



## **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Literasi Digital Guru MGMP Matematika SMP**

**R Ati Sukmawati, Mitra Pramita\*, Nuruddin Wiranda, Annisa Apriliyanti, Cahya Kamila Maulida, Ade Winanto, dan Firman Hidayat**

Program Studi Pendidikan Komputer, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia

[\\*mitrapramita92@ulm.ac.id](mailto:*mitrapramita92@ulm.ac.id)

**Abstrak:** Pada era Society 5.0, Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) adalah bagian dari kehidupan manusia. Literasi digital yaitu kemampuan menggunakan TIK untuk memperoleh dan memilah informasi. Tujuan pengabdian ini yaitu memberikan pelatihan dalam mengembangkan media pembelajaran menggunakan Canva untuk guru matematika SMP di Kabupaten Hulu Sungai Tengah, Provinsi Kalimantan Selatan. Permasalahan awal diketahui bahwa kemampuan TIK guru matematika di Kabupaten Hulu Sungai Tengah, provinsi Kalimantan Selatan cukup baik akan tetapi dirasa masih belum optimal dalam memanfaatkannya. Pada era digital sekarang semua guru telah menggunakan media sosial yang dapat diakses melalui handphone atau komputer mereka. Akan tetapi, kemampuan menggunakan teknologi masih belum sepenuhnya diterapkan dalam proses pembelajaran berbasis digital. Hal ini dikarenakan keterbatasan guru dalam memanfaatkan teknologi baik berupa handphone atau komputer sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, tim pengabdian ingin memberikan pelatihan dalam mengembangkan media pembelajaran menggunakan Canva untuk meningkatkan literasi digital Guru MGMP Matematika SMP. Adapun metode yang digunakan dalam pelatihan yaitu Tahap awal, perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Pelatihan dilaksanakan pada tanggal 6 Juli 2022 secara offline dan 20 Juli 2022 secara online diikuti sebanyak 30 peserta. Saat pelatihan guru sangat bersemangat dan sebesar 80% guru menyatakan sudah mengimplementasikan media pembelajaran berbasis canva di kelas mereka sehingga dapat meningkatkan literasi digital.

**Kata Kunci:** Canva; Literasi Digital; Matematika; Media Pembelajaran; MGMP

**Abstract:** In the era of Society 5.0, Information and Communication Technology (ICT) is a part of human life. Digital literacy is the ability to use ICT to obtain and sort information. This service aims to provide training in the development of learning media using Canva for junior high school mathematics teachers in Hulu Sungai Tengah Regency, South Kalimantan Province. The initial problem is that the ICT skills of mathematics teachers in Hulu Sungai Tengah Regency, South Kalimantan Province, are quite good. However, they still need to be more optimal in using them. In today's digital era, all teachers use social media that can be accessed via their cell phones or computers. However, the ability to use technology still needs to be fully implemented in the digital-based learning process. This is due to the limitations of teachers in utilizing technology in the form of mobile phones or computers as learning media. Therefore, the service team wants to provide training in learning media development using Canva to improve digital literacy for Middle School Mathematics MGMP teachers. The method used in training is the initial stage, planning, implementation and evaluation. The training was held offline on July 6, 2022, online on July 20, 2022, and attended by 30 participants. During the training, the teachers were very enthusiastic, and 80% of them stated that they had implemented Canva-based learning media in their classrooms to improve digital literacy.

**Keywords:** Canva; Digital Literacy; Mathematics; Learning Media; MGMP



**Received:** 8 Agustus 2022    **Accepted:** 4 November 2022    **Published:** 6 Desember 2022  
**DOI** : <https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i4.6133>

**How to cite:** Sukmawati, R. A., Pramita, M., Wiranda, N., Apriliyanti, A., Maulida, C. K., Winanto, A., & Hidayat, F. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis canva untuk meningkatkan literasi digital guru MGMP matematika SMP. *Bubungan Tinggi Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 1393-1401.

