



Pelatihan Media Pembelajaran Digital Berbasis *Canva* bagi Guru di SDN 9 Nagrikaler Purwakarta

Putri Ayunia Lestari¹, Evi Nurhikmah², Fauziah Farhani³, Hanifah Pauziah⁴, Iis Winati⁵, Ovie Ayunda Rahmaputri Isnawan⁶, Anwar Mulyana⁷, Puji Rahayu^{8*}, Fitri Nuraeni⁹, Diniya¹⁰, Oktian Fajar Nugroho¹¹

^{1,2,3,4,5,6,8,9} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia

⁷ UPTD SDN 9 Nagrikaler Purwakarta

¹⁰ Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

¹¹ Universitas Esa Unggul

*E-mail: pujirahayu@upi.edu (Penulis Korespondensi)

Abstract

In the 21st century, teachers must develop digital literacy, especially in creating learning media. Training in creating learning media using Canva is held to improve teachers' skills and digital literacy at SDN 9 Nagrikaler, Purwakarta. This training was held in 3 stages: Pre-training, Implementation of training, and Post Training. Before training, the first step was setting up events, taking care of permission, preparing material and questionnaires, etc. The activities in training implementation include pre-training questionnaire distribution, explanation, and practical activity of using Canva for creating learning media. The final stage includes message impressions, post-training questionnaires, team-based projects for participants, and the practical application for learning media. Results show that 85% of teachers gave a positive perspective for using Canva in digital media learning 85% of the teacher has argued that Canva is easy to use and can increase students' motivation. To conclude, Canva training can improve teachers' digital literacy capabilities and increase the variety of learning media to motivate students to learn. Canva training impacts learning, including teachers can learn how to make more creative learning media, and learning becomes more creative and not monotonous. In addition, there is a change from ordinary learning to be better and more fun.

Keywords: Training, Digital Multimedia Learning, Canva, Elementary Teacher

Abstrak

Di abad 21 ini guru harus mengembangkan literasi digital, terutama dalam menciptakan media pembelajaran. Pelatihan membuat media pembelajaran menggunakan *Canva* diadakan untuk meningkatkan keterampilan dan literasi digital guru di SDN 9 Nagrikaler, Purwakarta. Kegiatan ini berjalan dalam 3 fase yakni pra pelatihan, pelatihan dan pasca pelatihan. Tahap pra pelatihan yakni tahap persiapan, seperti penyusunan acara, mengurus perizinan, mempersiapkan materi dan kuesioner. Tahap Pelaksanaan atau inti kegiatan pelatihan, dimulai dengan pemberian kuesioner pra pelatihan, pematerian, serta pelatihan dan pembimbingan pembuatan media pembelajaran digital menggunakan *Canva*. Terakhir tahap pasca pelatihan atau evaluasi yakni pemberian kuesioner pasca pelatihan, penugasan/pembuatan proyek oleh peserta, serta pengaplikasian media pembelajaran tersebut dalam pembelajaran. Hasil pelatihan ini menunjukkan bahwa 85% guru memberikan persepsi positif serta tertarik untuk menggunakan *Canva* untuk membuat media pembelajaran digital dan 85% guru berpendapat bahwa *Canva* mudah digunakan dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan pelaksanaan pelatihan, dapat disimpulkan bahwa pelatihan *Canva* ini dapat meningkatkan kemampuan literasi digital guru serta dapat menambah keberagaman media pembelajaran untuk memotivasi belajar peserta didik. Pelatihan *canva* ini memiliki dampak terhadap pembelajaran diantaranya guru dapat mengetahui cara pembuatan media pembelajaran yang lebih kreatif, pembelajaran menjadi lebih berkreasi dan tidak monoton, terdapat perubahan dari pembelajaran yang hanya biasa saja menjadi lebih baik dan menyenangkan.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Digital, Canva, Guru Sekolah Dasar, Pelatihan*

