

Implementasi *Project Based Learning* Mata Kuliah Aplikasi Komputer dalam Pengabdian Masyarakat

Implementation Of Project Based Learning Computer Application Courses in Community Service

Siska Almaniar ^{*1}, Ilham Wahyu Pamungkas ², Syerina Raihatul Jannah ³,

Venny Agustin⁴, Rahmawaty Hasibuan ⁵, Yuliansyah ⁶

^{1,2,3,4,5,6} Politeknik Negeri Sriwijaya, Palembang, Indonesia

*korespondensi Penulis : siskaalmaniar@polsri.ac.id

Article History:

Received: Desember 15, 2024;

Revised: Desember 30, 2024;

Accepted: Januari 28, 2025;

Published: Januari 30, 2025;

Keywords: Digital Literacy,
Computer Applications, Interactive
Education, Community Service.

Abstract: This community service activity aims to implement the Computer Applications course to enhance information technology literacy among the children of Hidayatullah Orphanage in Palembang. The program comprehensively introduces both hardware and software components of computers. Furthermore, the activities focus on knowledge transfer through interactive education to ensure participants acquire a solid understanding of technology and its effective utilization. The strategy employed to impart knowledge on computer applications includes socialization and hands-on practice with computer devices and relevant applications for the children at the orphanage. Through this initiative, the children, particularly students, gain valuable opportunities to build a strong foundation in digital skills, equipping them to navigate the rapid advancements of information technology in the modern era.

Abstrak

Pengabdian ini bertujuan untuk mengimplementasikan mata kuliah Aplikasi Komputer guna meningkatkan literasi teknologi informasi bagi anak-anak Panti Asuhan Hidayatullah Palembang. Seluruh program yang dilakukan memperkenalkan tentang perangkat keras dan perangkat lunak komputer secara komprehensif. Lebih lanjut, kegiatan fokus pada transfer pengetahuan melalui edukasi interaktif untuk memastikan peserta memiliki pengetahuan tentang teknologi serta pemanfaatannya secara efektif. Strategi yang dilakukan untuk memberikan pengetahuan tentang pemanfaatan aplikasi komputer yaitu dengan memberikan sosialisasi dan praktek menggunakan perangkat dan aplikasi tersebut kepada anak-anak Panti Asuhan Hidayatullah. Melalui kegiatan tersebut, anak-anak panti dan khususnya pelajar mendapat kesempatan berharga untuk memiliki dasar kemampuan digital yang tegas, agar mereka siap menghadapi perkembangan teknologi informasi di era modern.

Kata Kunci: Project Based Learning, Aplikasi Komputer, Edukasi Interaktif, Pengabdian Masyarakat.

1. PENDAHULUAN

Panti Asuhan Hidayatullah di Palembang merupakan lembaga sosial yang memiliki peran strategis dalam memberikan pembinaan dan pendidikan kepada anak-anak yatim, piatu, dan dhuafa. Menurut Kementerian Sosial Republik Indonesia, lembaga panti asuhan memiliki fungsi vital dalam memberikan perlindungan, pengasuhan, dan pemberdayaan bagi anak-anak yang membutuhkan dukungan sosial (Kemensos RI, 2020). Secara konseptual, panti asuhan tidak hanya sekadar menyediakan tempat tinggal, melainkan juga bertanggung jawab dalam mempersiapkan anak-anak untuk menghadapi tantangan masa depan melalui berbagai program pendidikan dan pembinaan yang komprehensif.