## PENDAHULUAN

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) saat ini telah berkembang sangat pesat dan sangat cepat. Pada era Society 5.0 semua aspek kehidupan manusia dalam bermasyarakat sangat berhubungan erat dengan penerapan teknologi digital (Fukuyama, 2018). Oleh sebab itu, kehidupan bermasyarakat seperti ini hanya dapat tercipta untuk masyarakat yang mempunyai literasi digital yang bagus dan baik.

Literasi digital adalah kemampuan dalam memanfaatkan, menemukan, menyebarkan dan menggunakan informasi berbasis teknologi (Kurnia & Astuti, 2017). Pada dasarnya literasi digital sangat erat kaitannya dengan kemampuan seseorang dalam memanfaatkan internet sebagai sumber informasi (Atikasari, 2019). Oleh karena itu, seseorang harus memiliki kompetensi penguasaan TIK untuk menghadapi era digitalisasi.

Adapun kompetensi yang diperlukan pada era digital seperti sekarang ini tentu sangat berbeda dengan era sebelumnya (Cholily et al., 2019). Oleh sebab itu, sebaiknya pemerintah dan pemangku kebijakan melakukan suatu perubahan kebijakan dalam rangka mencapai suatu kompetensi di era digital. Salah satu upaya yang bisa dilakukan pemerintah atau pemangku kebijakan yaitu menyiapkan sarana dan prasarana yang baik, menyesuaikan lagi kurikulum yang sesuai dengan era digital, serta mempersiapkan guru yang menguasai TIK (Syamsuar & Reflianto, 2018).

Menurut Kurnia & Astuti (2017) diketahui bahwa rata-rata masyarakat Indonesia memiliki tingkat literasi digital

yang relatif masih rendah. Adapun upaya yang telah dilakukan agar dapat meningkatkan literasi digital oleh pemerintah Indonesia yaitu dengan meluncurkan laman “literasidigital.id” pada tahun 2019 yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat (Atikasari, 2019). Penguasaan guru dalam memanfaatkan TIK di wilayah Indonesia masih cenderung rendah, terutama guru di daerah terluar dan terpencil (Batubara, 2017; Pramita et al., 2022). Seharusnya, pada era digital sekarang ini guru harus mampu memanfaatkan dan mengelola TIK dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Oleh karena itu, pada era digital seperti ini sangat diperlukan pelatihan bagi guru untuk meningkatkan kompetensi guru dalam melaksanakan pembelajaran (Pramita et al., 2021).

Pembelajaran di era society 5.0 tidak lepas dari teknologi (Cholily et al., 2019). Pada era digital seperti sekarang ini kegiatan pembelajaran yang dapat dilaksanakan yaitu dengan *blended-learning*. Dimana proses pembelajaran biasa disebut dengan pembelajaran campuran (*Blended-Learning*) yaitu menggabungkan pembelajaran di kelas secara tatap muka dengan pembelajaran yang didukung oleh penggunaan teknologi (Lalima & Lata Dangwal, 2017; Sukmawati et al., 2020). Media pembelajaran berbasis TIK yang dapat menarik siswa untuk belajar dan membantu guru dalam pembelajaran salah satunya adalah canva (Aeni & Lestari, 2018). Canva adalah sebuah *platform* berupa desain grafis yang lebih mudah dan cepat dalam

mengaplikasikannya daripada software grafis lainnya. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis canva siswa tidak bosan selama pembelajaran karena tampilannya yang menarik dan kreatif (Mahardika et al., 2021). Canva mampu menarik perhatian siswa dalam pembelajaran dan membantu meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran (Mahardika et al., 2021).

Permasalahan yang diketahui berdasarkan survey awal kelapangan tentang kemampuan TIK guru di Kabupaten Hulu Sungai Tengah cukup baik akan tetapi dirasa masih belum mampu mengoptimalkan teknologi dengan baik. Diketahui sebgaiian besar guru menggunakan media sosial yang dapat diakses melalui handphone atau komputer. Akan tetapi, kemampuan guru dalam menggunakan teknologi masih belum diterapkan dalam proses pembelajaran berbasis digital. Hal ini dikarenakan guru masih memiliki keterbatasan dalam memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran. Oleh karena itu, dirasa perlunya pelatihan untuk meningkatkan literasi digital guru pada Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Matematika SMP di Kabupaten Hulu Sungai Tengah, Provinsi Kalimantan Selatan dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva.

