

PELATIHAN LITERASI DIGITAL BAGI PARA GURU SD INPRES 2 ARSO 1 KABUPATEN KEEROM

¹Yulius Palumpun, ¹Susi Marianingsih, ¹Widodo, ¹*Rosalin Theophilia Tayane

¹Program Studi Sistem Informasi

Universitas Sains dan Teknologi Jayapura, Papua, Indonesia

e-mail: rosalintayane@gmail.com

Abstrak

Artikel ini membahas tentang pemberdayaan sumber daya guru melalui pelatihan literasi digital berbasis TIK menggunakan aplikasi Canva. Tim Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dari Universitas Sains Dan Teknologi Jayapura (USTJ) menyelenggarakan pelatihan ini selama dua hari dengan melibatkan para guru dari SD Inpres 2 Arso 1. Dengan pendekatan praktik, peserta diberikan kesempatan untuk mempelajari dan menggunakan berbagai fitur Canva untuk membuat media pembelajaran, seperti poster dan video. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta secara signifikan. Sebanyak 90% peserta merasa lebih percaya diri dalam membuat materi pembelajaran digital setelah mengikuti pelatihan. Namun, terdapat beberapa kendala seperti akses internet yang tidak stabil dan perbedaan tingkat pemahaman peserta terhadap teknologi. Untuk mengatasi kendala tersebut, tim pelaksana memberikan pendampingan tambahan dan materi pelatihan yang dapat diakses secara luring. Melalui pelatihan ini, diharapkan para guru dapat memanfaatkan teknologi untuk memperkaya proses pembelajaran dan meningkatkan mutu pendidikan di Papua. Artikel ini juga menekankan pentingnya keberlanjutan dan perluasan program pelatihan ke sekolah lain sehingga dapat memberikan dampak positif bagi proses belajar mengajar di era digital. Pemberdayaan guru melalui literasi digital diharapkan dapat meningkatkan kompetensi mereka dalam menghadapi tantangan pendidikan modern.

Kata kunci: Canva, pelatihan, guru

1. PENDAHULUAN

Pendekatan, metode, dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam mencapai tujuan dan capaian pembelajaran [1]. Capaian pembelajaran ini menjadi tolak ukur utama untuk menilai keberhasilan proses pembelajaran secara keseluruhan [2]. Salah satu faktor yang mendukung tercapainya capaian pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat, yang berfungsi untuk menyampaikan materi dengan cara yang mudah dipahami oleh peserta didik [3]. Media pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka memahami konsep yang diajarkan dengan lebih baik [4].

Di samping itu, dengan ditetapkannya Kurikulum Merdeka sebagai Kurikulum Nasional sejak tahun 2024 melalui Permendikbudristek Nomor 12 tahun 2024, para guru diharuskan untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif [5]. Suasana belajar ini harus memiliki unsur-unsur yang menyenangkan, menarik, serta memberi rasa aman, aktif, kreatif, dan inovatif dalam proses pembelajaran [6]. Hal ini menuntut guru untuk lebih adaptif dalam merancang kegiatan pembelajaran yang tidak hanya memenuhi standar akademis, tetapi juga membangun lingkungan yang mendorong partisipasi aktif dan kreativitas siswa [7]. Dengan pendekatan yang tepat dan penggunaan media yang efektif, diharapkan siswa dapat mencapai potensi maksimal mereka dalam belajar [8].

Salah satu aplikasi yang cukup populer dan banyak digunakan untuk membuat media pembelajaran adalah Canva. Aplikasi ini menawarkan berbagai jenis media pembelajaran yang dapat dibuat, seperti presentasi PowerPoint, lembar kerja siswa, handout, pengeditan video, pembuatan poster, infografis, dan berbagai materi visual lainnya [9]. Dengan Canva, para pendidik memiliki fleksibilitas untuk menciptakan media ajar yang menarik dan interaktif, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Canva dapat diakses dengan mudah melalui berbagai perangkat. Pengguna dapat mengunduh aplikasinya di smartphone melalui Play Store untuk perangkat Android atau App Store untuk perangkat iOS. Selain itu, Canva juga dapat diakses melalui laptop atau komputer dengan mengunjungi situs *website* resminya, sehingga memberikan kemudahan bagi pengguna untuk bekerja di mana saja dan kapan saja [8].