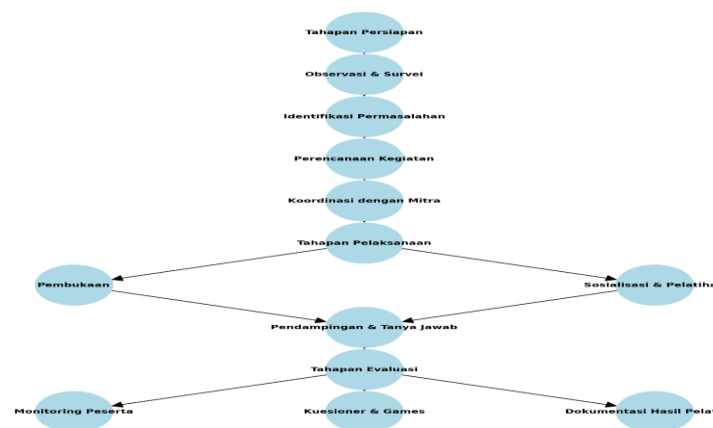
Mempersiapkan generasi penerus bangsa untuk menghadapi tantangan di era global memerlukan sistem pendidikan yang selektif dan didukung oleh sumber daya manusia yang

berkualitas. Salah satu upaya penting dalam mencapai hal tersebut adalah melalui pengembangan literasi digital (Adiwiharja *et al*, 2023). Dalam konteks era digital saat ini, literasi digital menjadi komponen krusial dalam upaya pengembangan kapasitas anak-anak panti asuhan.

Penelitian Apriyanto & Nugroho (2022) menunjukkan bahwa kemampuan literasi digital dapat meningkatkan peluang kesempatan pendidikan dan ekonomi bagi anak-anak dari kelompok rentan. Sriyanto (2021) menyatakan bahwa literasi digital dapat meningkatkan keterampilan 4C, yaitu pemikiran kritis, komunikasi, kerja sama, dan kreatif. Selain itu, Wulandari *et al*. (2022) mengemukakan bahwa literasi digital berkorelasi positif dengan pencapaian akademik. Semakin tinggi literasi digital siswa, semakin besar kemungkinan mereka mencapai hasil akademik yang lebih baik secara keseluruhan (Wahyuni, *et al*. 2024). Implementasi *Project Based Learning* Mata Kuliah Aplikasi Komputer di lembaga sosial seperti Panti Asuhan Hidayatullah dapat mencakup pelatihan komputer dasar, melalui pengenalan komprehensif perangkat keras dan lunak komputer yang dapat memperluas akses pendidikan dan pengembangan potensi individual anak-anak asuh.

2. METODE

Metode dan tahapan Pengabdian kepada masyarakat dimulai dengan melakukan observasi (pengamatan) dan survei kepada para peserta untuk mengetahui permasalahan yang ada di tempat pengabdian yang dilakukan (Gambar 1). Selanjutnya setelah dilakukan identifikasi permasalahan kemudian tim pengabdian yang terdiri dari dosen beserta mahasiswa menentukan rencana kegiatan yang akan dilakukan. Tim pengabdian kemudian melakukan koordinasi dengan mitra yaitu Ketua Panti Asuhan Hidayatullah Palembang untuk menentukan waktu dalam pelaksanaan pengabdian.



Gambar 1. Flowchart Pelaksanaan Kegiatan

Adapun permasalahan yang ditemukan setelah dilakukan observasi dan survei adalah sebagai berikut :

- a. Banyak siswa sekolah dasar yang belum terbiasa menggunakan laptop atau komputer secara optimal. Mereka sering mengalami kesulitan dalam memahami cara menyalakan perangkat, membuka aplikasi, serta mengelola file dengan tepat.
- b. Minimnya pengetahuan dalam memahami fungsi dasar aplikasi seperti *word* dan *power point*.

