

Pelatihan Pembuatan Presentasi Menggunakan Media Canva Di SDN Ploso III/174 Surabaya

Slamet¹, Abel Indra², Bagaskara Gita Dewanta³, David Julius Sanjaya⁴, Enrico Richie⁵, Fredriex Pramana Putra⁶

^{1,2,3,4,5,6}Program Studi Sistem Informasi, Universitas Dinamika, Indonesia

e-mail: *¹slamet@dinamika.ac.id, ²22410100007@dinamika.ac.id,

³22410100003@dinamika.ac.id, ⁴22410100009@dinamika.ac.id,

⁵22410100011@dinamika.ac.id, ⁶22410100002@dinamika.ac.id

Abstrak

Dengan semakin majunya teknologi dan digitalisasi, dunia pendidikan pun juga harus ikut dalam kemajuan zaman ini. Sekolah Dasar Negeri Ploso III/174 menjadi tempat tujuan dalam melakukan kegiatan Pengabdian Masyarakat. Terdapat masalah sedikitnya tenaga pendidik yang mengajar mata pelajaran TIK dan siswa-siswi tidak mampu membuat presentasi visual yang menarik saat presentasi. Selain itu, cara untuk menyelesaikan tugas tersebut masih individualis dan kurang menyenangkan juga menjadi masalah lain. Pengabdian ini dilakukan untuk mengenalkan dan melatih siswa-siswi SDN Ploso III/174 menggunakan aplikasi Canva. Aplikasi ini merupakan sebuah aplikasi desain grafis yang bisa digunakan berbagai hal yang berhubungan dengan desain, dengan memfokuskan penggunaan aplikasi Canva untuk membuat presentasi. Pelatihan dikhususkan untuk kelas lima dan enam, dikarenakan sedang disiapkan untuk masuk jenjang pendidikan lebih tinggi yaitu Sekolah Menengah Pertama. Pelatihan dibagi dalam dua sesi pertemuan bagi masing-masing kelas, pertemuan pertama mengenalkan dan melatih siswa-siswi secara individu, pertemuan kedua digunakan untuk penguatan ilmu dengan cara membagi siswa dalam beberapa kelompok dan melakukan presentasi di depan kelas. Hasil dari pelatihan ini adalah siswa-siswi dapat menggunakan aplikasi Canva untuk membuat presentasi visual yang lebih kreatif, menarik dan dapat meningkatkan pola belajar secara berkelompok serta membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

Kata kunci: Aplikasi Canva, Desain Grafis, Presentasi, SDN Ploso III/174.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan pada Sekolah Dasar secara sistematis merupakan salah satu bagian dari jenjang pendidikan dasar yang berada pada tingkatan ketiga setelah TK dan PAUD. Maksud dari Pendidikan dasar itu sendiri yaitu tahap pendidikan formal yang dikhususkan untuk anak-anak yang dianggap sudah siap menerima pendidikan umum. Untuk urutan pada jenjang pendidikan dasar mencakup Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Taman Kanak-kanak (TK), Sekolah Dasar (SD), lalu akan berlanjut ke jenjang pendidikan tinggi yaitu Sekolah Menengah Pertama (SMP). Dilihat dari kedudukan dan perannya, tingkat Sekolah Dasar merupakan jenjang pendidikan umum yang cukup krusial, karena merupakan tahap paling awal dari pendidikan formal yang menjadi jembatan untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi[1].

Menurut Sugy dari artikel [2] mengenai siswa Sekolah Dasar ialah siswa yang rentang usianya yaitu tujuh (7) hingga dua belas (12) tahun dan Siswa-Siswa ini memperoleh pelajaran pada tingkat SD atau sederajat seperti Madrasah Ibtidaiyah. Biasanya, siswa pada Sekolah Dasar mengikuti alur dari kurikulum yang memiliki mata pelajaran dasar, baik ilmu pasti

maupun ilmu penalaran seperti: Matematika, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, Seni, dan Pendidikan Jasmani. Sehingga, selama berada pada masa Sekolah Dasar, siswa mampu untuk mengoptimalkan dasar-dasar dari keterampilan membaca, menulis, dan berhitung. Siswa juga diajarkan nilai-nilai moral dan sosial, serta kemampuan berinteraksi dengan teman-teman sekelas dan guru.

