
LITERASI DIGITAL MENGENAI ARTIFICIAL INTELLIGENCE BERBASIS CANVA DALAM MEMBENTUK SKILL DAN KREATIF SISWA KELAS IX DI SMPN 27 BATAM

Rame Irma Ida¹, Nugroho Agustinus Manalu², Endang Olivia Situmorang³, Riza Zelita Tamba⁴,
Nikita Junita Selviani Dongoran⁵, Tio Rima Hutahaean⁶, Junianty Lestari Sitanggang⁷, Novita
Ester Marlina Zebua⁸, Karona Enjelina Oktavia Sihombing⁹, Firiska Yulinata Nababan¹⁰
^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10}) Program Studi Sarjana Pendidikan Agama Kristen, STT Real Batam

E:mail : irmaidaram@gmail.com

Artikel info

Abstract. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) ini dilaksanakan oleh Program Studi Sarjana Pendidikan Agama Kristen STT Real Batam di SMP Negeri 27 Batam, sebagai respons terhadap pentingnya literasi digital bagi siswa, khususnya pemahaman mengenai AI berbasis canva. Tujuan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan literasi digital, mengembangkan kreativitas, dan membekali siswa dengan keterampilan praktis dalam menggunakan canva sebagai alat mengembangkan potensi diri. Metode pelaksanaan terdiri dari tiga tahapan, yaitu observasi untuk memetakan kebutuhan dan kemampuan siswa, pelatihan untuk memberikan materi dan praktik langsung penggunaan canva serta evaluasi untuk menilai hasil kegiatan yang telah terlaksana. Hasil kegiatan ini menunjukkan adanya peningkatan pada pemahaman siswa terhadap penggunaan canva dan kemampuan mereka dalam menghasilkan karya digital kreatif seperti poster, brosur, dan membuat desain tugas presentasi. Antusiasme siswa juga meningkat, tercermin dari semangat dan kepuasan mereka selama mengikuti pelatihan. Adapun Kesimpulan dari kegiatan ini adalah Tim PkM berhasil meningkatkan literasi digital dan keterampilan kreatif siswa serta membuktikan bahwa penggunaan AI berbasis canva dapat menjadi sarana efektif dalam membentuk skill generasi muda yang siap menghadapi tantangan era digital.

Kata Kunci : Pelatihan, AI Canva, Siswa

Abstract

This community service (PkM) activity was conducted by the Christian Religious Education Undergraduate Program of STT Real Batam at SMP Negeri 27 Batam, in response to the importance of digital literacy for students, particularly an understanding of Canva-based AI. The objective of this activity was to improve digital literacy, develop creativity, and equip students with practical skills in using Canva as a tool to develop their potential. The implementation method consisted of three stages: observation to map student needs and abilities, training to provide materials and hands-on practice using Canva, and evaluation to assess the results of the activity. The results of this activity showed an increase in students' understanding of Canva and

their ability to produce creative digital works such as posters, brochures, and presentation assignment designs. Student enthusiasm also increased, reflected in their enthusiasm and satisfaction during the training. The conclusion of this activity is that the PkM Team successfully improved students' digital literacy and creative skills and demonstrated that the use of Canva-based AI can be an effective tool in developing the skills of a younger generation ready to face the challenges of the digital era.

Keywords: *Training, Canva AI, Students*

Keywords:

*Pelatihan,
AI Canva
Siswa.*

Corresponden author:

