



**PEMANFAATAN AKUN BELAJAR.ID DALAM PEMBUATAN
BAHAN AJAR DENGAN MENGGUNAKAN CANVA**

Karya Tulis Ilmiah “Praktik Baik Widyaprada”

**Sub tema : Pemanfaatan Teknologi dalam Pelaksanaan Penjaminan Mutu
Pendidikan**

Disampaikan pada Widyaprada Summit 2025

Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia

**Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan
Menengah**

Dari Widyaprada menuju Pendidikan Bermutu untuk Semua

Disusun oleh

**Sukmawati, M.Pd
Widyaprada Ahli Muda**

BPMP PROVINSI KALIMANTAN TIMUR

2025

Kata Pengantar

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga karya tulis berjudul “Pemanfaatan Akun Belajar.id dalam Pembuatan Bahan Ajar dengan Menggunakan Canva” dapat diselesaikan dalam rangka Widyaprada Summit 2025. Karya ini disusun sebagai bentuk kontribusi berbagi praktik baik yang telah dilaksanakan di BPMP Provinsi Kalimantan Timur

Penulisan karya ini bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai penggunaan Akun Belajar.id sebagai sarana akses platform Canva dalam pengembangan bahan ajar yang kreatif, menarik, dan mudah digunakan. Penulis berharap hasil tulisan ini dapat menginspirasi pendidik untuk lebih adaptif, inovatif, serta memanfaatkan fasilitas digital yang tersedia guna meningkatkan pengalaman belajar peserta didik.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan karya tulis ini. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk penyempurnaan di masa mendatang. Semoga tulisan ini bermanfaat bagi seluruh pihak yang berkomitmen untuk memajukan pendidikan di Indonesia.

Samarinda, November 2025

Sukmawati, M.Pd

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sukmawati, M.Pd
Jabatan : Widyaprada Ahli Muda
Instansi : BPMP Provinsi Kalimantan Timur
Alamat : Jl. Cipto Mangunkusumo km. 2 Samarinda

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa karya tulis yang berjudul:

“PEMANFAATAN AKUN BELAJAR.ID DALAM PEMBUATAN BAHAN AJAR DENGAN MENGGUNAKAN CANVA”

merupakan karya asli dan belum pernah dipublikasikan, serta tidak mengandung unsur plagiat ataupun dibuat oleh pihak lain, baik sebagian maupun seluruhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidakbenaran informasi, saya bersedia menerima segala konsekuensi sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran, tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Samarinda, 3 November 2025

Yang membuat pernyataan,

Mengetahui,
Pimpinan/Kepala



(Dr. Jarwoko, M.Pd)



(Sukmawati, M.Pd)

Abstrak

Perkembangan teknologi digital menuntut pendidik untuk mampu memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif, adaptif, dan interaktif guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Pemerintah melalui Kemendikbudristek menyediakan akun belajar.id sebagai identitas digital bagi peserta didik, pendidik, dan tenaga kependidikan untuk mengakses layanan pembelajaran berbasis elektronik. Integrasi akun belajar.id dengan *Canva for Education* memberikan kemudahan bagi pendidik dalam merancang bahan ajar yang kreatif dan menarik tanpa memerlukan keterampilan desain yang kompleks. Kegiatan praktik baik ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi pendidik dalam memanfaatkan akun belajar.id serta mengoptimalkan penggunaan Canva dalam penyusunan bahan ajar. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif melalui observasi, survei, dan dokumentasi terhadap pendidik dan kepala sekolah yang mengikuti pelatihan daring dan luring. Kegiatan dengan menggunakan webinar series serta melakukan pendampingan langsung kepada guru terkait penggunaan canva. Hasil survei menunjukkan bahwa 99% responden memahami fungsi akun belajar.id, 93% merasa mudah mengakses, serta 97% memanfaatkannya untuk pembuatan bahan ajar. Selain itu, 98% responden menyatakan Canva membantu meningkatkan kreativitas. Pemanfaatan Canva berdampak pada peningkatan kualitas visual bahan ajar, efisiensi waktu pembuatan, serta keterlibatan dan pemahaman siswa. Kolaborasi antarguru juga meningkat melalui fitur berbagi dan pengeditan bersama. Tantangan utama meliputi literasi digital, keterbatasan perangkat, akses internet, serta kendala aktivasi akun. Praktik ini mendorong peningkatan literasi digital pendidik serta membuka peluang pengembangan berkelanjutan melalui pelatihan, pendampingan, dan kolaborasi dengan berbagai pihak. Rekomendasi yang diajukan meliputi peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan berkelanjutan, penyediaan infrastruktur memadai, penguatan komunitas berbagi praktik baik, serta integrasi Canva dalam perencanaan pembelajaran.

Kata Kunci : akun belajar.id, bahan ajar, Canva

DAFTAR ISI

Halaman Judul

1. Kata Pengantar.....	i
2. Surat Pernyataan Keaslian Karya Tulis.....	ii
3. Abstrak.....	iii
4. Daftar Isi.....	iv
5. Daftar Gambar dan Tabel.....	v