Keunggulan dari aplikasi ini adalah antarmuka yang intuitif dan *user-friendly*, memungkinkan siapa saja, terutama pendidik yang mungkin tidak memiliki latar belakang desain grafis untuk membuat media pembelajaran dengan mudah [9]. Pengguna hanya perlu mendaftar untuk membuat akun, dan setelah itu, mereka dapat langsung mengedit berbagai jenis media pembelajaran menggunakan fitur-fitur yang tersedia, seperti template siap pakai, elemen grafis, font, dan gambar [10]. Dengan adanya beragam pilihan dan kemudahan penggunaan ini, Canva menjadi alat yang sangat berharga bagi guru dalam menciptakan materi ajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

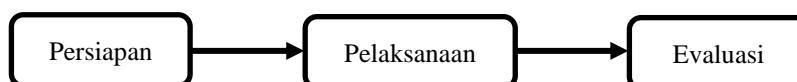
Pemanfaatan Canva sebagai alat bantu untuk membuat media pembelajaran telah memberikan berbagai manfaat signifikan bagi para guru. Aplikasi ini memudahkan mereka dalam merancang bahan ajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Sebagai contoh, pelatihan Canva yang diselenggarakan bagi guru SD di Tulangampiang Denpasar [11] berhasil membantu para guru meningkatkan kemampuan mereka dalam mengembangkan bahan ajar digital yang inovatif dan relevan dengan kurikulum. Hal serupa juga terjadi di SD Negeri Nagrikaler [12] di Purwakarta, di mana pelatihan tersebut efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan Canva. Tidak hanya terbatas pada guru, pelatihan Canva untuk siswa di SMKN 1 Gunung Putri Bogor [13] juga menunjukkan hasil yang positif. Pelatihan tersebut berhasil meningkatkan kemampuan siswa dalam desain grafis, dengan 90% peserta menyatakan kepuasan mereka terhadap materi dan proses pelatihan yang diberikan.

Dari review singkat kajian sebelumnya diketahui bahwa Canva dapat menjadi alat yang sangat bermanfaat baik bagi guru maupun siswa dalam pengembangan keterampilan digital dan media pembelajaran yang lebih modern. Oleh karena itu, melalui kegiatan pengabdian masyarakat, kami dari tim Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) Fakultas Ilmu Komputer Dan Manajemen (FIKOM) Universitas Sains dan Teknologi Jayapura (USTJ) ingin membantu masyarakat dalam hal ini para guru dalam memanfaatkan media pembelajaran Canva untuk membantu meningkatkan kualitas belajar mengajar.

Objek kegiatan PkM ini adalah SD Inpres 2 Arso 1 yang adalah salah satu sekolah dasar negeri yang terletak di Kampung Sanggaria, Distrik Arso Barat, Kabupaten Keerom, Provinsi Papua. Sekolah ini memiliki lebih dari 160 siswa yang terbagi ke dalam 6 kelas, serta didukung oleh 11 orang tenaga pendidik. Namun, sebagian besar guru di SD Inpres 2 Arso 1 belum familiar dengan penggunaan aplikasi Canva sebagai alat bantu dalam pembuatan media pembelajaran. Untuk itu, diperlukan pelatihan intensif bagi para guru guna meningkatkan keterampilan mereka dalam menciptakan variasi media pembelajaran digital yang lebih interaktif dan menarik di sekolah ini. Pelatihan tersebut diharapkan dapat memberikan wawasan baru dan meningkatkan kompetensi para guru, terutama bagi mereka yang belum pernah menggunakan Canva sebelumnya, sehingga mereka mampu mengintegrasikan teknologi ini secara efektif dalam proses pembelajaran sehari-hari. Dengan demikian, diharapkan mutu pembelajaran di SD Inpres 2 Arso 1 dapat meningkat seiring dengan meningkatnya keterampilan digital para guru.