1. PENDAHULUAN

Menurut Suprpto dkk., (dalam Nurfadhilah dkk., 2021) media pembelajaran adalah suatu alat untuk membantu secara efektif yang digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Kata “medium” merupakan bahasa latin dari kata media yang memiliki arti perantara atau pengantar (Lenggono, 2019). Selain itu, media pembelajaran merupakan hal-hal yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam suatu pembelajaran untuk merangsang minat belajar dan perhatian siswa. Dalam pembelajaran peran media sangatlah penting, dimana beberapa fungsinya menurut McKown adalah sebagai berikut: 1) untuk mengubah pembelajaran yang sifatnya abstrak menjadi sesuatu yang konkret atau yang asalnya teoritis berubah menjadi hal praktis; 2) sebagai pembangkit motivasi belajar, dimana siswa mendapatkan lebih terpusat perhatian belajarnya karena pembelajaran lebih menarik; 3) memberikan kejelasan antara pengalaman belajar dengan teori atau pengetahuan yang didapat sebelumnya; dan 4) memberikan stimulasi belajar kepada siswa sehingga timbul rasa ingin tahu yang akan terpenuhi dengan adanya media pembelajaran (Miftah, 2013). Media yang digunakan akan dipilih berdasarkan kriteria tertentu, dapat dilihat dari tujuan penggunaan, sasaran penggunaan, waktu, biaya dan ketersediaan media perlu dipertimbangkan (Falahudin, 2014). Penggunaan media pembelajaran kerap kali dilihat karakteristiknya seperti biaya yang relatif murah agar dapat mempermudah dalam penggunaan media (Audie, 2019).

Media pembelajaran kini semakin bervariasi dengan berkembangnya teknologi yang ada. Saat teknologi informasi dan komunikasi (TIK) diintegrasikan dalam pembelajaran, maka TIK memiliki tiga fungsi sebagai berikut: 1) berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran misalnya mengolah data dan angka, membuat elemen grafik, pembuatan *database*,

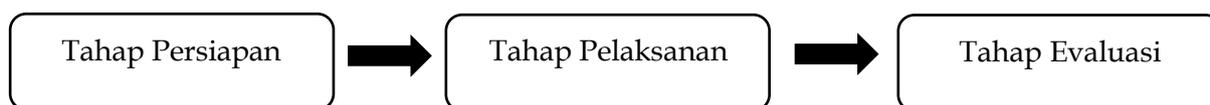
pembuatan administrasi sekolah: 2) teknologi salah satu bagian dari disiplin ilmu yang harus dikuasai siswa; 3) teknologi sebagai alat bantu pembelajaran seperti media atau fasilitator, motivator, transmiter dan evaluator (Anshori, 2019).

Salah satu pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran yaitu memanfaatkan aplikasi *Canva* untuk membuat media pembelajaran, baik itu untuk pembelajaran daring ataupun luring yang sangat cocok digunakan pada masa pandemi ini. Media pembelajaran yang dapat dibuat dengan mengandalkan fitur-fitur dalam aplikasi *Canva* ini antara lain *powerpoint*, lembar kerja peserta didik, *handout*, mengedit video pembelajaran, dan lainnya. Pembuatan media pembelajaran berbasis *Canva* dapat dilakukan dengan menggunakan *smartphone* dengan cara mengunduh aplikasi *Canva* pada *Playstore*. Selain itu, dengan menggunakan laptop atau komputer dengan mengakses web *Canva*. Penggunaannya pun sangat mudah dengan cara mendaftar terlebih dahulu kita bisa mengedit beberapa media pembelajaran dengan beragam fitur yang ada. Penggunaan *canva* ini telah dilakukan oleh beberapa instansi untuk menunjang kegiatan pembelajaran selama daring. Diantaranya kegiatan pengabdian yang dilakukan oleh Faisal, dkk (2020) dengan mitra guru-guru SD yang tergabung dalam KKG kabupaten Gowa. *Canva* yang digunakan untuk bahan ajar dengan hasil meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan bahan ajar digital. Pelatihan serupa yang diselenggarakan oleh Wijaya, dkk (2021) di salah satu SD di Denpasar dengan hasil kegiatan yaitu terjadinya peningkatan pemahaman tentang aplikasi *canva*. Adapun Pelatihan menggunakan aplikasi *canva* pada tingkat SMK yang dilakukan oleh Tiawan, dkk (2020) yang mengenalkan desain menggunakan *canva* kepada siswa SMKN 1 Gunung Putri Bogor menunjukkan bahwa 90% peserta kegiatan merasakan senang dan puas mendapatkan wawasan baru dalam penggunaan *canva*. Pelatihan yang dilakukan oleh Mahardika, dkk (2021) dalam pengabdiannya di salah satu SMA di Banjarmasin. Hasil pelatihan ini positif dengan meningkatnya pemahaman guru dalam kemampuan membuat media belajar online berbasis *canva*. Selain itu dalam pengabdian Fitria, dkk (2021) yang dilakukan di salah satu SMK di Malang diketahui bahwa *Canva* dapat membantu peserta didik dalam mengerjakan tugas seperti *powerpoint*, *mind mapping*, poster, dsb memberikan dampak positif yaitu dengan hasil penilaian rata-rata siswa 8,67 (*range* 1-10).