Dengan berkembangnya digitalisasi dan internet di seluruh dunia, ilmu yang dipelajari anak-anak Sekolah Dasar pun bukan hanya mata pelajaran yang dipelajari dari buku saja. Hal itu mendorong anak-anak di Sekolah Dasar juga perlu mempelajari apa itu digitalisasi dan internet, maka dari itu sekarang di Sekolah Dasar ada mata pelajaran TIK (Teknologi Informasi Dan Komunikasi) [3]. Dalam jurnal publikasi seperti [4] dan [5] telah memberikan pendampingan dalam menulis sebuah buku. Tim PKM mempunyai latar belakang mempelajari teknologi, yaitu Sistem Informasi. Hal itu mendorong untuk melakukan pendampingan dan pelatihan bagi anak-anak Sekolah Dasar agar bisa mengenal TIK lebih mendalam.

SDN Ploso III/174 merupakan Sekolah Dasar yang beralamat di Karang Empat Besar 60-62 Kelurahan Ploso Kec. Tambaksari Kota Surabaya dengan NPSN 20533288. SD ini terdiri dari 6 tingkatan kelas dan dengan total keseluruhan siswanya adalah 290 siswa.

Mengacu pada hasil observasi dan data mengenai sekolah SD, permasalahan mitra adalah kurangnya tenaga pendidik di Bidang Teknologi Informasi. SDN Ploso III/174 memiliki guru TIK, tetapi kekurangannya adalah guru TIK hanya bisa mengajar pada hari Senin dan Rabu, dengan hanya dua hari saja belajar mengenai teknologi informasi. Selain itu, dalam membuat tugas presentasi, para siswa juga dihadapkan pada permasalahan penyampaian dan cara pengerjaan yang tidak menarik dan membosankan.

Berdasarkan analisis situasi dan permasalahan dari SDN Ploso 3, solusi pertama yang bisa diberikan adalah Pendampingan dan Pelatihan menggunakan aplikasi Canva yang dimulai dari membuat akun, memanfaatkan *feature* dari Canva, seperti *feature* desain presentasi dan memanfaatkan canva untuk bisa digunakan dalam berbagai aspek dalam pembelajaran. Canva dapat digunakan dalam mengerjakan tugas berbagai hal, seperti membuat desain gambar atau logo, hingga membuat sebuah desain presentasi PowerPoint [6].

Peningkatan SDM pada SDN Ploso 3 dilakukan dengan memberikan pelatihan penggunaan Canva dengan tujuan melatih siswa SD dalam membuat *slide show* presentasi yang menarik. Pelatihan ini sangat mungkin dilaksanakan, karena tersedianya fasilitas lab Komputer di Sekolah tersebut. Selain itu pelatihan ini mempunyai kelebihan yaitu akses aplikasi canva yang banyaknya fitur bersifat gratis, sehingga hal itu mempermudah dalam mengeksplorasi berbagai tema yang menarik yang tersedia di Canva. Selama ini, tenaga pendidik masih menggunakan powerpoint yang masih minim fitur dan sedikitnya tema dalam aplikasi powerpoint tersebut. Untuk mengatasi hal tersebut, maka dapat diberikan bantuan untuk melatih menggunakan aplikasi canva sebagai salah satu cara baru untuk membuat sebuah *slideshow* untuk presentasi. Dimana nantinya pelatihan canva ini untuk akan bisa membantu siswa untuk bisa menggunakan aplikasi canva untuk memenuhi kebutuhan ilmu dalam bidang teknologi informasi.

