemampuan penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran. Pernyataan 8 diperoleh 86,67% peserta pelatihan dapat meningkatkan keterampilan dalam menggunakan aplikasi Canva. Pernyataan 9 diperoleh 80,00% peserta pelatihan dapat menunjang kondisi pembelajaran saat ini. Untuk pernyataan 10 diperoleh 85,00% peserta pelatihan dapat membantu peserta dalam meningkatkan kompetensi profesional.

Pernyataan 11 sampai pernyataan 13 digunakan untuk mengukur aspek umpan balik. Pada pernyataan 11 diperoleh 81,67% peserta akan menggunakan LKPD yang dibuat dengan aplikasi Canva dalam pembelajaran. Pernyataan 12 diperoleh 80,00% peserta akan mengembangkan penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran. Terakhir, pernyataan 13 diperoleh 80,00% peserta termotivasi untuk terlibat aktif mengikuti kegiatan sejenis untuk berikutnya.

Untuk mendeskripsikan hasil angket terhadap keberhasilan dari kegiatan PKM ini dilakukan penghitungan skor angket lebih lanjut berdasarkan Widoyoko (2013) yang telah dimodifikasi. Penghitungan dilihat dari banyaknya butir pernyataan pada instrumen yang terdiri dari 13 butir dengan skor butir minimal 1 dan skor butir maksimal 4, sehingga skor jawaban dari 15 responden memiliki skor minimal (S_{min}) = $1 \times 13 \times 15 = 195$ dan skor maksimal (S_{max}) = $4 \times 13 \times 15 = 780$. Adapun jarak interval kelas dengan kelas interval (k) sebanyak 4.

$$\begin{aligned} \text{Jarak interval kelas (i)} &= \frac{S_{max} - S_{min}}{k} \\ &= \frac{780 - 195}{4} \\ &= 146,25 \end{aligned}$$

Adapun Klasifikasi hasil angket dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Klasifikasi Hasil Angket

Jumlah Skor	Klasifikasi
> 633,75 s.d. 780,00	Sangat Baik
> 487,50 s.d. 633,75	Baik
> 341,25 s.d. 487,50	Tidak Baik
195,00 s.d. 341,25	Sangat Tidak Baik

Dari data yang telah diperoleh dan telah dilakukan proses penghitungan, diketahui kegiatan PKM termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari skor total jawaban responden berjumlah 649 yang masuk ke dalam kelas interval > 633,75 s.d. 780,00 (sangat baik). Adapun berikut persentase hasil angket secara keseluruhan, yaitu:

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase (P)} &= \frac{S_t}{S_{max}} \times 100\% \\
 &= \frac{649}{780} \times 100\% \\
 &= 83,21\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil angket secara keseluruhan diperoleh bahwa kegiatan PKM ini dinilai sangat baik dengan perolehan persentase sebesar 83,21%. Berikutnya, komentar dari para peserta di mana peserta merasa terbantu dengan adanya kegiatan ini. Peserta mendapatkan wawasan baru terkait media untuk digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan pembelajaran abad 21 yang mengedepankan TPACK. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan PKM efektif dilaksanakan. Selain itu, peserta juga berharap adanya pelatihan serupa untuk meningkatkan keterampilan dan kreativitas guru dalam penggunaan media pembelajaran, seperti pembuatan e-modul untuk menunjang kegiatan pembelajaran pada kurikulum merdeka yang sedang dijalani.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan Pengabdian pada Kampus Mengajar telah dilakukan dan disimpulkan bahwa peserta yaitu guru SMP Negeri 22 Kota Serang memperoleh wawasan dan keterampilan baru tentang pemanfaatan aplikasi Canva dalam membuat LKPD. Adapun secara angka, kegiatan ini memperoleh persentase nilai sebesar 83,21% dengan klasifikasi sangat baik. Selanjutnya, peserta berharap adanya pelatihan serupa seperti pembuatan e-modul untuk meningkatkan keterampilan dan kreativitas guru dalam penggunaan media pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim PKM mengucapkan terima kasih kepada SMP Negeri 22 Kota Serang yang telah memfasilitasi dan mengikuti kegiatan pengabdian ini dengan antusias sehingga terlaksana dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Anwar, R. N. (2021). Pelaksanaan Kampus Mengajar Angkatan 1 Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 9(1), 210–219. <https://doi.org/10.47668/pkwu.v9i1.221>
- Elitasari, H. T. (2022). Kontribusi Guru dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Abad 21. *Jurnal Akuntansi*, 6(6), 9508–9516.
- 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://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1237>
- Husain, R., & Kaharu, A. (2020). Menghadapi Era Abad 21: Tantangan Guru Pendidikan Anak Usia Dini di Kabupaten Bone Bolango. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 85.

- <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.527>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan T. (2022). *Buku Panduan Kampus mengajar Angkatan 4 Tahun 2022*.
<https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>
- Lestari, S., & Fatonah, K. (2021). Mewujudkan Merdeka Belajar: Studi Kasus Program Kampus Mengajar di Sekolah Dasar Swasta di Jakarta. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6426–6438.
- 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.
<http://unikastpaulus.ac.id/jurnal/index.php/jipd><https://doi.org/10.36928/jipd.v5i2.848>
- Muthoharoh, M., Kirna, I. M., & Indrawati, G. ayu. (2017). Penerapan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kimia. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 1(1), 13. <https://doi.org/10.23887/jpk.v1i1.12805>
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335–343.
<https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/abdimas-siliwangi/article/view/6859>
- Safaringga, V., Lestari, W. D., & Aeni, A. N. (2022). Implementasi Program Kampus Mengajar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3514–3525.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2667>
- Siregar, Z., & Marpaung, T. B. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam Pembelajaran di Sekolah. *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 3(1), 61–69.
<https://doi.org/10.30743/best.v3i1.2437>
- Wicaksana, E. J., Atmadja, P., & Asmira, Y. (2020). Pengembangan Poster Kesehatan Reproduksi Berbasis Pendidikan Karakter Menggunakan Canva pada Usia Remaja Sekolah di SMA. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 4(2), 160. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v4i2.215>
- Widoyoko, S. E. P. (2013). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Pelajar.