Namun, di sisi lain ternyata masih banyak guru yang belum mengetahui penggunaan aplikasi *Canva* untuk membantu pembuatan media pembelajaran, diantaranya yakni guru di UPTD SDN 9 Nagrikaler. Oleh karena itu, diperlukan suatu pelatihan untuk menggunakan aplikasi *Canva* bagi guru yang bertujuan untuk meningkatkan keberagaman media pembelajaran digital di UPTD SDN 9 Nagrikaler. Diharapkan dengan adanya pelatihan ini dapat memberikan wawasan baru kepada guru yang belum pernah menggunakan aplikasi *Canva* sebelumnya, hingga dapat menerapkannya dalam kegiatan pembelajaran.

2. METODE

Alur pelaksanaan kegiatan pelatihan *canva* dapat dilihat pada Bagan 1 di bawah ini.



Bagan 1 Alur pelaksanaan kegiatan pelatihan

Pada pelaksanaan kegiatan pelatihan ini terdapat tiga tahap yang akan ditempuh dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan antara lain:

- a. Tahap persiapan: Kegiatan awal yang dilakukan adalah permohonan perizinan kepada pihak sekolah untuk melaksanakan kegiatan *workshop*. Tahap selanjutnya adalah, pembuatan proposal pengabdian kepada masyarakat, serta mempersiapkan pelatihan.

b. Tahap pelaksanaan: Dalam tahap pelaksanaan ini, pertama dilakukan pemeriksaan terlebih dahulu pada guru yang hadir, seperti pemeriksaan suhu tubuh, mengatur jarak, dan memakai masker ketika memasuki ruangan *workshop*. Adapun tahapan kegiatan pada tahap inti ini ialah sebagai berikut:

1. Pengenalan aplikasi *Canva*

Kegiatan awal ini dimaksudkan agar tim pengabdian dapat memberikan wawasan dan pengetahuan secara teoritis mengenai aplikasi *Canva*. Kegiatan ini dimaksudkan agar guru-guru mengetahui manfaat dari aplikasi *Canva*, khususnya dalam pembuatan media pembelajaran digital. Adapun materi yang disampaikan yaitu pengenalan aplikasi *canva*, fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi *canva*, manfaat dari aplikasi *canva*, serta kelebihan dan kelemahan yang terdapat pada aplikasi *Canva*. Gambar 1 berikut menunjukkan kegiatan penyampaian pengenalan aplikasi *canva*.



Gambar 1. Penyampaian materi mengenai aplikasi *canva* (Dok. pribadi, 25/03/2022)

2. Pelatihan dan pembimbingan pembuatan media pembelajaran digital.

Pada kegiatan ini, peserta dilatih dan dibimbing oleh panitia untuk dapat membuat media pembelajaran digital pada aplikasi *Canva*. Melalui kegiatan ini, peserta pelatihan diharapkan dapat membuat media pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik. Hal tersebut dimaksudkan agar siswa dapat tertarik dan termotivasi dalam melaksanakan pembelajaran. Gambar 2 merupakan kegiatan pelatihan pembuatan *Canva* bagi guru-guru.