2. METODE

Dalam Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini, Pihak Pelaksana menyelenggarakan pelatihan yang bertujuan memberikan pembelajaran tentang teknik pembuatan presentasi yang efektif dan dapat dengan mudah dipahami oleh audiens. Pihak mitra adalah para murid yang berada di tingkat kelas 5 dan 6. Setelah pemeriksaan, tim pelaksana menganggap bahwa metode pelaksanaan yang terdokumentasi dalam jurnal [7] sesuai untuk diimplementasikan oleh tim kami dalam menyelenggarakan pelatihan penggunaan aplikasi Canva. Kegiatan pengabdian masyarakat di SDN Ploso III/174 ini digambarkan pada gambar 1.

Detail kegiatan diterapkan pada kelas 5A, 5B, dan kelas 6. Setiap kelas mendapatkan porsi pelatihan yang sama, dimana pelatihan telah dilaksanakan pada tanggal 16 November, 24 November, dan 5 Desember 2023.



Gambar 1 Prosedur Pelaksanaan

1. Lokasi survey dan diskusi dengan mitra dilakukan di SDN Ploso 3. Pada tahap ini, pihak pelaksana melakukan kunjungan ke Sekolah tersebut untuk melakukan survey dan berdiskusi dengan mitra, dalam hal ini SDN Ploso 3. Interaksi langsung dengan mitra adalah langkah awal yang penting untuk memahami kebutuhan dan konteks sekolah serta memastikan bahwa program pelatihan yang akan dijalankan sesuai dengan kebutuhan.
2. Persiapan peralatan dan materi melibatkan pihak SDN Ploso 3 dan pelaksana. Peralatan yang digunakan untuk pelatihan berasal dari Lab Komputer SDN Ploso 3, sementara pelaksana bertanggung jawab menyusun materi pelatihan. Pihak pelaksana menyiapkan sebuah presentasi menggunakan PowerPoint (PPT) yang membahas penggunaan Canva. Selain itu, Pelaksana juga membuat modul yang akan menjadi panduan untuk pelatihan, mencakup langkah-langkah penggunaan Canva dengan detail.
3. Pelatihan Canva Presentation dilakukan selama 1 jam 30 menit, dengan para siswa sebagai audiens. Pelaksana memberikan panduan langkah demi langkah tentang penggunaan Canva dalam presentasi. Pelatihan ini mencakup aspek-aspek kunci seperti pembuatan desain, penambahan elemen grafis, dan pengaturan tata letak. Pada 30 menit terakhir, siswa diberikan tugas individu untuk mengaplikasikan pengetahuan yang telah mereka pelajari selama pelatihan.
4. Tugas kelompok pengetahuan diadakan pada pertemuan berikutnya setelah pelatihan Canva. Para audiens, yang sudah terbagi dalam kelompok-kelompok, diberikan tugas untuk membuat presentasi dengan tema pendidikan. Setiap kelompok bertanggung jawab untuk menerapkan konsep dan keterampilan yang telah dipelajari selama pelatihan Canva. Tugas ini bertujuan untuk mengukur pemahaman dan kemampuan siswa dalam menggunakan Canva untuk tujuan presentasi.
5. Evaluasi mandiri dilakukan oleh pihak Pelaksana sepanjang proses pelaksanaan hingga selesai. Pelaksana secara rutin mengevaluasi pekerjaan siswa, memberikan umpan balik konstruktif, dan memastikan bahwa tujuan pelatihan tercapai. Evaluasi mandiri ini mencakup aspek-aspek seperti kreativitas, ketepatan teknis, dan kemampuan siswa untuk mengaplikasikan konsep Canva dalam presentasi mereka. Proses ini membantu memastikan keberhasilan pelatihan dan memberikan pandangan untuk pengembangan lebih lanjut di masa depan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 16 November 2023 sampai tanggal 5 Desember 2023 di SDN Ploso III/174, Surabaya, Jawa Timur. Peserta dari kegiatan pelatihan Canva sebagai media membuat presentasi digital secara sederhana adalah Siswa/Siswi kelas 5A, 5B dan 6 dari SDN Ploso III/174. Jumlah peserta yang hadir untuk kelas 5a adalah 27, kelas 5b adalah 30, dan kelas 6 adalah 35.