Kegiatan dilaksanakan pada Jumat, 6 Desember 2024, pukul 13.00 hingga 16.00 WIB di Panti Asuhan Hidayatullah, Kecamatan Ilir Timur I, Kelurahan 20 Ilir D, yang berlokasi di Jalan Ariodillah No. 2114. Pihak-pihak yang terlibat dalam kegiatan ini meliputi lima dosen dari Politeknik Negeri Sriwijaya dan 15 mahasiswa Program Studi D-III Teknologi Pangan. Peserta kegiatan berjumlah 20 orang, terdiri dari anak-anak Panti Asuhan Hidayatullah Palembang dengan jenjang pendidikan yang bervariasi, mulai dari Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), hingga mahasiswa perguruan tinggi. Kegiatan diawali dengan sesi pengenalan, kemudian dilanjutkan dengan eksplorasi pengetahuan awal peserta melalui sesi tanya jawab. Setelah itu, materi disampaikan mencakup identifikasi komponen komputer, teknik pengoperasian laptop, pengenalan periferal seperti mouse dan keyboard, serta pemahaman dasar fungsi aplikasi. Kegiatan Pengabdian ini terdiri dari pengarahan dan penyampaian materi yang diikuti dengan sesi evaluasi. Evaluasi dilakukan pada akhir kegiatan melalui tanya jawab serta praktik penggunaan komputer.

3. HASIL

Kegiatan sosialisasi dilakukan oleh 5 orang dosen dengan melakukan pendampingan kepada mahasiswa. Mahasiswa yang berpartisipasi dalam kegiatan sosialisasi ini berjumlah 15 orang. Peran mahasiswa dalam kegiatan sosialisasi ini diantaranya yaitu sebagai pendamping peserta dalam pelaksanaan kegiatan sosialisasi di Panti Asuhan Hidayatullah Palembang. Kegiatan sosialisasi ini diawali dengan pembukaan acara yang dilakukan oleh mahasiswa selaku pembawa acara, kemudian dilanjutkan dengan penyampaian sambutan yang akan disampaikan oleh perwakilan dosen dan ketua Panti Asuhan Hidayatullah Palembang. Selanjutnya setelah acara sambutan kemudian dilakukan penyampaian materi dan pendampingan praktek langsung pada peserta dan evaluasi.



**Gambar 2. Kegiatan sambutan oleh perwakilan ketua tim dan
Ketua Panti Asuhan Hidayatullah**

Pemberian materi dan Pendampingan Praktek

Pengarahan oleh ketua tim pengabdian sekaligus perkenalan dengan peserta pengabdian dengan kegiatan bermain games terlebih dahulu untuk mengukur pengetahuan peserta tentang materi yang akan disampaikan. Adapun materi yang diberikan tentang identifikasi komponen komputer, teknik pengoperasian laptop, pengenalan *periferal* seperti mouse dan keyboard, serta pemahaman dasar fungsi aplikasi.



Gambar3. Kegiatan Pengarahan dari ketua tim kepada peserta

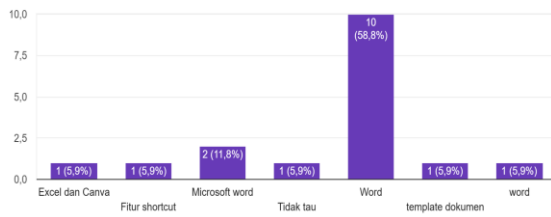
Evaluasi

Kegiatan pengabdian ini diakhiri dengan evaluasi dari sosialisasi. adapun kegiatan evaluasi yang dilakukan untuk mengukur kemampuan dan pemahaman peserta kepada materi yang disampaikan. kegiatan evaluasi dilakukan dengan menggunakan metode observasi. Hasil observasi menunjukkan bahwa selama kegiatan sosialisasi, Kemampuan peserta dapat dilihat dari respon yang diekspesikan. Selain melakukan metode observasi, Kegiatan evaluasi dilakukan dengan menggunakan metode angket dengan memanfaatkan google form dengan menggunakan beberapa pertanyaan mudah sehingga peserta dapat memahami dan menjawab pertanyaan dengan akurat Berikut hasil gambaran tentang bagaimana koresponden

memanfaatkan aplikasi microsoft word, microsoft excel, dan canva dalam aktivitas sehari-hari.

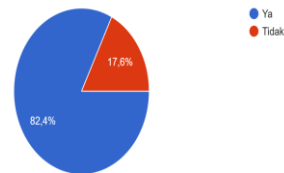
Fitur apa yang menurut Anda paling membantu dalam menyusun laporan atau makalah?