Email: irmaidaram@gmail.com



artikel dengan akses terbuka di bawah lisensi CC BY -4.0

PENDAHULUAN

Era digital telah membawa transformasi yang masif dalam berbagai aspek kehidupan termasuk dunia pendidikan. Menurut Cahyani integrasi teknologi digital dalam proses pembelajaran telah menjadi keniscayaan yang tidak terelakkan dan transformasi ini tidak hanya membawa peluang, melainkan juga tantangan bagi peserta didik yang harus beradaptasi dengan dinamika perubahan yang begitu cepat. (Cahyani & Aminudin, 2025) Perkembangan ini tidak hanya membuka peluang besar bagi peningkatan kualitas pembelajaran, tetapi juga menghadirkan tantangan yang signifikan, terutama bagi peserta didik yang belum sepenuhnya melek digital. Masih banyak siswa yang belum sepenuhnya menguasai keterampilan dasar dalam memanfaatkan teknologi digital secara optimal, baik dalam proses pencarian informasi yang akurat dan relevan, pengelolaan data secara sistematis, maupun dalam menciptakan karya yang kreatif, inovatif, dan bernilai edukatif sesuai dengan tuntutan pembelajaran di era digital saat ini.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh panitia Pengabdian kepada Masyarakat Sekolah Tinggi Teologi Real Batam pada tanggal 29 September 2025 di SMP Negeri 27 Batam, diperoleh beberapa informasi penting yang menggambarkan kondisi literasi digital para siswa. Pertama, hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa sangat perlu pemahaman mengenai literasi digital secara umum. Hal ini terlihat dari minimnya pengetahuan tentang pemanfaatan teknologi digital dalam konteks pembelajaran maupun pengembangan diri. Banyak siswa belum memahami bagaimana teknologi dapat menjadi sarana untuk menyalurkan ide, kreativitas, dan produktivitas mereka di dunia pendidikan. Kedua, belum pernah diadakan pelatihan secara langsung bagi siswa yang berfokus pada peningkatan kemampuan digital mereka, khususnya dalam pemanfaatan aplikasi kreatif seperti Canva. Karena belum adanya bimbingan teknis maupun pendampingan yang praktik, siswa belum memiliki pengalaman langsung dalam mengoperasikan maupun memanfaatkan fitur-fitur yang ada di dalamnya. Ketiga, hasil post-test yang dilakukan setelah kegiatan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menyatakan belum pernah menggunakan Canva dan tidak mengetahui cara menggunakannya. Kondisi ini menegaskan masih adanya kesenjangan digital yang cukup signifikan antara ketersediaan dan potensi teknologi yang terus berkembang dengan kemampuan siswa dalam mengakses, memahami, serta memanfaatkan teknologi tersebut secara efektif, kritis, dan bertanggung jawab dalam mendukung proses pembelajaran dan pengembangan kreativitas di era digital.

Kurangnya kemampuan ini sering kali membuat mereka tertinggal dalam menghadapi arus perkembangan digital yang begitu cepat. Sejalan dengan kostik dalam penelitiannya yang

mengidentifikasi bahwa ada tiga tantangan utama siswa saat ini di era digital: pertama, overload informasi dimana siswa terpapar 34% lebih banyak informasi digital dari pada kapasitas kognitif yang dapat mereka olah secara efektif. kedua, distraksi digital yang mengurangi rentang perhatian dari rata-rata 12 menit menjadi hanya 8 menit. Ketiga, Kesenjangan kompetensi digital dimana hanya 28% siswa yang memiliki kemampuan literasi digital dengan kreativitas.(Kostić & Randelović, 2022) Selain itu, Saadah mengungkapkan bahwa 45% siswa mengalami kecemasan teknologi ketika diharuskan menggunakan tools digital baru dalam pembelajaran. Tantangan-tantangan ini mempengaruhi kemampuan siswa dalam proses belajar mengajar jika tidak dibekali dengan baik tentang kemajuan teknologi.(Saadah, 2021). Melalui pemetaan data diatas maka dibutuhkan upaya serius dari berbagai pihak, baik pendidik maupun lembaga pendidikan, untuk membekali peserta didik dengan literasi digital dan kemampuan berpikir kreatif, agar mereka tidak hanya menjadi pengguna pasif teknologi, melainkan mampu beradaptasi, berinovasi, dan berkontribusi secara produktif di era yang serba digital ini.