Kegiatan ini berjalan sebanyak 3 Pertemuan dengan setiap pertemuan terdapat 2 sesi yang setiap sesinya berjalan selama 90 Menit. Untuk setiap kelas memiliki 2 pertemuannya sendiri yaitu pada pertemuan pertama adalah pertemuan yang terfokuskan pada materi yang bisa dilihat di tabel 1 dan pertemuan kedua adalah pertemuan terfokuskan pada praktik dan berlatih presentasi di depan kelas yang bisa dilihat di tabel 2. Pada pertemuan 1 hingga

pertemuan 3 memiliki jadwal waktu yang sama yaitu dimulai pada pukul 07.00 WIB sampai 11.00 WIB. Kegiatan PKM ini berjalan dengan urutan-urutan kegiatan sebagai berikut:

Tabel 1 Jadwal Pelatihan Sesi Teori

Detail Kegiatan Utama			
No	Waktu	Kegiatan	Durasi
1	06.30 - 07.00	Kedatangan	30'
2	07.00 - 07.05	Pembukaan & Perkenalan	5'
3	07.05 - 07.10	Pre-Test	5'
4	07.10 - 07.50	Pemberian Materi Canva	40'
5	07.50 - 08.20	Praktik individu	30'
6	08.20 - 08.25	Post-Test	5'
7	08.25 - 08.30	Penutup	5'

Tabel 2 Jadwal Pelatihan Pertemuan Praktik

Detail Kegiatan Utama			
No	Waktu	Kegiatan	Durasi
1	09.00 - 09.30	Kedatangan	30'
2	09.30 - 09.35	Pembukaan	5'
3	09.35 - 09.45	Materi Canva Lanjutan	5'
4	09.45 - 10.15	Praktik Per-Kelompok	30'
5	10.15 - 10.45	Presentasi Per-Kelompok	30'
6	10.45 - 10.55	Pengumuman Juara & Foto Bersama	5'
7	10.55 - 11.00	Penutup & Doa	5'

Pembukaan dan doa merupakan sesi untuk membuka kegiatan pelatihan yang dipimpin oleh pemateri yang diikuti oleh peserta yaitu Siswa/Siswi SDN Ploso III/174 dan pelaksana. Kegiatan ini meliputi pengenalan pemateri dan pembina terhadap para peserta yang hadir dan penyampaian informasi tentang kegiatan yang akan dilaksanakan hingga setelah itu adalah penyampaian doa. Dokumentasi kegiatan Pembukaan dan doa dapat dilihat di gambar 2.