2. METODE PENGABDIAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu: (1) tahap persiapan, (2) tahap pelaksanaan, dan (3) tahap evaluasi. Pada tahap persiapan, tim PkM melakukan perencanaan dan koordinasi untuk memastikan semua kebutuhan perangkat dan materi pelatihan tersedia dengan baik. Tahap pelaksanaan meliputi pemberian materi, demonstrasi penggunaan alat atau aplikasi, dan pendampingan langsung kepada para peserta. Selanjutnya, tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas pelatihan, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan, serta mendapatkan masukan dari peserta untuk perbaikan di masa mendatang. Evaluasi dilakukan dengan pengisian kuisioner oleh peserta sebelum dan sesudah proses pelatihan. Tabel 1 menunjukkan contoh kuisioner yang akan diisi oleh peserta. Diagram alir yang menggambarkan metode pelaksanaan setiap tahapan dalam kegiatan pelatihan ini ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan

Tabel 1. Pertanyaan Kuesioner

Pertanyaan	Opsi Jawaban		
	B	C	K
Bagaimana kemampuan Bapak/Ibu dalam mengatur huruf, ukuran, bentuk, grafis dan stiker pada template canva?			
Bagaimana kemampuan Bapak/Ibu dalam membuat poster dan materi ajar dengan menggunakan canva?			
Bagaimana kemampuan Bapak/Ibu dalam mengetahui fungsi-fungsi yang ada di aplikasi canva?			
Bagaimana kemampuan Bapak/Ibu dalam penggunaan template di aplikasi canva?			
Bagaimana kemampuan Bapak/Ibu dalam mengunggah video dan foto kedalam template canva?			
Bagaimana kemampuan Bapak/Ibu dalam mengunduh hasil desain di aplikasi canva?			
Bagaimana kemampuan Bapak/Ibu dalam menambahkan elemen yang ada pada aplikasi canva?			

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan mencakup beberapa langkah penting yang dilakukan secara sistematis untuk memastikan kelancaran dan efektivitas pelatihan. Langkah-langkah tersebut meliputi, pertama, permohonan izin resmi kepada pihak sekolah untuk mendapatkan persetujuan dan dukungan terhadap kegiatan yang akan dilaksanakan. Kedua, pembuatan dan pengajuan proposal pengabdian kepada masyarakat, yang disusun dengan detail mencakup tujuan, manfaat, metode pelaksanaan, serta kebutuhan sumber daya yang diperlukan. Proposal ini kemudian diajukan kepada pihak sekolah untuk ditinjau dan disetujui. Ketiga, persiapan pelatihan itu sendiri, yang melibatkan penyiapan materi pelatihan, alat bantu yang diperlukan, serta pengaturan jadwal dan logistik untuk memastikan semua berjalan sesuai rencana. Tahapan ini sangat penting agar pelaksanaan pelatihan dapat berjalan dengan tertib dan mencapai tujuan yang diharapkan.

Gambar 2 menggambarkan proses permohonan izin yang dilakukan oleh tim Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dari FIKOM USTJ kepada pihak sekolah SDN Inpres Arso 1 sebagai langkah awal dalam menjalin kerja sama dan memperoleh persetujuan resmi untuk pelaksanaan kegiatan pelatihan.



Gambar 2. Proses permohonan ijin dan pengajuan proposal ke pihak sekolah

3.2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, sebelum memulai pelatihan, tim pelaksana melakukan survei awal dengan menggunakan kuesioner untuk mengukur tingkat pemahaman dan keterampilan awal peserta terkait penggunaan aplikasi Canva. Survei ini bertujuan untuk memperoleh data dasar mengenai pengetahuan peserta sehingga materi pelatihan dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman mereka. Dengan demikian, pelatihan diharapkan dapat lebih efektif, tepat sasaran, dan memberikan manfaat maksimal bagi peserta. Gambar 3 menunjukkan proses pengisian kuisoner oleh calon peserta pelatihan.



Gambar 3. Pengisian kuisoner sebelum pelatihan

Pelatihan dilaksanakan selama dua hari, tepatnya pada tanggal 8-9 Juli 2024, dengan agenda yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan digital para peserta secara bertahap. Materi pelatihan mencakup pengenalan menyeluruh terhadap fitur-fitur Canva, teknik pembuatan poster yang menarik, dan cara menghasilkan video pembelajaran yang interaktif. Sesi praktis juga diselenggarakan untuk memastikan peserta dapat mengaplikasikan pengetahuan yang mereka peroleh secara langsung. Selama pelatihan, peserta didorong untuk mengeksplorasi berbagai fitur Canva, sehingga mereka dapat menciptakan media pembelajaran yang sesuai dan relevan dengan kebutuhan pengajaran mereka. Dengan pendekatan ini, diharapkan peserta tidak hanya memahami konsep dasar penggunaan Canva, tetapi juga mampu mengembangkan kemampuan kreatif mereka dalam menciptakan bahan ajar digital yang efektif dan menarik. Gambar 4 menunjukkan proses pelatihan di hari pertama.