Program Studi Pendidikan Komputer FKIP Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin memberikan solusi untuk mengatasi hal tersebut salah satunya dengan cara memberikan pelatihan untuk meningkatkan literasi digital bagi guru MGMP Matematika SMP Kabupaten Hulu Sungai Tengah dengan memanfaatkan teknologi agar guru dapat melaksanakan pembelajaran digital berbasis Canva di kelas. Guru-guru MGMP Matematika SMP Kabupaten Hulu Sungai Tengah menyambut positif tawaran ini dan bersedia bekerjasama. Kemudian pihak SMP Negeri 3 Hulu Sungai Tengah

bersedia untuk menjadi tempat pelatihan dikarenakan fasilitas dan prasarana yang lebih memadai dibandingkan dengan sekolah yang lain.

Canva dapat digunakan sebagai media pembelajaran digital dan mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran. Selain itu, canva juga dirasa efektif dapat mempermudah pekerjaan guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik untuk proses pembelajaran di kelas (Mahardika et al., 2021). Harapan tim PKM setelah dilaksanakannya pelatihan dapat meningkatkan literasi digital guru MGMP Matematika SMP Kabupaten Hulu Sungai Tengah berdasarkan kreativitas dan dapat diimplementasikan di kelas.

## **METODE**

Tim melaksanakan dengan menggunakan metode pendekatan persuasif yaitu pendekatan yang bersifat himbauan, ajakan, dan dukungan tanpa ada unsur paksaan bagi peserta untuk berperan aktif dalam kegiatan ini. Pendekatan kedua yaitu edukatif dengan sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan sebagai sarana transfer ilmu pengetahuan dan keterampilan/ softskill untuk peserta.

Tahapan pelaksanaan pelatihan untuk meningkatkan literasi digital guru MGMP matematika SMP dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis canva untuk Kabupaten Hulu Sungai Tengah dengan 4 tahapan. Secara berurutan yaitu tahap awal, tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi.

Pertama, tahap awal/persiapan adalah melaksanakan observasi atau survey awal berkoordinasi dengan ketua MGMP Matematika SMP Kabupaten Hulu Sungai Tengah, menentukan solusi dari permasalahan, tempat pelaksanaan dan calon peserta pelatihan. Tahapan yang digunakan dalam pelaksanaan PKM dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Tahapan Pelaksanaan

Kedua, tahap perencanaan adalah tim mempersiapkan modul, kuesioner, dan bahan lainnya untuk pelaksanaan pelatihan. Ketiga, tahap pelaksanaan adalah dilaksanakannya kegiatan PKM di SMPN 3 HST dengan guru-guru MGMP Matematika SMP Kabupaten HST. Pada tahap ini diberikan materi tentang media pembelajaran berbasis canva yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, dilanjutkan dengan diskusi dan tanya jawab. Selanjutnya, peserta diminta untuk mencoba menggunakan Canva secara berkelompok agar mempermudah proses pembimbingan dan pendampingan untuk mengakses canva, membuat dan memasukkan bahan ajar/materi ajar ke canva, pengembangan media pembelajaran berbasis canva, editing dan membagikan media pembelajaran berbasis canva di depan kelas. Kemudian yang terakhir yaitu tahap evaluasi.

Evaluasi dilakukan untuk melihat jumlah dan kualitas media pembelajaran yang telah dibuat dan dikembangkan oleh peserta pelatihan. Kemudian, tim memberikan masukan dan saran atas media yang telah dikembangkan oleh peserta untuk dapat diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas.

