

Diseminasi Pemanfaatan Akun Belajar.Id Untuk Pembelajaran Menyenangkan dengan Google Workspace for Education dan Canva

Erwin Hari Kurniawan*¹, M. Syaichul Muchyidin², Wildan Isna Asyhar³, Tujadhi Khamid⁴

^{1,2,3,4}Universitas Islam Kediri

Jl. Sersan Suharmaji No.38, Manisrenggo, Kec. Kota, Kota Kediri, Jawa Timur, Indonesia

email korespondensi: m.syaichul@uniska-kediri.ac.id

Submit: 18-11-2024 | Revisi : 13-02-2025 | Terima : 18-02-2025 | Terbit Online : 17-03-2025

Abstrak

Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Islam Kunjang Kediri dalam penerapan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Pelatihan komprehensif berbasis *workshop* dan pendampingan diberikan kepada guru untuk memperkenalkan *Google Workspace for Education* (GWE) dan Canva. *Google Workspace for Education* (GWE) memiliki berbagai alat produktivitas dan kolaborasi, seperti *Google Classroom*, *Google Docs*, dan *Google Sheets*, yang dapat digunakan untuk menyelesaikan tugas, mengelola kelas, dan berbagi materi secara online. Sementara itu, Canva memungkinkan guru membuat tugas dan mengelola kelas secara *online*. Hasil pelatihan digunakan untuk mengetahui seberapa efektif program. Ini dilakukan untuk menentukan seberapa baik pendidik dapat menggunakan teknologi digital di ruang kelas. Observasi kelas dan wawancara semi-terstruktur dengan peserta pelatihan digunakan untuk mengumpulkan data kualitatif tentang pengalaman dan tantangan guru. Hasil analisis dari pelatihan menunjukkan bahwa, 85% peserta menyatakan bahwa pelatihan ini sangat sesuai dengan kebutuhan mereka, dan 78% menyatakan bahwa mereka lebih percaya diri untuk memasukkan teknologi digital ke dalam pembelajaran mereka. Diharapkan peningkatan kemampuan guru ini akan meningkatkan pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis teknologi, meningkatkan keinginan siswa, dan membuat lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) lebih relevan dengan tuntutan dunia kerja yang semakin digital.

Kata Kunci : Google Workspace for Education (GWE), Canva, Kompetensi guru

Abstract

The community service project aims to help teachers at Kunjang Kediri Islamic Vocational High School (SMK) get better at using technology to help students learn. To implement Google Workspace for Education (GWE) and Canva, teachers get full training and support in the form of workshops. Some of the efficiency and teamwork tools in Google Workspace for Education (GWE) are Google Classroom, Google Docs, and Google Sheets. These can be used to finish tasks, run lessons, and share online materials. At the same time, Canva lets teachers make tasks and run their lessons online. How useful the program is is judged by how well the training works. This is done to see how well teachers can use computers in the classroom. To get qualitative information about teachers' experiences and problems, classroom observations and semi-structured talks with trainees were used. An study of the training showed that 85% of those who took part said it was perfect for their needs and 78% said they felt more comfortable using digital technology to help them learn. It is hoped that this improvement in teachers' skills will lead to more engaging and tech-based learning, more student interest, and more job opportunities for Vocational High School (SMK) grads in a world that is becoming more digital.

Keywords : Google Workspace for Education (GWE), Canva, Teacher competency

1. Pendahuluan

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah menjadi bagian integral dalam pendidikan modern, termasuk pendidikan Islam. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) mencakup peralatan untuk memproses dan menyampaikan informasi, meliputi teknologi informasi dan komunikasi. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi TIK sebagai media pembelajaran telah meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar, terutama dengan berkembangnya pembelajaran berbasis selular (*mobile learning*) dan jangkauan internet yang semakin luas (Darmawati, 2023; Fahira et al., 2023). Integrasi TIK dalam pendidikan memerlukan dukungan infrastruktur, pelatihan guru, dan budaya yang mendukung (Ramadhan et al., 2022). Integrasi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran menawarkan berbagai potensi untuk meningkatkan kualitas