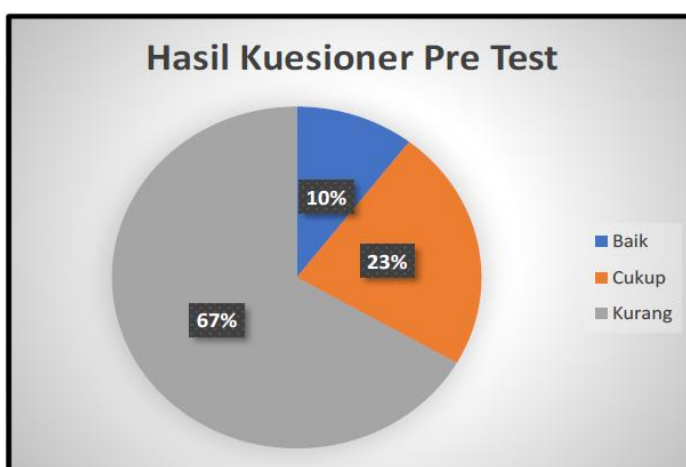
Gambar 4. Pelatihan hari pertama Penggunaan Canva

3.3. Tahap Evaluasi

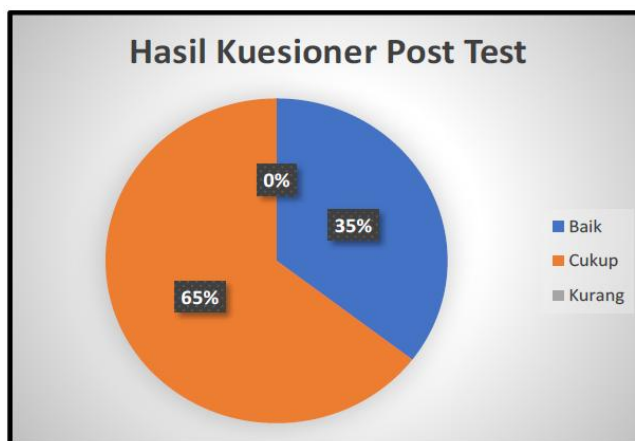
Pada tahap evaluasi, peserta diminta untuk kembali mengisi kuesioner guna menilai peningkatan pemahaman dan keterampilan mereka setelah mengikuti pelatihan. Kuesioner ini dirancang untuk mengukur efektivitas pelatihan serta dampaknya terhadap kemampuan peserta dalam menggunakan aplikasi Canva.

Selain survei, dilakukan juga sesi diskusi evaluasi antara peserta dan panitia pelaksana untuk secara bersama-sama meninjau aspek-aspek yang menjadi kekuatan dan kelemahan dari pelatihan yang telah dijalankan. Diskusi ini memberikan kesempatan bagi peserta untuk memberikan masukan dan umpan balik yang konstruktif, sementara panitia dapat mendengar langsung pengalaman dan perspektif peserta. Hasil dari evaluasi ini kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan dan pengembangan lebih lanjut di masa mendatang, sehingga kegiatan pelatihan selanjutnya dapat dirancang dengan lebih baik dan sesuai dengan kebutuhan peserta.

Hasil kuesioner sebelum pelaksanaan pelatihan ditampilkan pada Gambar 5. Dari data yang terlihat pada Gambar 8, diketahui bahwa 67% peserta memiliki pemahaman yang kurang mengenai penggunaan aplikasi Canva, terutama dalam aspek pengaturan grafis, pembuatan poster, dan penggunaan template yang tersedia. Mayoritas peserta baru pertama kali mengenal aplikasi ini, sehingga mereka merasa belum yakin dengan kemampuan teknis mereka dalam memanfaatkan Canva untuk pembuatan materi ajar digital. Kekhawatiran ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak akan pelatihan yang komprehensif dan praktis agar peserta dapat merasa lebih percaya diri dalam menggunakan Canva sebagai alat bantu pengajaran. Hal ini juga mengindikasikan bahwa materi pelatihan harus difokuskan pada penguasaan fitur dasar dan praktik langsung, sehingga peserta dapat membangun keterampilan mereka dari dasar dan menerapkannya secara efektif dalam pembuatan media pembelajaran.