17 jawaban



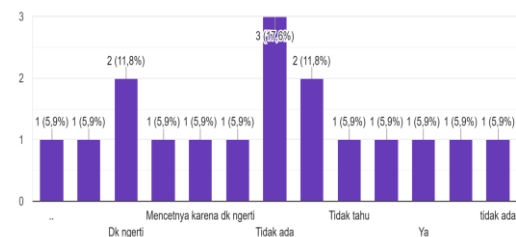
Menurut Anda, apakah kurikulum sekolah sudah cukup mengajarkan keterampilan Word yang dibutuhkan?

17 jawaban



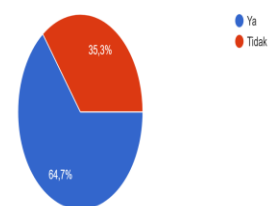
Kesulitan apa yang paling sering Anda alami dalam mengatur data di Excel?

17 jawaban



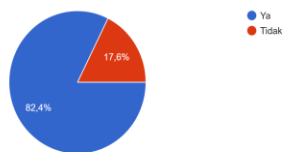
Apakah Anda mengalami kesulitan saat membuat rumus atau mengatur data di Excel?

17 jawaban



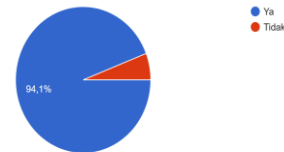
Apakah fitur di Canva cukup lengkap untuk memenuhi kebutuhan desain anda?

17 jawaban



Apakah Canva memungkinkan anda untuk mengedit desain secara efisien dan fleksibel?

17 jawaban



Gambar 4. Hasil evaluasi kegiatan sosialisasi dari peserta berdasarkan kuesioner (angket)

4. DISKUSI

Pemberian materi dan Pendampingan

Materi pertama yang diberikan kepada para peserta yaitu materi tentang identifikasi komponen komputer dan teknik pengoperasian komputer. materi ini sangat penting untuk dipelajari dikarenakan komputer merupakan perangkat yang sering digunakan oleh masyarakat khususnya bagi pelajar . Komputer adalah suatu alat elektronik yang mampu memproses data input dan output data atau informasi sesuai perintah pengguna komputer (*User*). komponen komputer itu sendiri merupakan kumpulan dari beberapa komponen yang ada didalam komputer, saling berhubungan untuk menjalankan sebuah komputer (Fatimah *et al.*,2019). Dalam pemberian materi tersebut dijelaskan terdapat 4 jenis komponen komputer diantaranya perangkat input(*input device*), perangkat pemrosesan (*processing device*), Perangkat output (

output device) dan perangkat penyimpanan (*storage device*). Selanjutnya para peserta diajarkan dan dikenalkan perangkat input seperti tetikus (*mouse*), papan ketik (*keyboard*) dan perangkat input lainya serta diajarkan bagaimana cara penggunaan perangkat input tersebut.

Dalam materi pertama ini selain diajarkan pengenalan komponen computer serta pengenalan *periferal* juga diajarkan teknik pengoperasian computer. Seperti tahapan menghidupkan dan mematikan komputer. Dalam materi pertama juga dilakukan kegiatan pendampingan terhadap peserta dalam mengoperasikan komputer. Yang selanjutnya peserta diberikan kesempatan untuk mempraktikkannya langsung atau mengikuti arahan yang disampaikan oleh pemateri serta pendamping. Kegiatan praktik pengoperasian komputer yang dilakukan anak-anak khususnya pelajar dapat membantu mengetahui lebih detail tentang nama-nama komponen komputer beserta perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan di dalamnya (Ansori & Yulmaini, 2019).