Dengan demikian, kegiatan PkM ini yang mengagas judul Literasi Digital Mengenai Pemanfaatan Artificial intelligence berbasis canva dalam membentuk Skill dan Kreatif siswa sangat relevan untuk dilaksanakan, bukan hanya sebagai pengenalan teknologi tetapi juga sebagai langkah strategis dalam membangun kemampuan, kreativitas, serta kesiapan siswa menghadapi tantangan pendidikan di era digital yang terus berkembang. kemampuan literasi digital ini menjadi salah satu kompetensi kunci yang harus dimiliki peserta didik agar tidak tertinggal dalam proses pembelajaran dan perkembangan jaman. Menurut Fuadiy dkk Ketika siswa memiliki literasi digital yang memadai, mereka tidak hanya menjadi konsumen pasif teknologi melainkan berpotensi aktif sebagai pencipta konten digital yang memungkinkan mereka mengaktualisasikan pemikiran dan kreativitas secara lebih produktif.(Fuadiy et al., 2025). Dapat kita simpulkan bahwa saat siswa dilatih dan dibimbing untuk menggunakan canva dalam proyek pembelajaran, mereka akan menjadi pribadi yang mampu untuk merancang, memilih elemen visual, menata informasi secara digital dan mempresentasikannya aktivitas yang secara langsung sehingga memunculkan nilai tambah dalam keterampilan kreatifnya. Menurut Manalu dkk pelatihan perkembangan digital melalui aplikasi seperti canva menjadi strategi yang efektif untuk menyiapkan siswa tidak hanya sebagai pengguna teknologi tetapi sebagai pembuat dan inovator dalam teknologi yang artinya mereka akan lebih siap menghadapi tantangan pembelajaran dan pekerjaan di masa depan dengan skil dan kreativitas yang mereka miliki dari pemanfaatan AI yang ada.(Manalu et al., 2023)

Oleh sebab itu tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah Pertama, untuk meningkatkan literasi digital siswa agar mereka mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang pesat dan diharapkan siswa dapat memahami fungsi teknologi sebagai sarana belajar tidak sekadar hiburan tetapi menyadari akan pentingnya penguasaan berbagai platform pada zaman ini untuk kebutuhan kedepan.Kedua, Untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan siswa melalui pelatihan penggunaan aplikasi canva ini. siswa dilatih untuk membuat desain poster, Flayer, dan tugas presentasi dengan menarik. Pentingnya menyiapkan generasi muda yang cakap digital, kreatif, dan siap bersaing di dunia yang semakin terhubung dengan teknologi.(Sumartias et al., 2024)



Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang dilaksanakan di SMPN 27 Batam pada Jumat, 24 Oktober 2025, dirancang secara sistematis melalui tiga tahapan utama, yaitu Gambar 1. Observasi di sekolah kepada Guru & Kepala Sekolah

Observasi, Pelatihan, dan Evaluasi. Tahap pertama adalah Observasi, yang bertujuan untuk mengidentifikasi kondisi awal siswa terkait tingkat literasi digital dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Pada tahap ini, tim pelaksana melakukan wawancara dan pengamatan langsung pada mitra kegiatan. Dari hasil observasi, diperoleh data bahwa sebagian besar siswa belum memiliki pengalaman dalam menggunakan canva dan belum memahami potensi aplikasi tersebut untuk mengasah keterampilan kreatif. Temuan ini menjadi dasar penting untuk merancang materi pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan serta kemampuan awal peserta didik. Tahap kedua adalah Pelatihan, yaitu inti dari kegiatan PkM yang berfokus pada peningkatan kemampuan literasi digital dan kreativitas siswa. Pada tahap ini, tim pengabdian memberikan penjelasan dan demonstrasi mengenai konsep literasi digital, pentingnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, serta pengenalan langsung terhadap aplikasi canva. Siswa dilatih untuk membuat berbagai karya melalui canva seperti poster, brosur promosi dan desain presentasi yang relevan dengan konteks pembelajaran mereka. Kegiatan pelatihan dilakukan secara interaktif agar siswa tidak hanya menerima pengetahuan teoritis, tetapi juga memperoleh pengalaman praktis dalam mengembangkan ide dan kreativitas mereka. Tahap ketiga adalah Evaluasi, yang bertujuan untuk menilai sejauh mana keberhasilan pelatihan dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa. Evaluasi dilakukan melalui dua cara, yaitu pre-test dan post-test, guna mengukur perubahan pengetahuan serta kemampuan siswa dalam menggunakan canva sebelum dan sesudah kegiatan. Selain itu, dilakukan refleksi bersama untuk menampung umpan balik dari siswa mengenai pengalaman belajar mereka selama kegiatan berlangsung. Dengan tiga tahapan tersebut maka kegiatan PkM ini tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga memastikan adanya proses pembelajaran yang partisipatif, Pratikal yang memberikan hasil nyata bagi siswa SMPN 27 Batam.