Gambar 5. Hasil kuesioner sebelum pelatihan



Gambar 6. Hasil kuesioner sesudah pelatihan

Setelah pelatihan selesai dilakukan, maka dari hasil kuesioner menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman dan keterampilan peserta dalam menggunakan Canva. Hal ini ditunjukkan pada Gambar 6, di mana terlihat bahwa 90% peserta merasa lebih percaya diri dalam memanfaatkan Canva untuk membuat materi pembelajaran yang interaktif dan menarik. Para peserta tidak hanya merasa lebih nyaman menggunakan aplikasi ini, tetapi juga menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam mengedit grafis, menambahkan elemen visual seperti gambar, ikon, dan teks, serta mengunduh dan menyimpan hasil desain mereka secara mandiri. Peningkatan ini mencerminkan efektivitas pelatihan dalam memberikan pemahaman dan pengalaman praktis yang bermanfaat bagi peserta, sehingga mereka mampu mengaplikasikan pengetahuan yang mereka peroleh untuk mendukung kegiatan pengajaran sehari-hari. Hal ini juga menunjukkan bahwa peserta siap untuk mengintegrasikan Canva ke dalam proses pembelajaran, menciptakan media yang lebih kreatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa mereka.

Di sisi lain, meskipun hasil pelatihan secara keseluruhan cukup memuaskan, akan tetapi terdapat beberapa kendala yang dihadapi selama pelaksanaan. Salah satu kendala utama adalah akses internet yang kurang stabil, yang menjadi penghambat bagi peserta ketika mencoba mengakses beberapa fitur Canva yang memerlukan koneksi online. Ketidakstabilan ini mengakibatkan beberapa peserta mengalami kesulitan dalam mengikuti pelatihan secara optimal, terutama ketika sesi praktik membutuhkan akses ke template dan elemen grafis online. Selain itu, perbedaan tingkat pemahaman dan keterampilan teknologi di antara peserta juga menjadi tantangan tersendiri. Beberapa peserta yang kurang familiar dengan teknologi digital membutuhkan lebih banyak waktu dan penjelasan tambahan untuk memahami materi pelatihan.



Gambar 7. Foto bersama para guru yang adalah peserta pelatihan

Untuk mengatasi kendala-kendala ini, disarankan adanya program pendampingan lanjutan atau sesi bimbingan khusus bagi peserta yang masih memerlukan bantuan tambahan dalam penggunaan aplikasi

Canva. Pendampingan ini diharapkan dapat membantu peserta yang membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami teknologi dan memastikan semua peserta dapat menguasai aplikasi dengan baik, sehingga pelatihan menjadi lebih inklusif dan efektif. Gambar 7 menunjukkan foto peserta pelatihan dan tim pengabdian masyarakat.

4. SIMPULAN

Pelatihan literasi digital berbasis TIK menggunakan aplikasi Canva dilaksanakan dengan baik selama dua hari, pada 8-9 Juli 2024, oleh tim PkM USTJ, yang melibatkan para guru dari SD Inpres 2 Arso 1. Dengan pendekatan praktik langsung, peserta berhasil mengenal dan mencoba fitur Canva untuk membuat media pembelajaran, seperti poster dan video. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan signifikan, dengan 90% peserta merasa lebih percaya diri dalam membuat materi digital dan mampu menggunakan fitur dasar Canva.

Meskipun ada kendala, seperti akses internet yang tidak stabil dan perbedaan pemahaman teknologi, tim PkM memberikan pendampingan tambahan dan menyediakan materi pelatihan offline untuk membantu peserta. Secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi untuk media pembelajaran dan diharapkan dapat diperluas ke sekolah-sekolah lain di Papua untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui TIK.