Gambar 5. Kegiatan pemaparan materi pertama dan kegiatan praktik

Selanjutnya setelah dilakukan pemberian materi pertama dan istirahat, maka dilakukan pemaparan materi kedua yaitu pengenalan aplikasi pembelajaran. Beberapa peserta hanya mengetahui beberapa aplikasi yang umum digunakan dalam kehidupan sehari-sehari seperti facebook, tiktok Instagram dll. Serta beberapa aplikasi dan software yang umum digunakan seperti Microsoft excel dan word dalam mengerjakan tugas. Pada materi kedua selain dilakukan sosialisasi kepada para peserta dalam penggunaan aplikasi yang umum digunakan seperti Microsoft word dan excel lebih lanjut. materi kedua ini juga mengenalkan aplikasi yang mendukung pembelajaran secara terkini yaitu penggunaan canva dan google classroom baik dengan menggunakan perangkat ponsel pintar (*Smartphone*) dan komputer jinjing atau laptop.

Adapun tahap pertama dari kegiatan ini yaitu penjelasan tentang Microsoft word dan Excel seperti tahapan dalam membuka software Microsoft word dan Excel, serta tahapan pengoperasian Micosoft Word seperti memindahkan dan menyalin *file*, membuat tulisan

menjadi tebal/*Bold*, membuat tulisan miring/*Italic*, membuat garis bawah/ *Underline* dan lain-lain. Para peserta juga diajarkan penggunaan Microsoft excel dalam mengolah data yang meliputi: memasukkan, menghapus dan mengedit data pada sel, Menyalin dan memindahkan isi sel serta penggunaan rumus formula aritmatika dasar seperti *sum*, *max*, *average* dll. Dalam kegiatan sosialisasi juga dilakukan pendampingan kepada para peserta meliputi kegiatan praktik baik itu Microsoft word maupun excel. Hasil dari kegiatan praktik ini akan lebih memahami peran dari komputer dan penggunaan Microsoft Office dan termotivasi untuk menyelesaikan tugas menggunakan komputer. Selain itu dapat meningkatkan kualitas SDM dalam bidang komputer (Suherman dan Sutarti., 2023).



Gambar 6. Kegiatan pemaparan materi kedua dan kegiatan praktik

Setelah pemaparan materi tentang penggunaan Microsoft Office. Pada materi kedua ini juga dijelaskan penggunaan canva sebagai media pembelajaran khususnya presentasi. Menurut Rohmiasih dan Santika (2023), canva adalah program desain berbasis online yang menyediakan bermacam template seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, buletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi Canva. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada Canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya. Tanjung dan Faiza (2019), menjelaskan kelebihan dari penggunaan canva dibandingkan aplikasi lain yaitu diantaranya : (1) memiliki beragam desain yang sangat menarik; (2) mampu meningkatkan kreativitas peserta didik dalam mendesain pembelajaran karena banyak fitur yang disediakan; (3) Menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis; (4) Dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai.

Dalam kegiatan sosialisasi ini, peserta dipaparkan cara penggunaan aplikasi canva baik melalui penggunaan *web browser* via laptop dan juga Google Play via *Smartphone*. Pada penggunaan *web browser*, peserta dipandu untuk membuka situs www.canva.com sedangkan

untuk penggunaan via *smartphone*, peserta dipandu untuk mengunduh aplikasi canva melalui *google play*. Setelah aplikasi canva dibuka, selanjutnya para peserta dijelaskan cara penggunaan canva untuk membuat presentasi dengan cara klik atau pilih “*presentations*” untuk memilih jenis desain yang akan digunakan. Kemudian para peserta dijelaskan cara untuk menambah *slide* pada bahan presentasi, menambahkan gambar dan suara dalam bahan presentasi hingga cara menyimpan bahan presentasi yang akan dipresentasikan. Dalam kegiatan ini juga dilakukan pendampingan kepada peserta dalam penggunaan canva sehingga lebih mahir dalam penggunaannya. Penggunaan Canva dalam pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan menulis peserta didik yang disertai dengan dukungan visualisasi karya sehingga semakin menambah kreativitas peserta didik. (Yundayani *et al.* 2019).