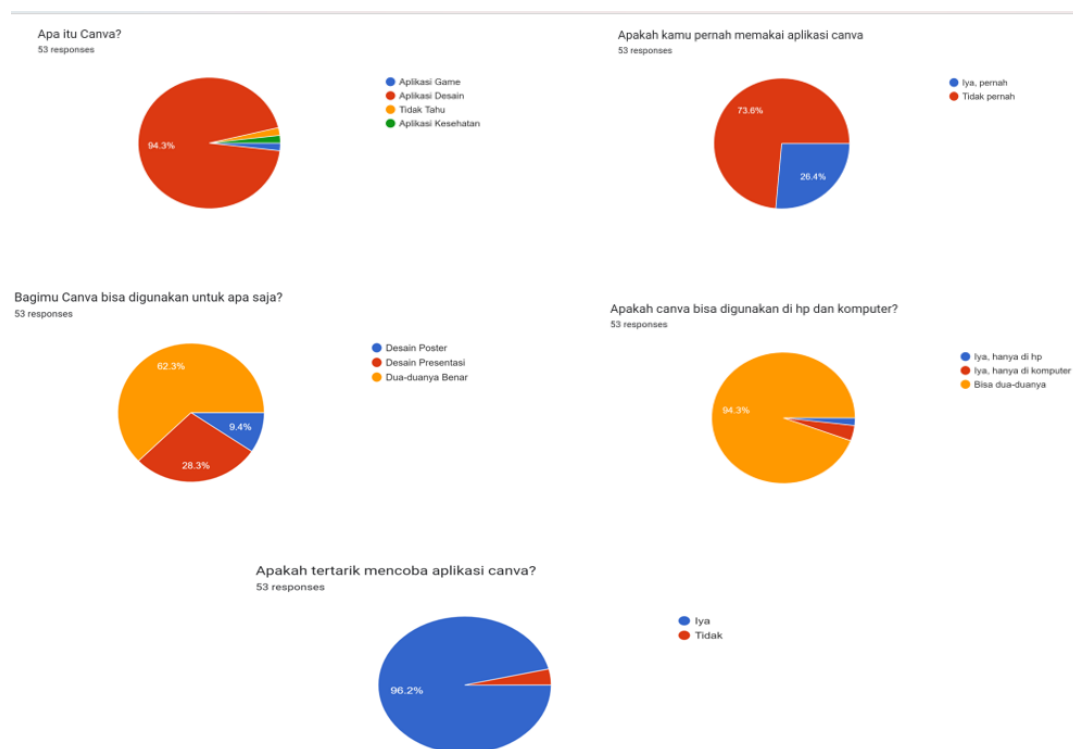
Gambar 2 Kegiatan Pembukaan dan Doa

Sebelum dilakukan penyampaian materi, terlebih dahulu melakukan test berbasis *google form* dengan tujuan untuk mengukur pemahaman peserta mengenai materi yang akan

dibawakan pemateri dan sebagai alat untuk evaluasi dari tim [8]. Berikut merupakan suasana kelas pada saat sesi Pre-Test yang terlihat pada Gambar 3.



Gambar 3 Kegiatan Pre-Test



Gambar 4 Grafik Hasil Pre-Test

Pada gambar 4, merupakan hasil yang didapat dari Pre-Test yang dilaksanakan oleh siswa-siswi peserta pelatihan. Gambar 4 menunjukkan grafik dari beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang akan dibahas. Jika dilihat dari hasil persentasi grafik yang diperoleh, menunjukkan bahwa siswa-siswi cukup menguasai materi yang akan dibahas.

Kegiatan selanjutnya adalah pemaparan materi tentang membuat desain presentasi menggunakan aplikasi Canva yang disampaikan oleh pemateri dari Universitas Dinamika. Penyampaian materi dilakukan dengan mempresentasikan modul-modul yang telah disusun oleh seluruh anggota kelompok Mahasiswa Universitas Dinamika dibawah bimbingan dari pembina. Modul menjadi sangat penting dalam pelatihan ini, karena modul dapat digunakan sebagai sebuah media dalam pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa-siswa dalam menguasai materi secara mandiri [9]. Untuk gambar *cover* modul bisa dilihat di gambar 5.



Gambar 5 Cover Modul



Gambar 6 Kegiatan Penyampaian Materi

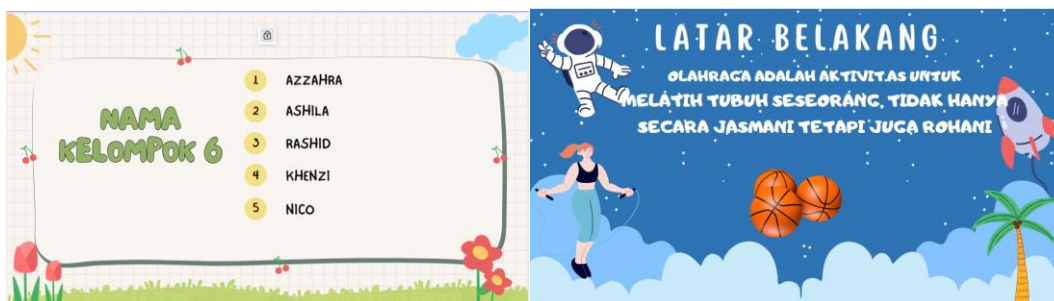
Pada Gambar 6 dilakukan proses penyampaian materi oleh seluruh pemateri secara bergantian, sehingga proses pemaparan terkait materi Canva dapat dimengerti dengan baik oleh para peserta pelatihan. Setelah kegiatan materi, pemateri mengarahkan untuk masuk ke kegiatan praktik secara individu dan kelompok yang dibagi menjadi dua pertemuan yang berbeda.