pendidikan, seperti memfasilitasi pembelajaran aktif, meningkatkan akses terhadap informasi, dan mengembangkan keterampilan abad ke-21. (Teknologi Informasi dan Komunikasi) TIK memfasilitasi pembelajaran aktif, meningkatkan akses informasi, dan mengembangkan keterampilan abad ke-21 (Lasea et al., 2022). Namun, implementasi keterampilan ini masih menghadapi kendala, seperti kurangnya pemahaman dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan revitalisasi pendidikan yang melibatkan semua pemangku kepentingan (Mantau & Talango, 2023). Lembaga pendidikan tinggi juga perlu menyediakan pengalaman belajar yang kaya teknologi bagi calon guru untuk mempersiapkan mereka mengintegrasikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pengajaran (Lasea et al., 2022). Dalam konteks pendidikan vokasi, seperti Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) menjadi semakin krusial untuk mendukung pengajar yang kompeten guna mempersiapkan murid didiknya dalam menghadapi tantangan dunia kerja yang semakin kompetitif. Beberapa diantaranya adalah pemanfaatan *Google Workspace for Education* dan *Canva* dalam pengajaran.

Google Workspace for Education (GWE) dan *Canva* merupakan dua platform digital yang populer dan telah banyak digunakan dalam dunia pendidikan. *Google Workspace for Education* menyediakan alat produktivitas berbasis *cloud* yang meningkatkan kolaborasi, komunikasi, dan pengelolaan tugas di lingkungan pendidikan. *Google Workspace for Education (GWE)* menawarkan berbagai aplikasi seperti *Google Classroom*, *Docs*, *Sheets*, *Slides*, *Forms*, *Sites*, dan *Jamboard* untuk pembelajaran *online* (Malikah, 2022). Alat-alat ini mendukung pengembangan pendidikan 4.0 dan memudahkan pembelajaran jarak jauh (Khuntari, 2022). Sementara itu, *Canva*, platform desain grafis *online* yang populer, menawarkan alat yang mudah digunakan untuk membuat berbagai materi visual (Rahmasari & Yogananti, 2021). *Canva* menyediakan berbagai fitur dan template, memungkinkan pengguna mendesain poster, kartu ucapan, brosur, infografis, dan presentasi dengan cepat dan mudah (Zettira et al., 2022). *Canva* juga telah digunakan di berbagai lingkungan pendidikan untuk meningkatkan keterampilan desain dan fungsionalitas media sosial (Komalasari et al., 2021). Kombinasi kedua platform ini memiliki potensi yang besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), baik bagi guru maupun siswa.

Di SMA Negeri 1 Eris di Kabupaten Minahasa, Sulawesi Utara, telah dilakukan pelatihan tentang penggunaan *Google Workspace for Education*. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa guru mampu menyampaikan informasi dengan lebih efektif, yang tercermin dalam peningkatan partisipasi siswa dalam diskusi online dan tugas berbasis proyek. Selain itu, guru melaporkan bahwa pembuatan materi ajar menjadi lebih efisien dan mereka menjadi lebih percaya diri saat menggunakan berbagai platform digital untuk memperkaya pembelajaran siswa. Studi ini menunjukkan bahwa penguasaan teknologi digital sangat membantu meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Islam Kunjang merupakan sekolah yang relatif berkembang di mana Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) ini sangat konsen untuk meningkatkan hal-hal; seperti sistem administrasi, relasi, atau metodologi pengajaran, karena Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) ini sudah berjalan selama kurang lebih 14 tahun (Muchyidin, 2023). Namun, seperti halnya lembaga pendidikan lainnya, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Islam Kunjang juga menghadapi tantangan dalam mengadopsi teknologi digital dalam proses pembelajaran. Salah satu tantangan yang sering dihadapi adalah kurangnya kompetensi guru dalam memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Hal ini mengakibatkan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pembelajaran di sekolah belum optimal.