Kegiatan Evaluasi

Berdasarkan hasil kuesioner dari responden bahwa sebagian besar responden memilih microsoft word sebagai aplikasi untuk memudahkan mereka dalam mengerjakan laporan atau makalah dan menghasilkan dokumen yang lebih berkualitas. Dimana *template* microsoft word telah menyediakan kerangka yang siap digunakan dan dapat disesuaikan berdasarkan kebutuhan sehingga responden tidak perlu memulai dari awal. Walaupun kurikulum sekolah sudah memperkenalkan microsoft word, tetapi masih banyak siswa yang merasa dirinya belum mampu menguasai. Sehingga dibutuhkan suatu pelatihan yang lebih spesifik dan mendalam mengenai penggunaan microsoft word. Perlunya pendampingan dan pelatihan Microsoft word lebih lanjut pada siswa baik d tingkat SD hingga SMA mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga akan tercipta efektifitas dan efisiensi pembelajaran dikelas (Rio *et al.*,2023)

Hasil analisis data menggunakan microsoft excel bahwa secara keseluruhan siswa belum mampu membuat formulasi yang ada di microsoft excel. Pembuatan formula yang kompleks menjadi hambatan bagi siswa karena kurangnya pemahaman yang digunakan dalam rumus excel. Sehingga dibutuhkan suatu pelatihan yang lebih spesifik dan mendalam dalam penggunaan microsoft excel. Pelatihan dan pemanfaatan aplikasi Microsoft Excel lebih lanjut dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, serta kemampuan siswa dalam pengenalan Microsoft Excel sangat diperlukan untuk menambah pengetahuan siswa tentang penggunaan komputer sebagai alat bantu pembelajaran matematika (Suryati *et al.*,2024).

Selanjutnya dalam melakukan desain grafis yang mudah dan menyenangkan dapat menggunakan canva. Canva merupakan aplikasi yang digunakan untuk memudahkan dan fleksibel dalam mengedit desain secara efektif dan efisien. Canva menyediakan fitur-fitur yang mudah untuk digunakan dan cukup lengkap dalam memenuhi kebutuhan desain, seperti poster,

dan lain sebagainya. Penggunaan aplikasi canva ini sebagai media pembelajaran untuk membantu guru dan siswa sekolah dalam melakukan pembelajaran yang berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas. Penggunaan Canva mempromosikan keterlibatan dan kolaborasi siswa untuk bekerja secara bersama-sama dalam proyek desain, memberikan komentar, dan berbagi ide sehingga mendorong interaksi, kolaborasi, dan pembelajaran yang aktif di antara siswa serta meningkatkan keterampilan dan kreativitas mereka (Ningrum *et al.*,2024)

Kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan memberikan manfaat kepada siswa-siswi di Panti Asuhan Hidayatullah dalam memberikan edukasi terkait penggunaan aplikasi microsoft word, microsoft excel, dan canva. Dalam kegiatan ini juga siswa-siswi diajarkan cara menggunakan aplikasi tersebut. Siswa di dampingi oleh para tim pengabdian masyarakat. Sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan digital bagi siswa-siswi Panti Asuhan Hidayatullah. Setelah selesai memberikan materi, tim pengabdian juga memberikan hadiah kepada para peserta yang menjawab atau bertanya saat sesi tanya jawab di pertengahan pemaparan materi Selain itu masing masing peserta diberikan kesempatan untuk menyampaikan kritik dan saran terhadap sosialisasi yang telah dilakukan oleh tim pengabdian. Hasil kritik dan dari para peserta sebagian besar memberikan komentar positif sehingga dapat diketahui bahwa kegiatan ini telah dilaksanakan dengan baik