Hasil Dan Pembahasan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang dilaksanakan di SMPN 27 Batam memberikan hasil yang positif terhadap peningkatan literasi digital dan kreativitas siswa. Secara umum, kegiatan ini dinilai sangat berhasil dan bermanfaat. Dapat dilihat dari data form evaluasi dimana 100% responden menyatakan bahwa keseluruhan isi dan tujuan pelatihan sangat bermanfaat bagi mereka sebagai siswa, Materi tentang fitur AI berbasis canva dinilai sangat mudah dipahami dan diterapkan oleh mayoritas responden 80,67%. Kegiatan ini juga sangat memotivasi responden untuk menghasilkan karya desain yang lebih kreatif dengan bantuan AI sebanyak 93,3%. Dan Waktu untuk sesi praktik langsung menggunakan AI berbasis canva dinilai memadai 73.3 %. Berdasarkan data tersebut kegiatan ini membuktikan bahwa literasi digital melalui penggunaan canva dapat menjadi sarana efektif dalam membentuk skil dan mengembangkan kreativitas siswa. Adapun isi kegiatan pada tahap pelaksanaan sebagai berikut;

Menerangkan Materi AI canva untuk membangun pemahaman bagi siswa



Dalam pemaparan materi, dari gambar diatas, tim dari pengabdian kepada masyarakat menjelaskan beberapa poin penting yang harus diketahui oleh siswa untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang teori canva. Yang pertama ialah menjelaskan definisi dari canva itu sendiri dimana canva sebagai aplikasi desain grafis yang kini telah dilengkapi dengan fitur Artificial Intelligence (AI)

untuk mempermudah proses pembuatan desain secara cepat dan mudah digunakan. Kedua. Tim juga menjelaskan betapa perlunya belajar canva karena canva menjadi sarana efektif untuk menumbuhkan kreativitas dan mampu memberikan ruang bagi pengguna untuk mengekspresikan imajinasi secara visual dan interaktif serta bisa menggabungkan elemen warna, bentuk, dan teks menjadi media komunikasi yang menarik dan bermakna sesuai kebutuhan masing-masing. Hal ini juga sependapat dengan Mustakim yang mengatakan bahwa aplikasi canva juga membantu siswa mengembangkan kreativitas dan keterampilannya untuk menciptakan karyanya yang unik dan menarik.(Mustakim et al., 2024).

Ketiga, Menjelaskan keuntungan dari pemanfaatan AI berbasis canva yang salah satunya adalah mudah digunakan karena tampilannya yang sederhana namun menarik serta menyediakan ribuan contoh desain gratis yang dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan pemakai, mulai dari desain poster, presentasi dan video pendek yang juga sebagai bagian dari multimedia, sebab multimedia mencakup, gambar, video, grafik, audioa dll.(Gulo & Sianipar, 2025) Canva juga menjadi sarana pembelajaran yang menyenangkan karena menggabungkan teknologi, seni, dan komunikasi dalam satu platform. Dan materi terakhir ialah menyampaikan manfaat canva kepada siswa dengan mengajari bahwa canva membantu meningkatkan literasi visual, yaitu kemampuan memahami dan mengomunikasikan informasi melalui media gambar dan desain. menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif karena diajak untuk membuat keputusan desain yang tepat sesuai konteks pesan yang disampaikan dan menumbuhkan rasa percaya diri karena dapat melihat hasil karya sendiri dalam bentuk yang menarik sesuai imajinasi pribadi.

Seluruh poin materi di atas, Disampaikan kepada siswa dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan tujuan untuk meningkatkan aspek kognitif mereka mengenai pemahaman pada pemanfaatan aplikasi AI berbasis canva. Melalui penjelasan yang sistematis ini tentang dasar AI berbasis canva mampu memperluas wawasan dan pola pikir siswa terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Pemahaman ini tidak hanya sekedar memperkenalkan Canva sebagai alat desain grafis, tetapi juga menanamkan kesadaran akan potensi besar teknologi digital dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan inovatif.