Gambar 2. Kegiatan pelatihan pembuatan *canva* bagi guru-guru (Dok. pribadi, 25/03/2022)

c. Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi ini, setelah kegiatan pelatihan dilaksanakan dilanjutkan dengan memberikan kuesioner kepada peserta sebagai evaluasi, untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman guru mengenai materi yang sudah disampaikan serta dipraktikkan. Selanjutnya adalah diadakannya kegiatan pembuatan proyek kepada peserta untuk mengetahui kemampuan peserta dalam pembuatan media pembelajaran secara mandiri. Selain itu, seluruh panitia melakukan diskusi untuk mengevaluasi kekurangan dan kelebihan acara yang telah berlangsung.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum dan sesudah pelatihan diberikan kuesioner kepada para peserta. Kuesioner diberikan secara online melalui *google form*. Kuesioner terdiri dari empat pertanyaan yaitu satu pertanyaan tentang identitas dan tiga pertanyaan tentang pengetahuan sebelumnya mengenai aplikasi *canva*. Kuesioner pra pelatihan ini diisi oleh 21 orang tenaga pengajar di UPTD SDN 9 Nagrikaler Purwakarta. Pertanyaan pertama yang diajukan yaitu terkait pengetahuan responden tentang aplikasi *canva*. Dari kuesioner didapatkan data bahwa terdapat 71,4% peserta pelatihan tidak mengetahui aplikasi *canva* serta sebanyak 28,6% peserta sudah mengetahui aplikasi *canva*. Gambar 3 mengenai jawaban kuesioner pengetahuan awal peserta. Pertanyaan kedua membahas tentang apakah peserta sudah pernah menggunakan aplikasi *canva*. Dari kuesioner didapatkan hasil bahwa 71,4% peserta yang mengikuti pelatihan tidak pernah menggunakan *canva*. Sedangkan sebanyak 28,6% peserta sudah pernah menggunakan aplikasi *canva*. Hasil kuesioner tersebut terlihat pada Gambar 4.



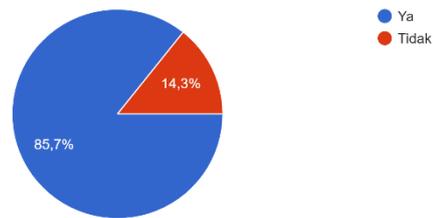
Gambar 3. Jawaban kuesioner pengetahuan awal peserta



Gambar 4. Jawaban kuesioner penggunaan *Canva*

Pertanyaan terakhir yang merupakan pertanyaan ketiga dalam kuesioner pra pelatihan yaitu terkait ada tidaknya kesulitan dalam penggunaan aplikasi *canva*. Seperti terlihat pada Gambar 5, dari kuesioner didapatkan hasil bahwa 85,7% peserta pelatihan mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi *canva*. Sedangkan 14,3% peserta tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi *canva*.

Sebelum diadakan pelatihan, apakah Bapa dan Ibu merasa kesulitan dalam menggunakan aplikasi Canva?
21 jawaban



Gambar 5. Jawaban kuesioner kesulitan menggunakan *canva*

Dari hasil kuesioner pra pelatihan ditemukan sebanyak 71,4% guru peserta pelatihan belum mengenal aplikasi *canva*, sebanyak 71,4% guru belum pernah menggunakan aplikasi *canva* dan sebanyak 85,7% guru merasa kesulitan dalam menggunakan aplikasi *canva*. Guru dituntut untuk terampil dalam proses mendisain, mengimplementasikan dan mengevaluasi pembelajaran. Salah satu komponen esensial yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran adalah media pembelajaran. Mengembangkan media pembelajaran yang efektif dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran (Mahardika dkk., 2021). Hal tersebut sesuai dengan pendapat dengan Maharuli & Zulherman (2021) yang mengatakan bahwa media pembelajaran sangat diperlukan untuk membantu guru menyajikan pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif.