Untuk sesi praktik individu, peserta diminta untuk membuat sebuah *slide* presentasi dari canva dengan ketentuan yang sudah diinformasikan dari pemateri dengan semenarik mungkin. Lalu pemateri dan pembina menilai dan menentukan peserta yang dinobatkan sebagai pemenangnya. Pada sesi praktik kelompok, para peserta dibagi menjadi beberapa kelompok, dan diminta untuk membuat slide presentasi dengan tema "Pendidikan" yang dipresentasikan di depan kelas. Selanjutnya pemateri dan pembina menilai dan menentukan kelompok yang paling bagus dengan variabel *slide* presentasinya dan kemampuan presentasi di depan kelas. Menerapkan sesi praktik menjadi sangat penting karena tim PKM melakukan pelatihan menggunakan aplikasi Canva dalam bidang desain presentasi. Dengan demikian bahwa presentasi sangat membutuhkan keaktifan siswa, sehingga siswa mendapatkan dua keterampilan, yaitu bisa menggunakan aplikasi desain Canva dan mempunyai keberanian dalam mengemukakan pendapat di depan umum [10].



Gambar 7 Sesi Praktik Peserta Pelatihan

Pada gambar 7, menunjukkan suasana saat siswa-siswi peserta melakukan praktik untuk membuat slide presentasi dengan tema pendidikan. Setelah itu, hasil presentasi tersebut dipresentasikan di depan kelas.



Gambar 8 Hasil Presentasi yang Dibuat Peserta

Hasil slide presentasi yang dibuat oleh beberapa kelompok cukup beragam. Walaupun tema dari slide presentasi yang dibuat adalah pendidikan, siswa-siswi mampu berkreaitivitas untuk membuat beberapa *slide* yang menunjang materi pendidikan. Pada Gambar 8 adalah contoh hasil presentasi dengan tema pendidikan olahraga.

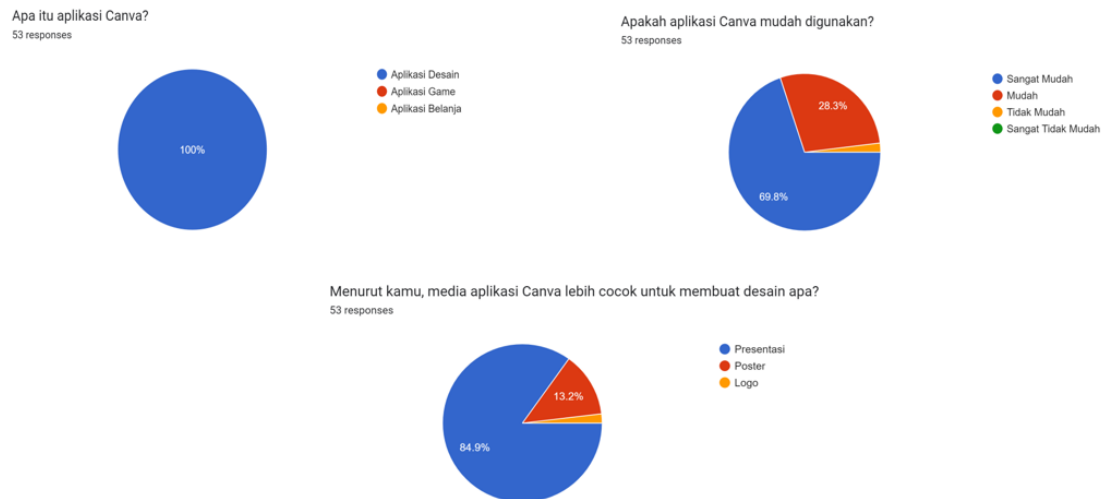
Setelah menentukan para pemenang, kegiatan selanjutnya adalah pemberian apresiasi dari tim pelaksana kepada para pemenang dengan memberikan sebuah hadiah sebagai ucapan selamat atas hasil yang memuaskan. Pemberian apresiasi kepada pemenang dapat dilihat pada gambar 9.