Pelatihan secara praktik penggunaan canva bagi siswa



Gambar 3. Pelatihan penggunaan canva & Hasil Desain siswa

Pelatihan dilanjutkan pada pengenalan canva sebagai aplikasi berbasis kecerdasan buatan Artificial Intelligence yang berfungsi membantu proses desain secara mudah dan cepat. Siswa diajarkan cara membuat akun canva, mengenal tampilan antarmuka, serta memanfaatkan fitur-fitur unggulan seperti Magic Write, Text to Image, dan Design Suggestions. Pada tahap praktik, siswa diberi

kesempatan untuk secara langsung membuat berbagai karya desain seperti brosur promosi. Selain itu, Diajarkan juga bagaimana memahami struktur kerja desain yang efektif, seperti prinsip tata letak, komposisi warna dan keseimbangan visual. siswa juga dilatih memilih template sesuai kebutuhan, baik untuk proyek sekolah, kegiatan ekstrakurikuler, maupun desain dengan ukuran konten media sosial. Sejalan dengan ungkapan nur bahwa keterampilan mendesain dapat dilihat dari hasil imajinasi yang teldipadukan menjadi sebuah karya.(Nur Fazriah, 2022) Pelatihan ini juga menekankan aspek teknis penting dalam desain seperti pemilihan jenis dan ukuran font agar pesan yang disampaikan mudah dibaca dan menarik secara estetika. Siswa diajarkan juga cara memadukan jenis huruf, mengatur jarak antar teks, serta memilih warna yang sesuai dengan tema desain agar tampilan visual lebih harmonis. Tidak hanya itu, pelatihan ini juga mencakup praktik pembuatan sertifikat digital, presentasi, pamflet kegiatan sekolah, banner yang informatif dan menarik. Dengan demikian, Kegiatan ini bertujuan untuk membentuk skill dan kreativitas siswa sehingga menumbuhkan kemampuan berpikir yang kreatif, mandiri dalam menghasilkan karya di era digital.

EVALUASI

Tahap evaluasi kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini menunjukkan hasil yang sangat positif, tercermin dari antusiasme dan partisipasi aktif para peserta didik selama pelatihan berlangsung. Pentingnya evaluasi sehingga memahami sejauh mana kegiatan yang telah dilakukan berhasil dengan baik.(Boroallo & Purnamasari, 2025) Adapun hasil evaluasi dari kegiatan ini yakni; Pertama, peserta didik berhasil memahami dengan baik seluruh penjelasan materi mengenai penggunaan Canva sebagai aplikasi berbasis kecerdasan buatan (AI). Mereka mampu menjelaskan kembali fungsi-fungsi utama yang telah diajarkan. peserta menunjukkan semangat yang tinggi dalam mempraktikkan berbagai hal di Canva, terutama ketika diberikan tantangan untuk membuat desain *brosur promosi*. Mereka berkreasi dengan bebas dan penuh ide, memanfaatkan beragam elemen desain untuk menghasilkan karya yang menarik. Ketiga, suasana pelatihan berjalan dengan penuh kegembiraan, di mana siswa merasa senang dan puas dengan seluruh rangkaian kegiatan yang telah dilalui.

Tabel Data hasil evaluasi

No	Pernyataan	Jawaban Siswa			
		Skala Likert 1-4 STS-ST			
1	Penjelasan mengenai fitur AI di Canva (<i>Magic Design, Text to Image</i> , dll.) mudah dipahami dan diterapkan.	1 Responden	1 Responden	6 Responden	7 Responden
2	Kegiatan ini berhasil meningkatkan keterampilan (<i>skill</i>) saya dalam menggunakan <i>tools</i> digital untuk kreativitas.		1 Responden	7 Responden	7 Responden
3	Waktu yang dialokasikan untuk sesi praktik langsung menggunakan AI berbasis Canva sudah memadai.		1 Responden	11 Responden	3 Responden

4	Kegiatan ini memotivasi saya untuk menghasilkan karya desain yang lebih kreatif dengan bantuan AI.		1 Responden	5 Responden	9 Responden
5	Keseluruhan isi dan tujuan dari kegiatan pelatihan ini sangat bermanfaat bagi saya sebagai siswa.				15 Responden