5. SARAN

Berdasarkan hasil survei dan pengamatan selama proses pelatihan, guru-guru sangat antusias mengikuti pelatihan ini dan berharap agar dapat dilakukan pelatihan lanjutan untuk lebih meningkatkan kompetensi guru di era digital.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan penuh rasa syukur, kami ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua guru SD Inpres 2 Arso 1 atas partisipasi aktif dan antusiasme yang luar biasa dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat melalui Pelatihan Literasi Digital berbasis TIK menggunakan aplikasi Canva.

7. DAFTAR PUSTAKA

- [1] AZ Sarnoto, "Model Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Kurikulum Merdeka," *J. Educ.*, vol. 1, no. July, pp. 1–23, 2024.
- [2] Heni Susanti, H. Mulyawan, R. Nanang Purnama, M. Aulia, and I. Kartika, "Pengembangan Kurikulum Merdeka untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran," *Reslaj Relig. Educ. Soc. Laa Roiba J.*, vol. 6, no. 4, pp. 13404–13408, 2024.
- [3] F. Fitriani, A. Faisol, W. Wamiliana, N. Notiragayu, S. L. Chasanah, and D. Kurniasari, "Pelatihan Canva Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Guru-Guru SMK Di Bandar Lampung," *J. Pengabd. Kpd. Masy. Tabikpun*, vol. 3, no. 3, pp. 193–202, 2022.
- [4] R. N. Anwar, "Pelatihan Implementasi Kurikulum Merdeka pada Guru di Lembaga Paud Se-Kecamatan Madiun," *Communaut. J. Community Serv.*, vol. 1, no. 1, pp. 21–29, 2022.
- [5] S. Syaripudin, R. Witarasa, and M. Masrul, "Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka pada Guru-guru Sekolah Dasar Negeri 6 Selatpanjang Selatan," *J. Educ. Res.*, vol. 4, no. 1, pp. 178–184, 2023.
- [6] V. K. Sari, R. Y. Rusdiana, and W. K. Putri, "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva bagi Guru SMPN 1 Tegalampel Bondowoso," *J. Pengabd. Magister Pendidik. IPA*, vol. 4, no. 3, 2021.
- [7] K. N. Isnaini, D. F. Sulistiyani, and Z. R. K. Putri, "Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva," *SELAPARANG J. Pengabd. Masy. Berkemajuan*, vol. 5, no. 1, p. 291, 2021.
- [8] N. Nurmalina, C. D. I. Rahila, A. H. Surbakti, S. K. Wahyuningsih, and M. H. Batubara, "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Mahasiswa," *JPMA - J. Pengabd. Masy. As-Salam*, vol. 2, no. 2, pp. 48–53, 2022.
- [9] N. Wijaya, H. Irsyad, and A. Taqwiym, "Pelatihan Pemanfaatan Canva Dalam Mendesain Poster," *Fordicate*, vol. 1, no. 2, pp. 192–199, 2022.
- [10] W. Cahyo Agung *et al.*, "Peningkatan Keterampilan Teknologi Digital Bagi Masyarakat Inklusif di Desa Argosari Melalui Pelatihan Canva," *J. Pengabd. Cendikia*, vol. 2, no. 7, pp. 126–134, 2023.
- [11] I. Gusti Ngurah Satria Wijaya, K. Gus Oka Ciptahadi, N. Putu Meina Ayuningsih, I. Gede Dharmadi Yasa, N. Kadek Evita Puri Adnyani, and I. Teknologi dan Bisnis Stikom Bali, "Pelatihan Media Pembelajaran Canva Bagi Guru Sdn Tulangampiang Denpasar Di Masa Pandemi Covid-19 Canva Learning Media Training for Sdn Tulangampiang Denpasar Teachers in the Covid-19 Pandemic,"

- INTEGRITAS J. Pengabdi.*, vol. 5, no. 2, pp. 26–37, 2021.
- [12] P. Ayunia Lestari *et al.*, “Pelatihan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva bagi Guru di SDN 9 Nagrikaler Purwakarta,” *Indones. J. Community Serv. Eng. Educ.*, vol. 2, no. 1, pp. 47–54, 2022.
- [13] Tiawan, Musawarman, L. Sakinah, N. Rahmawati, and H. Salman, “Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat Smk Di Smkn 1 Gunung Putri Bogor,” *BERNAS J. Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 4, pp. 476–480, 2020.