Kegiatan PKM dilaksanakan di SMPN 3 Hulu Sungai Tengah (HST) yang dihadiri oleh 30 guru MGMP Matematika dari berbagai sekolah lain diantaranya SMPN 1 HST, SMPN 4 HST, SMPN 6 HST, SMPN 8 HST, SMPN 9 HST, SMPN 12 HST, SMPN 13 HST,

SMPN 14 HST, SMPN 15 HST, SMPN 17 HST, SMPN 19 HST, SMPN 20 HST, SMPN 21 HST, SMPN 22 HST, SMPN 23 HST, SMPN 28 HST, SMPN 29 HST, SMPN 30 Satu Atap HST, SMPN 31 Satu Atap HST, dan SMPN 34 Satu Atap HST. Kegiatan pelaksanaan pelatihan pengembangan media berbasis canva untuk meningkatkan literasi digital guru MGMP Matematika SMP Kabupaten Hulu Sungai Tengah dilaksanakan pada tanggal 6 Juli 2022 secara offline dan 20 Juli 2022 dari pukul 08.30 WITA - 14.00 WITA.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 6 Juli 2022 secara offline/tatap muka di SMPN 3 HST. Tim PKM terdiri dari 7 orang, dimana 3 orang dosen dengan 2 orang memiliki kompetensi di bidang matematika dan 1 orang di bidang ilmu komputer dan 4 orang mahasiswa dari prodi pendidikan komputer. Ada sebanyak 30 peserta guru MGMP Matematika SMP di Kabupaten Hulu Sungai Tengah yang hadir saat pelatihan kemarin. Tim PKM melaksanakan 4 tahapan, tahap pertama yaitu tahap awal. Pada tahap awal dilaksanakan observasi, survey awal diketahui kebanyakan guru masih belum mengoptimalkan teknologi dalam pembelajaran sehingga diperlukannya pelatihan untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan Canva. Kemudian tim PkM melakukan koordinasi yang baik dengan ketua MGMP Matematika SMP, sehingga acara kegiatan pelatihan dapat berjalan dengan lancar dan dapat memberikan manfaat sesuai kebutuhan guru.

Tahap kedua yaitu tahap perencanaan, tim PKM merencanakan solusi yang sesuai dengan permasalahan yang ada di sekolah. Tim melakukan perencanaan pengembangan media pembelajaran, pemilihan media, penggunaan dan evaluasi media

pembelajaran yang sesuai kebutuhan guru. Adanya tahapan ini diharapkan peserta dapat memahami konsep utama dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran di sekolah untuk mendukung dan meningkatkan literasi digital guru dan siswa.

Tahap ketiga yaitu tahap pelaksanaan, pada tahap ini dilaksanakan 2 kali secara offline dan online pada tanggal 6 Juli 2022 dan 20 Juli 2022. Pada kegiatan pertama pelatihan tentang media pembelajaran berbasis canva yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dilaksanakan pada tanggal 6 Juli 2022 dilaksanakan secara offline/tatap muka di SMPN 3 HST. Pembukaan kegiatan pelatihan dihadiri dan dibuka langsung oleh Bapak Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Hulu Sungai Tengah yaitu Muhammad Anhar, S.STP., M.E. Setelah pembukaan, materi yang pertama persiapan penggunaan Canva dipandu oleh Mitra Pramita, M.Pd. dosen prodi Pendidikan Komputer sebagai narasumber ke 1, peserta diminta untuk mengakses canva dengan cara membuka website canva melalui *browser* dengan mengetikkan “canva.com” kemudian peserta diminta untuk login apabila sudah memiliki akun dan yang belum memiliki akun diminta untuk mendaftar, mahasiswa berkeliling untuk membantu peserta yang kesulitan. Dokumentasi kegiatan pada hari pertama dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2 Pelatihan Pertemuan Pertama dilaksanakan Secara Tatap Muka