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pembahasan diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang dilaksanakan di SMPN 27 Batam berhasil meningkatkan literasi digital dan kreativitas siswa melalui pemanfaatan Artificial Intelligence berbasis Canva. Kehadiran pelatihan ini menunjukkan bahwa penggunaan canva bukan hanya sebagai media desain grafis saja tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang mendorong kemampuan berpikir kreatif, inovatif dan mandiri siswa. Melalui tiga tahapan kegiatan yaitu observasi, pelatihan, dan evaluasi terlihat peningkatan dalam pemahaman siswa terhadap teknologi digital serta kemampuan mereka mengaplikasikan fitur-fitur canva untuk menghasilkan karya yang kreatif dan menarik. Antusiasme siswa selama pelatihan juga menandakan adanya respons positif terhadap aktivitas yang membuka wawasan mereka tentang kemajuan di era digital. Hasil evaluasi juga menegaskan bahwa AI berbasis canva mampu menjadi alat efektif dalam menumbuhkan skill dan kreativitas siswa sekaligus memperkuat kesiapan dan potensi mereka menghadapi perkembangan pesat di era digital.

Adapun saran dari seluruh kegiatan ini yakni Pertama, pihak sekolah diharapkan dapat mengintegrasikan pemanfaatan Artificial Intelligence berbasis Canva secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran sehingga literasi digital dan kreativitas siswa dapat terus berkembang secara konsisten. Kedua, Guru perlu diberikan pelatihan lanjutan terkait pemanfaatan teknologi dan AI dalam pembelajaran agar mampu mengoptimalkan fitur-fitur Canva sebagai media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan kontekstual sesuai kebutuhan siswa. Ketiga, Untuk pelaksana kegiatan pengabdian kepada masyarakat berikutnya agar lebih mencari media pembelajaran lain yang menjadi alat pendukung dari keterbatasan aplikasi canva sehingga keduanya sama-sama termanfaatkan dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- oroallo, R. P., & Purnamasari, D. I. (2025). Pentingnya Evaluasi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kualitas Pengajaran Di Era Modern. *Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan Volume 3 No. 4, April-Juni 2025, Pp 2632-2638 Pentingnya*, 3(4), 2632–2638.
- Cahyani, D., & Aminudin. (2025). Digital Transformation in Education in the Post-Pandemic Covid-19: Bibliometric Analysis (2020-2025). *Journal of General Education and Humanities*, 4(3), 719–732. <https://doi.org/10.58421/gehu.v4i3.450>
- Fuadiy, M. R., Rozi, M. A. F., Arafah, N. N., Kamal, L., & Sunoko, A. (2025). Mapping the Digital Transformation of Education in Indonesia from 2012 to early 2025. *Journal of Educational Research and Practice*, 3(2), 276–306. <https://doi.org/10.70376/jerp.v3i2.390>
- Gulo, M., & Sianipar, R. (2025). *Pengaruh Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen terhadap Konsentrasi Belajar Siswa*. 14(2), 453–470. <https://doi.org/10.46495/sdjt.v14i2.310>
- Kostić, J. O., & Randelović, K. R. (2022). *DIGITAL DISTRACTIONS: LEARNING IN MULTITASKING*

- ENVIRONMENT*. 301–304. <https://doi.org/10.36315/2022inpact070>
- Manalu, L. E., Gulo, M., Hulu, V. T., & ... (2023). Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Canva Bagi Guru Sd Pondok Kasih Batam. *Community ...*, 4(6), 11979–11984. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/view/21106%0Ahttp://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/download/21106/16037>
- Mustakim, A., Halik, A., Akib, M., Saleh, M., Kaharuddin, K., & Ismail, I. H. (2024). Korelasi Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(3), 898–908. <https://doi.org/10.14421/njpi.2024.v4i3-20>
- Nur Fazriah, T. linggo wati. (2022). ANALISIS KREATIVITAS MENGGAMBAR IMAJINASI PESERTA DIDIK KELAS IV DITINJAU DARI ASPEK (KEMAMPUAN TINGGI, SEDANG, RENDAH) DI SDN. *Pendiidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(2), 331–350.
- Saadah, N. (2021). *Empowering Mother on Prevention and Intervention of Stunting on Magetan Regency*.
- Sumartias, S., Suryana, A., Ariadne, E., & Ratnasari, E. (2024). Penguatan Literasi Digital Generasi Muda melalui Pelatihan Media Digital dan Pembuatan Konten Digital. *Prima Abdika*, 4(2), 206–217.