Gambar 7. Pemberian Hadiah pada eserta yang aktif dalam sesi tanya jawab



Gambar 8. Sesi Foto Bersama

Selama pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada Masyarakat setiap tahapan yang direncanakan telah berjalan sesuai prosedur dan rencana yang ditetapkan. Peserta menunjukkan peningkatan dalam pemahaman dan keterampilan digital bagi siswa-siswi Panti Asuhan Hidayatullah.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan pengabdian yang dilakukan di Panti Asuhan Hidayatullah dapat disimpulkan bahwa implementasi *Project Based Learning* melalui pengenalan komprehensif perangkat keras dan lunak komputer dapat meningkatkan literasi dan kemampuan digital anak-anak Panti Asuhan Hidayatullah. Kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah salah satu upaya yang sangat positif untuk meningkatkan kualitas siswa-siswi di Panti Asuhan Hidayatullah, dengan memberikan pemahaman dan keterampilan digital yang sesuai dan dapat memberikan manfaat bagi mereka, serta membuka peluang yang lebih luas bagi masa depan mereka.

DAFTAR REFERENSI

- Adiwiharja, C., Wijayanti, D., Zahra, S., Sugiarto, H., Rahmadania, M., Azahra, D. B., & Ibrahim, F. (2023). Pengembangan kegiatan belajar mengajar berbasis digital melalui program literasi dan numerasi di SDN Srimukti 1 Tambun Utara. *ARDHI: Jurnal Pengabdian Dalam Negeri*, 1(6), 37–45.
- Ansori, Z., & Yulmaini, Y. (2019). Pelatihan pengenalan perangkat keras dan perangkat lunak komputer untuk siswa-siswi SDN 1 Desa Batu Tegi Kecamatan Air Naningan. *Jurnal Publik Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 55–63.
- Apriyanto, D., & Nugroho, H. (2022). Literasi digital dan pemberdayaan anak panti asuhan. *Jurnal Pengembangan Sosial*, 15(2), 78–95.

- Fatimah, D. D. S., Tresnawati, D., & Nugraha, A. (2019). Media pembelajaran pengenalan komponen komputer berbasis multimedia dengan pendekatan metodologi (R&D). *Jurnal Algoritma*, 16(2), 173–180.
- Kementerian Sosial Republik Indonesia. (2020). *Pedoman pelaksanaan pengasuhan anak di panti sosial*.
- Ningrum, S. K., Sakmal, J., & Dallion, E. (2024). Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva untuk mengembangkan budaya literasi digital siswa sekolah dasar. *Jurnal Basic Education*, 8(2), 1500–1511.
- Rio, R., Syabawaihi, S., Sujarwo, S., Abdiansyah, A., & Firdaus, F. (2023). Pelatihan dan pendampingan aplikasi Microsoft Word bagi siswa SMP Negeri 4 Lubuklinggau. *Jurnal Social Responsibility Project High Education Forum*, 4(2), 101–107.
- Rohmiasih, C., & Sartika, S. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran Canva sebagai upaya mewujudkan transformasi pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional Kemahasiswaan*, 1(1), 69–73.
- Sriyanto, B. (2021). Meningkatkan keterampilan 4C dengan literasi digital di SMP Negeri 1 Sidoharjo. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(1), 125–142.
- Suherman, & Sutarti. (2023). Pelatihan pengenalan komputer dan operasi dasar Microsoft Word bagi siswa SDN Pasir Buah Desa Tamiang. *Dasabhakti*, 2(2), 18–24.
- Suryati, K., Suardiati Putri, N. W., & Krisna, E. D. (2024). Pelatihan Microsoft Excel dalam pembelajaran matematika. *Widyabhakti: Jurnal Ilmiah Populer*, 2(2), 40–48.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronik dan Informatika*, 7(2).
- Wulandari, D., Khusaini, K., & Syamiya, E. N. (2022). Literasi digital sebagai faktor penentu prestasi akademik. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 6(3), 350–360.
- Wahyuni, E. E., Sudarti, Wuryaningrum, R., & Wicaksono, I. (2024). Implementasi aplikasi asisten belajar (Si Bela) untuk meningkatkan kemampuan literasi digital peserta didik. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 7(1), 21–35.
- Yundayani, A., Susilawati, & Chairunnisa. (2019). Investigating the effect of Canva on students' writing skills. *Jurnal English Education*, 7(2), 169–176.