Berdasarkan permasalahan tersebut, pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Islam Kunjang dalam memanfaatkan *Google Workspace for Education* dan *Canva* untuk mendukung proses pembelajaran. Melalui pelatihan dan pendampingan, diharapkan guru dapat menguasai fitur-fitur kedua platform tersebut dan mampu mengintegrasikannya ke dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Dengan demikian, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta mempersiapkan siswa untuk menghadapi dunia kerja yang semakin berbasis teknologi.

Manfaat yang diharapkan dari pengabdian masyarakat ini antara lain adalah terhadap; 1) Peningkatan kompetensi guru, Guru akan memiliki kemampuan yang lebih baik dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK); 2) Peningkatan kualitas pembelajaran, Pembelajaran akan menjadi lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa; 3) Peningkatan motivasi belajar siswa, Siswa akan lebih termotivasi untuk belajar karena pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna; 4) Peningkatan hasil belajar siswa, Penggunaan *Google Workspace for Education* dan *Canva* dapat membantu siswa dalam memahami konsep yang sulit, berkolaborasi dengan teman sekelas, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis; dan 5) Peningkatan efisiensi pengelolaan pembelajaran, Guru dapat mengelola tugas, memberikan umpan balik, dan berkomunikasi dengan siswa secara lebih efektif dan efisien.

2. Metode

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul “Deseminasi Pemanfaatan Akun belajar.id untuk Pembelajaran Menyenangkan dengan GWE dan CANVA” di sekolah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Islam Kunjang, Dsn. Prayungan, Desa Kuwik, Kec. Kunjang, Kabupaten Kediri, Jawa Timur dengan menggunakan

pendekatan praktek dimana menekankan pada pelatihan penggunaan GWE dan Canva dalam pendidikan. Metode ini umumnya menggabungkan komponen teoretis dan praktis, dan beberapa di antaranya menekankan proporsi pelatihan praktik yang lebih tinggi (Setiawan & Ayuningtyas, 2023). Terdapat 4 tahapan dalam melaksanakan pengabdian. Berikut 4 tahapannya

a) Analisis

Sebelum dilakukannya pelatihan dengan judul “Deseminasi Pemanfaatan Akun belajar.id untuk Pembelajaran Menyenangkan dengan *Google Workspace for Education* (GWE) dan CANVA” ini dilakukan terlebih dahulu tahapan berupa analisis, dengan proses observasi atau pengamatan lapangan dan wawancara atau bertanya langsung kepada pihak sekolah baik kepala sekolah ataupun guru-guru yang ada di Sekolah tersebut dengan sejumlah 10 Guru dari total 18 Guru di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Islam Kunjang. Observasi lapangan dan wawancara adalah metode yang berharga di berbagai disiplin ilmu (Budiarti et al., 2024). Hasil dari observasi yang dilakukan oleh tim serta wawancara yang sudah dilakukan terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi guru-guru dalam proses mengajar. Salah satunya adalah kesulitan yang dihadapi guru-guru dalam membuat bahan ajar yang lebih kreatif dan inovatif yang berbasis *information and technology* (IT). Pada tahapan ini Tim memerlukan waktu sekitar 3 hari untuk melaksanakan observasi dan wawancara. Hari pertama difokuskan untuk melakukan observasi dan dilanjutkan pada hari ke dua dilaksanakan observasi serta wawancara dengan kepala sekolah dan pada hari terakhir atau hari ke 3 dilaksanakan wawancara kepada para guru Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Islam Kunjang dan sejumlah guru atau pengajar.