Materi kedua disampaikan oleh Anisa Nur Fitriani, S.Pd. Assisten Laboratorium sebagai narasumber ke 2, tentang pengenalan dashboard dan environment lembar kerja Canva, peserta diminta untuk memperhatikan dan menyimak dengan seksama, peserta juga dapat berdiskusi dan bertanya apabila merasa kurang jelas. Selanjutnya, peserta diminta untuk mencoba langsung bagaimana cara menggunakan Canva yang dipandu oleh dosen prodi Pendidikan Komputer Nuruddin Wiranda, S.Kom., M.Cs. sebagai narasumber ke 3. Kegiatan ini dilakukan secara berkelompok agar mempermudah proses pembimbingan dan pendampingan untuk mengakses Canva, membuat dan memasukkan bahan ajar/materi ajar ke Canva, pengembangan media pembelajaran berbasis Canva, editing dan membagikan media pembelajaran berbasis canva di depan kelas. Dilanjutkan dengan diskusi dan tanya jawab. Semua peserta pelatihan sangat antusias mengikuti pratikum penggunaan canva yang diberikan. Dokumentasi pelatihan dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3 Peserta Mengikuti Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran

Materi yang terakhir disampaikan oleh Dr. R. Ati Sukmawati, M.Kom. dosen prodi Pendidikan Komputer sebagai narasumber ke 4, tentang penugasan membuat *project*. Setiap peserta diminta untuk membuat project

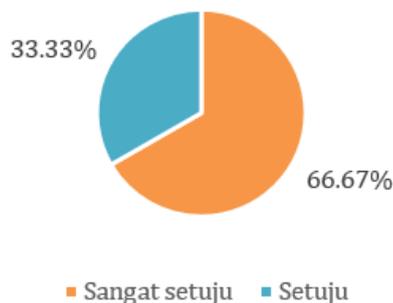
secara mandiri dan nantinya akan di evaluasi dipertemuan selanjutnya yaitu pada tanggal 20 Juli 2022 yang dilaksanakan secara online/daring melalui *Zoom Meeting*. Tahap terkahir yaitu tahap evaluasi, pada tahap ini peserta diminta untuk mengisi kuesioner yang sudah dibuat oleh tim PKM dan mengumpulkan tugas project yang telah disampaikan sebelumnya. Dari hal ini tim PKM dapat melihat apakah pelatihan ini sudah memberikan dampak yang baik dan positif. Dokumentasi dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4 Foto Bersama Tim PKM dengan Peserta Pelatihan

Pelaksanaan PKM tentang pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis canva untuk meningkatkan literasi digital secara keseluruhan berjalan dengan lancar dan disambut positif oleh guru- guru MGMP Matematika SMP di Kabupaten Hulu Sungai Tengah. Peserta sangat antusias dan aktif mengikuti 2 kali kegiatan pelatihan yang diberikan yaitu pada pertemuan pertama secara offline/tatap muka maupun pada pertemuan kedua yang dilaksanakan secara online/daring melalui zoom meeting.

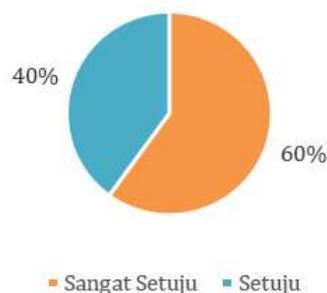
Canva merupakan aplikasi yang menarik dalam membuat media pembelajaran. Sehingga setela dilakukan pelatihan dilakukan evaluasi untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan pelatihan. Hasil evaluasi pelatihan ditunjukkan pada Gambar 5.



Gambar 5 Presentase Pendapat Canva Aplikasi yang Menarik untuk Membuat Media Pembelajaran

Gambar 5 menunjukkan sebesar 66,67% menyatakan sangat setuju, dan hanya 33,33%. Berdasarkan hal tersebut pada umumnya siswa lebih mudah dan tertarik dalam memahami materi ketika menggunakan media pembelajaran berbasis canva sehingga adanya peningkatan terhadap hasil belajar ketika menggunakan media pembelajaran berbasis canva (Alfian *et al.*, 2022; Rahmatullah, Inanna, 2022).

Evaluasi lanjutnya yaitu mengenai Canva mudah untuk digunakan. Hasil ditunjukkan pada Gambar 6.