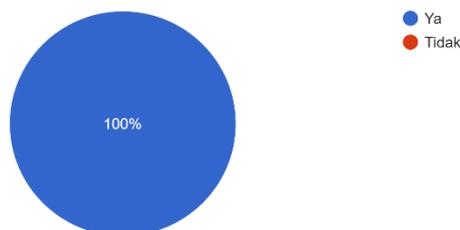
Dalam membuat media ajar, *canva* merupakan salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan karena menyediakan berbagai macam *template* presentasi yang dapat digunakan yaitu presentasi dalam bidang pendidikan. Selain itu, *canva* juga menyediakan berbagai poster, resume, spanduk, brosur, info grafis, grafik, atau pamflet (Resmini dkk., 2021). *Canva* memiliki salah satu fitur gratis untuk dapat digunakan oleh guru secara *unlimited* yang dinamakan dengan *canva for education*. Menurut (Nurhayati dkk., (2022) *Canva for education* memberikan kemudahan bagi guru dalam mendesain media pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan banyak contoh di aplikasi *canva* untuk disampaikan kepada siswa seperti Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), *power point*, poster dan lain sebagainya. Dari hasil kuesioner pra pelatihan sudah tampak bahwa pelatihan ini dapat bermanfaat bagi guru SDN 9 Nagrikaler hal tersebut karena masih banyak guru yang belum pernah menggunakan aplikasi *canva* dan merasa kesulitan dalam penggunaannya, bahkan ada yang belum mengetahui aplikasi *canva*. Maka dari itu pelatihan ini sangat bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan teknologi dalam pembelajaran berbasis IT.

Selanjutnya, dalam kuesioner pasca pelatihan diberikan enam pertanyaan, satu pertanyaan mengenai identitas tiga pertanyaan mengenai aplikasi *canva* dan dua pertanyaan mengenai kesan pesan mengikuti pelatihan membuat media pembelajaran menggunakan *canva*. Dalam kuesioner pasca pelatihan didapatkan hasil bahwa 100% guru berminat menggunakan aplikasi *canva*, dapat dilihat pada Gambar 6. Selain itu, hasil memperlihatkan bahwa 85% guru merasa kesulitan dalam menggunakan aplikasi *canva* dapat teratasi setelah dilaksanakannya pelatihan. Sedangkan 15% guru masih merasa kesulitan dalam menggunakan aplikasi *canva*. Hasil kuesioner terkait teratasinya kesulitan penggunaan *Canva* pasca pelatihan terlihat pada Gambar 7. Dari hasil kuesioner, yang ditunjukkan pada Gambar 8, didapatkan bahwa 85% peserta pelatihan merasa puas terhadap pematerian mengenai penggunaan aplikasi *canva*.

Kesan setelah mengikuti pelatihan guru merasa terbantu karena dapat dengan mudah membuat media pembelajaran dapat dibuat lebih inovatif, menarik serta menyenangkan. Adapun pesan yang disampaikan oleh peserta pelatihan mengenai pelaksanaan pelatihan membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi *canva* yaitu

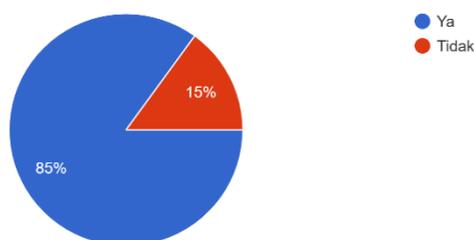
peserta berharap waktu dari pelatihannya lebih atraktif, efektif dan kreatif lagi. Selain itu peserta berharap untuk dapat terus mengembangkan keterampilan menggunakan IT.

Setelah diadakan pelatihan, apakah Bapa dan Ibu berminat menggunakan aplikasi Canva?
20 jawaban



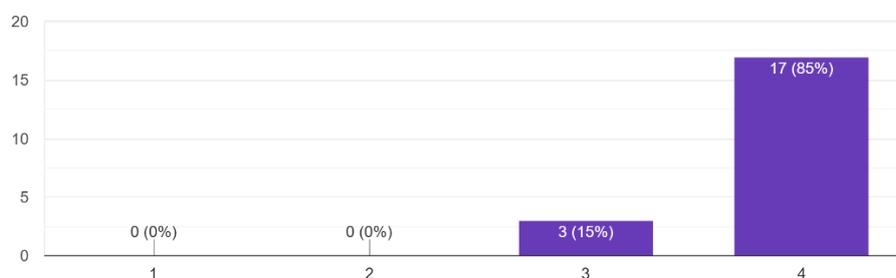
Gambar 6. Jawaban minat peserta terhadap aplikasi *Canva* pasca pelatihan

Apakah setelah pelatihan kesulitan dalam menggunakan aplikasi Canva dapat teratasi?
20 jawaban



Gambar 7. Jawaban teratasinya kesulitan pasca pelatihan

Seberapa puasakah pematerian mengenai penggunaan aplikasi canva?
20 jawaban



Gambar 8. Jawaban hasil kepuasan pelatihan penggunaan aplikasi *canva*.

4. KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ditujukan terkhususnya untuk guru dalam memperkenalkan media pembelajaran digital. Pelaksanaan pelatihan media pembelajaran berbasis *canva* dapat memudahkan untuk mendesain media pembelajaran dengan semenarik mungkin. Pelatihan ini dilaksanakan melalui tahap pengenalan, tahap pelatihan hingga tahap evaluasi. Pelatihan ini dapat menambah pengetahuan guru mengenai media pembelajaran berbasis digital. Hasil kuesioner menunjukkan adanya peningkatan wawasan peserta pelatihan terkait aplikasi *canva* yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran yang menarik. Partisipan yang mengikuti pelatihan merasa sangat terbantu dengan adanya pelatihan media pembelajaran digital berbasis *canva*.

5. UCAPAN TERIMAKASIH

Kami haturkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada SDN 9 Nagrikaler Purwakarta atas dukungan, kesediaan dan partisipasinya dalam kegiatan pelatihan ini sehingga kegiatan dapat terlaksana dengan baik dan lancar.

6. REFERENSI

- Anshori, S. (2019). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya*, 2(1), 88–100.
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP (Vol. 2, No. 1, Pp. 586-595)*., 2(1), 586–595.
- Faisal, M., Hotimah, Nurhaedah, AP, N., & Khaerunnisa. (2020). Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar dalam Mengembangkan Bahan Ajar Digital di Kabupaten Gowa. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 10(3), 266–270. <http://ojs.unm.ac.id/index.php/pubpend>
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 1(4), 104–117. https://juliwi.com/published/E0104/Paper0104_104-117.pdf
- Fitria, V. A., Habibi, A. R., Hakim, L., & Islamiyah, M. (2021). Pemanfaatan Canva untuk Mendukung Media Pembelajaran Online Siswa Siswi SMK Mahardika Karangploso Malang di Masa Pandemi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 75–82.
- Lenggono, W. (2019). Peran Media ICT Pada Pembelajaran Al Islam dan Kemuhammadiyah dan Penggunaanya di SMP Muhammadiyah 1 Purwokerto. *At-Ta'lim : Media Informasi Pendidikan Islam*, 18(1), 157–178. <https://doi.org/10.29300/attalim.v18i1.1612>
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275–281. <https://jurnalfkip.unram.ac.id/index.php/JPPM/article/view/2817/1853>
- Maharuli, F. M., & Zulherman, Z. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Muatan Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(2), 265–271. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i2.966>
- Miftah, M. (2013). Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95–105. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v1n2.p95--105>
- Nurfadhillah, S., & 4C PGSD. (2021). *Media Pembelajaran di Jenjang SD*. CV Jejak, anggota IKAPI.
- Nurhayati, N., Vianty, M., Nisphi, M. L., & Sari, D. E. (2022). Pelatihan dan Pendampingan Desain dan Produksi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva for Education bagi Guru Bahasa di Kota Palembang. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 171–180. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i1.8340>
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 04(02), 335–343. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/abdimas-siliwangi/article/view/6859/2593>
- Tiawan, Musawarman, Sakinah, L., Rahmawati, N., & Salman, H. (2020). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat Smk Di Smkn 1 Gunung Putri Bogor. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 476–480. <https://doi.org/10.31949/jb.v1i4.417>
- Wijaya, I. G. N. S., Ciptahadi, K. G. O. C., Ayuningsih, N. P. M., Yasa, I. G. D., & Adnyani, N. K. E. P. (2021). Pelatihan Media Pembelajaran Canva Bagi Guru Sdn Tulangampiang Denpasar Di Masa Pandemi Covid-19. *Integritas: Jurnal Pengabdian*, 5(2), 248–257. <https://unars.ac.id/ojs/index.php/integritas/article/view/1143>