b) Perencanaan

Perencanaan merupakan tahap krusial sebelum melaksanakan pelatihan atau program pengembangan. Analisis kebutuhan pelatihan menjadi dasar penting dalam merancang program yang efektif (Landa et al., 2022). Berdasarkan permasalahan yang didapat pada tahapan sebelumnya, maka dilakukan proses perancangan untuk menjawab permasalahan yang ada dengan menentukan aplikasi yang sesuai. Aplikasi tersebut adalah *Google Workspace for Education* (GWE) dan Canva sebagai media dalam membuat bahan ajar. *Google Workspace for Education* (GWE) dipilih karena semua guru sudah mempunyai *akun belajar.id* yang mana akun tersebut belum dioptimalkan sepenuhnya atau diimplementasikan pada pengajaran sedangkan Canva dipilih karena memiliki fitur yang mudah digunakan serta dapat digunakan pada *smartphone* ataupun komputer. Sehingga guru-guru dapat mengedit bahan ajar dimana saja. Pada tahap perancangan in Tim memerlukan waktu 2 hari untuk menyusun dan mempersiapkan fitur apa saja yang akan diberikan ke para guru Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Islam Kunjang.

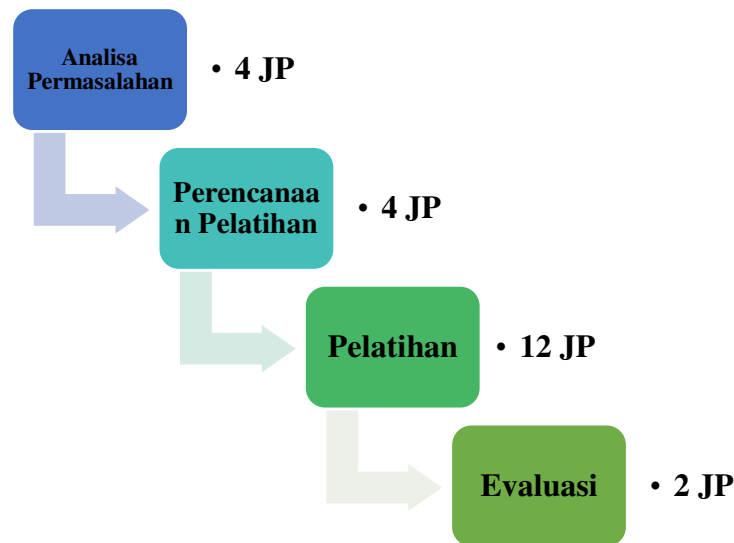
c) Pelatihan

Pelatihan yang efektif dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap, yang berpotensi mengarah pada kemajuan karir (Purnama et al., 2023). Pada tahapan ini, pelatihan dilakukan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Islam Kunjang Kabupaten Kediri dengan jumlah peserta 18 guru secara luring dan dilaksanakan dalam waktu 3 hari atau 24 jam pelatihan. Sebelumnya para guru telah menyiapkan perangkat berupa laptop atau komputer yang terkoneksi dengan internet sehingga. Jadi pada tahapan ini guru-guru dilatih bagaimana mengoperasikan *Google Workspace for Education* (GWE) dan Canva sehingga menghasilkan bahan ajar menjadi lebih kreatif. Pada pelatihan ini juga diberikan kesempatan tanya jawab untuk memudahkan guru dalam proses membuat bahan ajar. Pada peserta pengabdian juga datang langsung ke meja para guru yang membutuhkan bantuan secara langsung, sehingga guru dengan cepat dapat memahami dan menyelesaikan kendala dalam membuat bahan ajar dengan *Google Workspace for Education* (GWE) dan Canva.

d) Evaluasi

Evaluasi merupakan proses sistematis untuk menilai pencapaian tujuan dan efektivitas suatu program (Novalinda et al., 2020). Setelah dilakukannya pelatihan, tim pengabdian menilai hasil dari pelatihan yang sudah dilakukan dengan melaksanakan observasi dan wawancara terstruktur guna melihat kemanfaatan dan kegunaan dari penggunaan *Google Workspace for Education* (GWE) dan Canva dalam pengajaran. Penilaian ini dilakukan agar memberikan masukan kepada para guru atas kekurangan dan kelebihan yang ada. Evaluasi juga digunakan tim pengabdian kepada masyarakat atas kinerja tim dalam menyampaikan pelatihan kepada guru-guru. Pada tahapan ini dilaksanakan selama 1 hari atau 8 jam.