Gambar 6 Persentase Pendapat Canva Mudah untuk digunakan

Gambar 6 menunjukkan bahwa sebesar 60% menyatakan sangat setuju bahwa canva mudah digunakan, dan sebesar 40% menyatakan setuju. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Pelangi, 2020) yang menyatakan bahwa canva mudah untuk digunakan dan dimanfaatkan diberbagai ranah kehidupan.

Pertanyaan yang berkaitan dengan “Saya pernah menggunakan aplikasi canva sebelumnya”. Hasil di tunjukkan pada Gambar 7.



Gambar 7 memperlihatkan ternyata sebesar 73,33% menyatakan belum pernah menggunakan canva sebelumnya, dan sebesar 26,67% menyatakan sudah pernah menggunakan canva sebelumnya.

Saya pernah menggunakan aplikasi canva untuk pembelajaran, sebesar 83,33% belum pernah menggunakan canva dalam pembelajaran, dan 16,67% pernah menggunakan canva dalam pembelajaran, dapat dilihat pada Gambar 8.



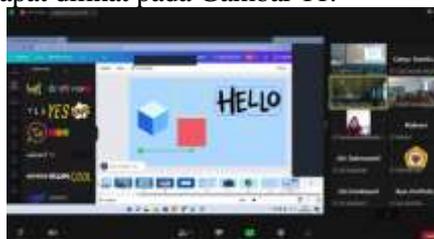
Setelah pelatihan ini penggunaan aplikasi canva telah diterapkan di kelas saya, sebesar 80% menyatakan akan menerapkan canva di kelas, sedangkan sebesar 20% menyatakan ragu-ragu untuk menerapkan canva di kelas dikarenakan sarana dan prasarana yang kurang mendukung di sekolahnya, dapat dilihat pada Gambar 9.



Materi yang disampaikan bermanfaat dan menambah pemahaman tentang mengembangkan media pembelajaran, sebesar 63,33% menyatakan sangat setuju, dan sebesar 36,67% menyatakan setuju, dapat dilihat pada Gambar 10.



Evaluasi tugas project yang dilaksanakan dipertemuan kedua pada tanggal 20 Juli 2022 secara online/daring melalui zoom meeting sebesar 100% mengerjakan tugas dengan sangat baik dan menarik. Adapun contoh project yang telah dikerjakan oleh peserta pelatihan dapat dilihat pada Gambar 11.



Gambar 11 Presentasi Tugas Project melalui Zoom Meeting

Tugas project yang diberikan dalam pelatihan untuk guru-guru MGMP Matematika SMP dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan literasi digital, kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran (Supradaka, 2022; Pelangi, 2020). Pada saat wawancara dengan guru-guru MGMP Matematika menyatakan bahwa mengembangkan media pembelajaran ternyata sangat mudah dengan aplikasi canva sehingga dapat menghasilkan suatu media yang menarik.

Berdasarkan hasil angket/kuesioner yang telah dibagikan ternyata guru MGMP Matematika SMP Kabupaten Hulu Sungai Tengah sekitar 73,33% dan 83,33% belum pernah menggunakan aplikasi canva sebelumnya untuk pembelajaran, artinya guru-guru di Kabupaten Hulu Sungai Tengah masih belum memanfaatkan teknologi di era digital sekarang ini. Dengan adanya pelatihan ini dapat meningkatkan literasi digital guru MGMP Matematika SMP dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis canva.