Gambar 9 Pemberian Apresiasi kepada Pemenang

Sebagai bentuk evaluasi dari seluruh kegiatan ini, tim pelaksana memberikan Post-Test kepada seluruh peserta yang hadir. Berdasarkan Post-Test, kegiatan PKM ini mampu memberikan dampak positif bagi peserta siswa SDN Ploso III/174 yaitu mampu membuat presentasi visual yang menarik dan menyenangkan. Harapannya siswa-siswi dapat menyiapkan

diri menghadapi jenjang studi tingkat lanjut, karena ilmu presentasi akan selalu digunakan hingga ke jenjang yang lebih tinggi. Dan pada gambar 10 merupakan data yang didapat dari Hasil Kuisioner Post-Test dalam bentuk diagram [8].



Gambar 10 Grafik Hasil Post-Test

Pada gambar 10 menunjukkan bahwa mayoritas dari siswa-siswi peserta sudah menguasai materi yang telah diajarkan dan terdapat peningkatan pengetahuan dan ketrampilan dibandingkan dengan hasil gambar dari grafik Pre-Test.



Gambar 11 Penutupan kegiatan dengan berfoto bersama

Sebelum menutup pengabdian di SDN Ploso III/174, tim pelaksana memberikan sesi motivasi kepada siswa-siswi mengenai pentingnya materi yang telah didapatkan untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Dan tidak lupa sebelum menutup kegiatan, tim pelaksana akan memberikan arahan untuk melakukan doa dengan harapan agar kegiatan yang telah berlalu bisa menjadi bermanfaat ke depannya, lalu diakhiri dengan sesi foto bersama, yang bisa dilihat di gambar 11.

Kegiatan pelatihan ini tak terlepas dari adanya faktor pendukung dan penghambat yang mempengaruhi hasil PKM ini. Faktor yang mendukung PKM ini adalah: (1) Adanya dukungan dari Universitas Dinamika kepada Dosen dan Mahasiswa untuk berpartisipasi dalam PKM dan pihak SDN Ploso 3 terkait proses, fasilitas dan waktu pelatihan. (2) Adanya kesadaran dan keinginan yang kuat dari para siswa untuk dapat menggunakan aplikasi Canva sehingga dapat

membuat presentasi yang menarik. Adapun faktor yang menghambat PKM ini diantaranya adalah terkait waktu pelaksanaan yang terbatas dan seringnya dilakukan penjadwalan ulang. Hal ini, karena para pelaksana PKM adalah dosen dan mahasiswa yang terbentur dengan jadwal kuliah dan mengajar di kampus. Selain itu dari sisi peserta juga harus membagi fokus pada tugas pelajaran lain sehingga beberapa peserta mengalami kesulitan dalam penyelesaian tugas. Untuk itu, dalam PKM ke depan di SDN ini diperlukan: (1) Tambahan waktu yang lebih lama agar materi yang disampaikan lebih menarik dan mendetil. (2) Persiapan pelatihan yang lebih lama agar sinkronisasi waktu antara dosen, mahasiswa, dan pihak sekolah dapat mengurangi masalah penjadwalan ulang waktu pelatihan.