Berikut penggambaran atau ilustrasi tahapan-tahapan dari analisis permasalahan yang dihadapi oleh para guru sehingga melahirkan perancangan kegiatan dan selanjutnya tahap pelatihan dan evaluasi.



Gambar 1. Metode Pengabdian Masyarakat

3. Hasil dan Pembahasan

Pada bagian ini akan disajikan hasil dan pembahasan tentang pelatihan penggunaan *Googleworkspace for Education* (GWE) dan Canva dalam pengajaran. *Googleworkspace for Education* (GWE) adalah seperangkat alat produktivitas berbasis *cloud* yang dirancang khusus untuk institusi pendidikan seperti sekolah, universitas, dan lembaga pelatihan. *Googleworkspace for Education* (GWE) menyediakan berbagai macam aplikasi yang dapat digunakan oleh guru, siswa, dan staf untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan menciptakan konten pembelajaran secara efektif. Terdapat beberapa aplikasi yang diberikan dalam pelatihan tersebut. Yakni; *Google drive*, *Google meet*, *Google slide*, *Google form*, *Google mail*, *Google docs*, dan *Gemini*.

Canva adalah sebuah *platform* desain *grafis online* yang sangat mudah digunakan, bahkan bagi mereka yang tidak memiliki latar belakang desain profesional. Dalam konteks pendidikan atau pengajaran, Canva menawarkan berbagai fitur yang dapat dimanfaatkan untuk membuat materi pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa. Beberapa fitur yang diberikan pada pelatihan tersebut adalah *Artificial Intelligence* (AI) atau kecerdasan buatan dalam Canva, Editing gambar dan Video, Pembuatan media ajar interaktif, dan optimalisasi *magic studio*.

3.1 Persiapan pelatihan

Sebelum pelaksanaan pelatihan, tim dan pihak sekolah melaksanakan pembukaan pelatihan terlebih dahulu yang dihadiri oleh tim pengabdian masyarakat dan pihak terkait dalam hal ini adalah SMK Islam Kunjang Kediri. Dalam sambutan yang diberikan oleh pihak sekolah dalam hal ini dilaksanakan langsung oleh Bapak Kepala Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Islam Kunjang, yaitu; Bapak Mufid Wahyu Hidayat, Lc., Bapak Kepala Sekolah sangat berterimakasih dengan adanya pelatihan tersebut karena pasti akan memberikan dampak yang sangat positif baik kepada para guru maupun secara tidak langsung kepada para murid Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Islam Kunjang apalagi di era digital saat ini.



Gambar 2. Pembukaan Pelatihan



Gambar 3. Persiapan Pelatihan

3.2 Pelaksanaan pelatihan

Pelaksanaan pelatihan dibagi menjadi dua sesi yakni sesi pelatihan *Google workspace for education* (GWE) dan sesi kedua adalah sesi pelatihan *Canva*. Keseluruhan pelatihan dilaksanakan selama 12 jam pelatihan dimana setiap sesi membutuhkan waktu 6 jam pelatihan.

a. Pelatihan *Google workspace for education* (GWE)

Pada pelatihan *Google workspace for education* (GWE) ini yang dipelajari dan dipraktikkan adalah *Google drive*, *Google meet*, *Google slide*, *Google form*, *Google mail*, *Google docs*, dan *Gemini*.



Gambar 4. Penjelasan Aplikasi pada *Google workspace for education* (GWE)



Gambar 5. Praktek penggunaan *Google workspace for education* (GWE)



Gambar 6. Pendampingan *Google workspace for education* (GWE)

b. Pelatihan Canva

Pada pelatihan CANVA ini yang dipelajari dan dipraktekkan adalah *Artificial Intelligence* (AI) dalam Canva, Editing gambar dan Video, Pembuatan media ajar interaktif, dan optimalisasi magic studio.