#### **SIMPULAN**

Pada era literasi digital seperti sekarang ini yang sangat diperlukan guru adalah teknologi dapat membantu dan memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran. Canva merupakan salah satu media pembelajaran digital yang dapat digunakan oleh guru. Pelatihan pembuatan media digital berbasis canva yang dilaksanakan oleh tim dosen dan mahasiswa prodi Pendidikan Komputer Universitas Lambung Mangkurat untuk guru MGMP Matematika SMP di Kabupaten Hulu Sungai Tengah dapat meningkatkan literasi digital guru dalam melaksanakan pembelajaran berbasis Canva di kelas. Ada faktor pendukung pada saat pelatihan yaitu adanya komunikasi dan kerja sama yang baik antara panitia pelaksana dengan guru MGMP Matematika SMP, dan antusias guru peserta pelatihan selama pelatihan

harus kami beri acungan jempol karena semangatnya hingga diberikan kesempatan untuk mendampingi selama 2 pertemuan. Tidak ada kendala yang berarti saat pelaksanaan pelatihan pertemuan pertama secara offline/tatap muka, namun ada sedikit masalah pada saat pelaksanaan pelatihan pertemuan kedua yaitu sinyal internet yang tidak stabil sehingga saat pelaksanaan sedikit terganggu. Setelah selesai pelatihan, sebesar 80% guru sudah mengimplementasikan pembelajaran berbasis Canva di kelas. Sedangkan sebesar 20% tidak mengimplementasikannya dikarenakan masih banyak siswa yang tidak mempunyai handphone/komputer serta jaringan yang tidak terjangkau di beberapa daerah dan sekolah.

#### **UCAPAN TERIMAKASIH**

Terimakasih kami ucapkan kepada Rektor Univeristas Lambung Mangkurat (ULM), terimakasih LPPM ULM atas kesempatan yang diberikan sehingga kami bisa mendapatkan hibah tahun 2022. Tidak lupa juga kami ucapkan terimakasih banyak kepada mitra pengabdian kepada masyarakat tahun 2022 yaitu guru-guru MGMP Matematika SMP di Kabupaten Hulu Sungai Tengah.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aeni, E. S., & Lestari, R. D. (2018). Penerapan metode mengikat makna dalam pembelajaran menulis cerpen pada mahasiswa ikip siliwangi bandung. *Sematik*, 7(1), 1–13.
- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75–84.
- Atikasari, A. F. (2019). Al-Balagh (Jurnal Dakwah dan Komunikasi).

- Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 127.
- Batubara, D. S. (2017). Kompetensi teknologi informasi dan komunikasi guru sd/mi (potret, faktor-faktor, dan upaya meningkatkannya). *Muallimuna Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 48–65.
- Cholily, Y. M., Putri, W. T., & Kusgiarohmah, P. A. (2019). Pembelajaran di era revolusi industri 4.0. *Seminar Nasional Penelitian Pendidikan Matematika (SNP2M) 2019 UMT*, 1–6.
- Kurnia, N., & Astuti, S. I. (2017). Peta Gerakan literasi digital di indonesia: studi tentang pelaku, ragam kegiatan, kelompok sasaran dan mitra. *Informasi*, 47(2), 149.
- Fukuyama, M. (2018). Society 5.0: Aiming for a new human-centered society. *Japan SPOTLIGHT*, August, 8–13.
- Lalima, D., & Lata Dangwal, K. (2017). Blended learning: An innovative approach. *Universal Journal of Educational Research*, 5(1), 129–136.
- 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.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra indonesia jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1–18.
- Pramita, M., Mahardika, A. I., & Sukmawati, R. A. (2021). Optimalisasi penggunaan facebook untuk pengelolaan kelas dalam jaringan (daring) pada masa pandemi covid 19. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 167–173.
- Pramita, M., Sukmawati, R. A., & Wiranda, N. (2022). *Motivation and learning media : How do they affect mathematics learning outcomes after the covid-19 pandemic ?* 13(1), 153–164.
- Rahmatullah, Inanna, A. T. A. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75–84.
- Sukmawati, R. A., Pramita, M., Purba, H. S., & Utami, B. (2020). The use of blended cooperative learning model in introduction to digital systems learning. *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)*, 2(2), 75–81.
- Supradaka. (2022). Pemanfaatan canva sebagai media perancangan grafis. *Jurnal Ikraith-Teknologi*, 6(74), 62–68.
- Syamsuar, S., & Reflianto, R. (2018). Pendidikan dan tantangan pembelajaran berbasis teknologi informasi di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2), 1–13.