4. KESIMPULAN

Kegiatan Pelatihan Pembuatan Presentasi Kepada SDN PLOSO III/174 menggunakan Media Canva berjalan dengan lancar dari awal hingga selesai. Sebelum melakukan pelatihan, para siswa terbatas hanya mengetahui dan mengenal aplikasi, tetapi tidak dapat membuat presentasi yang baik. Namun, setelah pelatihan terjadi peningkatan signifikan dalam memahami dan dapat membuat presentasi visual yang menarik dan kreatif. Selain itu terdapat peningkatan model kerja sama menyelesaikan tugas dengan cara yang lebih menyenangkan. Di sisi lain, Siswa dapat mengembangkan kemampuannya untuk keperluan yang lebih luas, sehingga dapat mempersiapkan mereka untuk memasuki pendidikan yang lebih tinggi. Oleh karena itu, kegiatan ini tidak hanya memberikan manfaat langsung dalam pembuatan presentasi, tetapi juga memberikan landasan yang kokoh bagi siswa untuk pengembangan lebih lanjut pada keterampilan desain grafis, dan membuka pintu masa depan pendidikan dan karir.

5. SARAN

Platform Aplikasi desain Canva bukan hanya bisa digunakan untuk desain presentasi saja, tapi bisa digunakan untuk mendesain visual yang lainnya, seperti membuat logo, pamflet selebaran, banner spanduk, kolase foto, poster, resume atau Curriculum Vitae. Untuk itu pelatihan ini bisa dilanjutkan dan dikembangkan lagi, sehingga siswa dapat menggunakan aplikasi Canva secara maksimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih diucapkan kepada Universitas Dinamika sebagai pemateri dan *regulator* dari PKM ini. Selain itu, juga diucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada mitra PKM, yaitu SDN Ploso III/174 yang telah bersedia menjadi tempat pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] U. S. Winataputra, "Landasan Pendidikan Sekolah Dasar," *Universitas Terbuka*, pp. 1–1, 2018.
- [2] S. Xo, "Pengertian Siswa Sekolah Dasar," https://www.infomase.com/pengertian-siswa/#Pengertian_Siswa_Sekolah_Dasar.
- [3] K. Pendidikan, D. Kebudayaan, B. Penelitian, D. Pengembangan, P. Kurikulum, and D. Pembelajaran, "MUATAN/MATA PELAJARAN INFORMATIKA KURIKULUM 2013," 2019.
- [4] S. Suratni, R. Yuliana, and H. A. U. Husna, "Pendampingan Penulisan Buku Kenangan Sekolah Dasar dengan Teknik Narasi," *Jurnal Abdimas PHB: Jurnal Pengabdian Masyarakat Progresif Humanis Brainstorming*, vol. 6, no. 4, pp. 1265–1273, 2023.
- [5] R. Yanuarti, H. A. Al-Faruq, and C. B. Ramadhani, "Flashcard Digital Berbasis Android Kosa Kata Bahasa Inggris Bagi Anak Usia Dini," *Jurnal Abdimas PHB: Jurnal Pengabdian Masyarakat Progresif Humanis Brainstorming*, vol. 6, no. 4, pp. 1215–1228, 2023.
- [6] SMA 13 Semarang, "Memanfaatkan Canva sebagai Alat Bantu Pembelajaran," <https://sma13smg.sch.id/2022/10/19/memanfaatkan-canva-sebagai-alat-bantu-pembelajaran/>.
- [7] H. Himawan and W. Khozi, "Pengenalan Financial Technology Kepada Petani Bawang Desa Selo Boyolali dengan Media Film," *Jurnal Abdimas PHB: Jurnal Pengabdian Masyarakat Progresif Humanis Brainstorming*, vol. 6, no. 4, pp. 1023–1030, 2023.
- [8] M. Nashrullah, "Penggunaan Media Google Form Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab (Pilihan Ganda)," *Naskhi: Jurnal Kajian Pendidikan dan Bahasa Arab*, vol. 3, no. 1, pp. 30–40, 2021.
- [9] P. Pujiati, F. Fanni Rahmawati, and R. Rahmawati, "Pentingnya e-module pembelajaran peserta didik di era revolusi industri 4.0," 2019.
- [10] M. Leku, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Teknik Presentasi Dalam Pembelajaran PAK di SDN Palsatu Manutapen," *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)*, vol. 4, no. 1, 2019.