Gambar 7. Penjelasan Aplikasi pada Canva



Gambar 8. Praktek Penggunaan Canva



Gambar 9. Pendampingan Penggunaan Canva

3.3. Karya Guru

Guru SMK Islam Kunjang dapat menggunakan Google Workspace for Education (GWE) dan Canva. Mereka dapat membuat dan menata kelas virtual dengan Google Classroom, menggunakan Slide sebagai materi pembelajaran interaktif, dan membuat evaluasi terstruktur dengan Forms. Selain itu, Google Dokumen dan Spreadsheet digunakan untuk merencanakan pembelajaran kolaboratif dan mengajar siswa.



Gambar 10. Hasil Karya Pembuatan Bahan Ajar



Gambar 11. Hasil Karya Pembuatan Bahan Ajar

Untuk menilai seberapa baik guru dapat menggunakan teknologi digital di kelas, data kualitatif tentang pengalaman guru dikumpulkan melalui observasi kelas dan wawancara semi-terstruktur dengan peserta pelatihan. 85% peserta menyatakan bahwa pelatihan ini sangat relevan dengan kebutuhan mereka, dan 78% menyatakan bahwa memasukkan teknologi digital ke dalam pembelajaran meningkatkan kepercayaan diri mereka. Serta kesulitan yang dihadapi oleh beberapa Guru adalah jaringan internet yang terkadang masih mengalami gangguan.

4. Kesimpulan

Pelatihan penggunaan *Google Workspace for Education* (GWE) dan Canva yang dilaksanakan di SMK Islam Kunjang Kediri telah berhasil meningkatkan kompetensi digital guru dan membawa perubahan positif dalam proses pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan yang signifikan pada kemampuan guru dalam memanfaatkan berbagai fitur *Google Workspace for Education* (GWE) dan Canva. Guru-guru juga melaporkan bahwa mereka lebih percaya diri dalam merancang materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Meskipun masih terdapat beberapa tantangan, seperti keterbatasan infrastruktur teknologi, namun dengan dukungan dari sekolah dan pelatihan berkelanjutan, diharapkan penggunaan *Google Workspace for Education* (GWE) dan Canva dapat menjadi bagian integral dari kegiatan pembelajaran di sekolah. Sebagai langkah selanjutnya, perlu dilakukan evaluasi secara berkala untuk memantau keberlanjutan penggunaan *Google Workspace for Education* (GWE) dan Canva serta memberikan dukungan yang diperlukan bagi guru. Meskipun *Google Workspace for Education* (GWE) dan Canva telah digunakan oleh para guru di SMK Islam Kunjang, masih ada beberapa masalah yang perlu diatasi. Sekolah perlu meningkatkan infrastruktur teknologinya agar dapat menggunakan GWE dan Canva dengan lebih baik dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, program pelatihan struktural harus dilaksanakan untuk meningkatkan infrastruktur teknologi digital di sekolah. Teknologi harus diintegrasikan ke dalam kurikulum sekolah untuk menjadikan GWE dan Canva lebih sistematis dan efektif. Guru hendaknya memberikan pengalaman praktis dan bermanfaat untuk membantu siswa menggunakan teknologi digital secara efektif. Untuk mencapai hal ini, sekolah harus melakukan evaluasi dan pemantauan secara berkala untuk memahami efektivitas GWE dan Canva dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan mengatasi masalah guru dan siswa.

Referensi

- Budiarti, A. M., Agnesa, E. F., Puspita, E., Dewi, F. A., Sianipar, N., Amanda, S., & Erdita, V. M. (2024). Pengembangan Masyarakatlaporan Hasil Observasi Dan Wawancaradesa Pulau Betung Kecamatan Pemayang. *Journal of Dialogos*, 1(1), 1–9. <https://doi.org/10.62872/4xggrn64>
- Darmawati, D. (2023). Integrasi dan Manfaat TIK dalam Dunia Pendidikan. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(3), 980. <https://doi.org/10.35931/am.v7i3.1838>
- Fahira, W. R., Sari, Y. G., Putra, B. E., & Putri, D. A. E. (2023). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Sebagai Media Pembelajaran Di Dunia Pendidikan. *Jurnal Binagogik*, 10(2), 89–98. <https://doi.org/10.61290/pgsd.v10i2.426>
- Khuntari, D. (2022). Analisis Usability *Google Workspace for Education* di Universitas dengan System Usability Scale. *Techno.Com*, 21(1), 75–87. <https://doi.org/10.33633/tc.v21i1.5537>
- Komalasari, Y., Muharrom, M., & Sumbaryadi, A. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Fungsionalitas Media Sosial Pada Pengurus dan Anggota Karang Taruna Kel. Kebon Bawang Jakarta Utara. *Abditeknika Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 71–77. <https://doi.org/10.31294/abditeknika.v1i2.380>
- Landa, K. S., Kamil, M., & Gusmanti, R. (2022). Analisis Efektivitas Pelatihan Berbasis Kompetensi “Meta Sintesis Komponen Pelatihan.” *Kolokium Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 10(1), 76–85. <https://doi.org/10.24036/kolokium.v10i1.519>
- Lasea, D. R., Irianib, A., & Satyawatic, S. T. (2022). Pengintegrasian teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 9(1), 1–8. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v9i1.12635>
- Malikah, S. (2022). Pembelajaran Matematika Kolaboratif Berbasis Online dengan *Google Workspace for Education*. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 2857–2871. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1624>
- Mantau, B. A. K., & Talango, S. R. (2023). Pengintegrasian Keterampilan Abad 21 Dalam Proses Pembelajaran (Literature Review). *Irfani*, 19(1), 86–107. <https://doi.org/10.30603/ir.v19i1.3897>
- Muchyidin, M. S. (2023). Examples Non-Examples Technique to Improve Students’ Writing Skills at SMK Islam Kunjang. *Jo-ELT (Journal of English Language Teaching) Fakultas Pendidikan Bahasa & Seni Prodi Pendidikan Bahasa Inggris IKIP*, 10(1), 63. <https://doi.org/10.33394/jo-elt.v10i1.7188>
- Novalinda, R., Ambiyar, A., & Rizal, F. (2020). Pendekatan Evaluasi Program Tyler: Goal-Oriented. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 18(1), 137. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v18i1.1644>
- Purnama, Y. H., Fathihani, & Purwanto, S. (2023). Peran Pelatihan Dalam Peningkatkan Kualitas Sdm Dan Pengembangan Karir Di Pulau Tidung. *Jurnal Umum Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 16–23.

<https://doi.org/10.58290/jupemas.v2i3.146>

Rahmasari, E. A., & Yogananti, A. F. (2021). Kajian Usability Aplikasi Canva (Studi Kasus Pengguna Mahasiswa Desain). *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(01), 165–178.

<https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i01.4292>

Ramadhan, A. H., Mulyani, S., & Hafizah, C. V. (2022). 2286-Article Text-5203-1-10-20220310. *6*(1), 437–443.

Setiawan, Y. E., & Ayuningtyas, T. (2023). Penerapan Pelatihan Berbasis Prakteik Dan Pelatihan Berbasis Teori Terhadap Minat Peserta Pelatihan. *Refleksi Edukatika*, 13, 127–134. <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/re>

Zettira, S. B. Z., Febrianti, N. A., Anggraini, Z. A., Prasetyo, M. A. W., & Tripustikasari, E. (2022). Pelatihan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Desain Promosi Usaha Mikro Kecil dan Menengah.

Jurnal Abdimas Prakasa Dakara, 2(2), 99–105. <https://doi.org/10.37640/japd.v2i2.1524>