Pendahuluan

1. Latar Belakang.....	1
2. Tujuan.....	2
3. Manfaat.....	2

Pelaksanaan

1. Lokasi dan Waktu Pelaksanaan.....	4
1.1.Kegiatan Yang Dilaksanakan secara daring.....	4
1.2.Kegiatan Yang Dilaksanakan secara luring.....	5
2. Pihak yang terlibat.....	6
2.1.Kegiatan Secara Daring.....	6
2.2.Kegiatan Secara Luring.....	6
3. Langkah – langkah atau strategi yang dilakukan.....	7
4. Sumber Daya.....	7
5. Metode Yang Digunakan.....	8
6. Hambatan dan Tantangan.....	8
6.1.Hambatan yang ditemui.....	8
6.2.Tantangan yang ditemui.....	9
7. Solusi dan Inovasi.....	10
8. Hasil dan Dampak.....	10
8.1.Hasil Konkret.....	10
8.1.1. Hasil Survei.....	11
8.1.2. Dokumentasi.....	11
8.2.Dampak terhadap perbaikan penjaminan mutu dan/atau peningkatan mutu.....	12
8.3.Analisis antara Kondisi Sebelum dan Sesudah.....	12

Kesimpulan, Rekomendasi dan Tindak Lanjut

1. Kesimpulan.....	14
2. Rekomendasi.....	14
3. Tindak Lanjut.....	14

Daftar Pustaka.....	15
---------------------	----

Lampiran

1. Materi Kegiatan webinar series dan Materi Luring.....	16
2. Hasil Analisis Survei Peserta.....	19
3. Rekapitulasi data Survei.....	22
4. Foto Kegiatan webinar series dan kegiatan luring.....	24
5. Testimoni.....	27

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 1. Webinar Series 1 dan Webinar series 2.....	4
2. Gambar 2. Webinar series 3 dan series 4.....	5
3. Gambar 3. Kegiatan Dengan Peserta TK Tunas Rimba 1.....	5
4. Gambar 4. Kegiatan Luring	11
5. Gambar 5. Hasil Produk presentasi dengan menggunakan Canva.....	12

DAFTAR TABEL

1. Tabel 1 Analisis Sebelum dan Sesudah.....	13
2. Tabel 2. Rekapitulasi Survei Pemanfaatan akun belajar.id dalam membuat bahan ajar dengan menggunakan canva.....	23

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan mendorong pendidik untuk beradaptasi dan memanfaatkan berbagai platform sebagai sarana peningkatan kualitas pembelajaran. . Dewasa ini, pendidikan tidak hanya dituntut untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, tetapi juga harus mampu beradaptasi dengan perubahan zaman (Akbar&Noviani, 2019).

Dengan adanya perkembangan teknologi, pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) telah menyediakan akun pembelajaran resmi yaitu **akun belajar.id** sebagai identitas digital bagi peserta didik, pendidik, dan tenaga kependidikan. Sekertaris Jenderal kemendikbud Ainum Na'im dalam berita Antara news mengatakan bahwa Akun pembelajaran dapat digunakan untuk mengakses pembelajaran berbasis elektronik (ANTARA News. 2020, 11 Desember). Akun tersebut dirancang untuk memberikan akses mudah terhadap ekosistem teknologi pendidikan, termasuk layanan produktivitas, kolaborasi, hingga multimedia pembelajaran. Hal in juga diperkuat dengan Peraturan Sekretaris Jenderal Kemdikbudristek Nomor 14 Tahun 2024 tentang Pedoman Pengelolaan Akun Akses Layanan Pendidikan.

Penggunaan media visual yang kreatif terbukti mampu meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa terhadap materi. Salah satu platform desain grafis yang semakin banyak dimanfaatkan oleh pendidik adalah **Canva**. Canva merupakan salah satu platform yang memudahkan pengguna untuk membuat desain apapun seperti gambar maupun kreasi grafis (Pardede et al., 2024;Ristiawan et al., 2023), Canva merupakan salah satu fitur berbasis online yang bersifat gratis yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam mendesain media pembelajaran (Mulyawati et al., 2022). Aplikasi ini memungkinkan guru membuat bahan ajar yang lebih menarik, seperti poster, infografis, presentasi, modul, hingga video pembelajaran, tanpa memerlukan kemampuan desain tingkat tinggi.

Integrasi **akun belajar.id** dengan Canva memberikan banyak kemudahan. Guru dapat mengakses fitur premium *Canva for Education* secara gratis, membuka peluang lebih luas dalam pembuatan materi visual yang inovatif. Melalui fitur kolaboratif, guru dan siswa juga dapat bekerja bersama dalam menyusun atau mengembangkan bahan ajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih partisipatif dan bermakna.

Namun demikian, pemanfaatan akun belajar.id dan Canva dalam proses pembelajaran belum optimal. Banyak guru yang belum memahami fungsi, manfaat, maupun langkah teknis pemanfaatannya untuk menunjang pembuatan bahan ajar. Hal ini menjadi tantangan sekaligus peluang bagi institusi pendidikan untuk memberikan pendampingan dalam meningkatkan literasi digital pendidik. Berdasarkan kondisi tersebut, pemanfaatan akun belajar.id dalam pembuatan bahan ajar menggunakan Canva perlu didorong sebagai upaya untuk:

1. Meningkatkan kreativitas pendidik dalam merancang pembelajaran.
2. Menghadirkan bahan ajar yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami.
3. Mendukung pembelajaran abad 21 yang menuntut kemampuan kolaborasi, kreativitas, komunikasi, dan literasi digital.

Dengan demikian, optimalisasi penggunaan akun belajar.id dalam pembuatan bahan ajar melalui Canva diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan relevan dengan perkembangan teknologi serta kebutuhan peserta didik saat ini.

2. Tujuan

Pemanfaatan akun belajar dalam membuat bahan ajar dengan menggunakan canva, memiliki beberapa tujuan antara lain:

1. Meningkatkan kompetensi pendidik dalam memanfaatkan akun belajar.id untuk menunjang proses pembelajaran digital.
2. Memberikan keterampilan praktis kepada pendidik dalam membuat bahan ajar yang kreatif, menarik, dan interaktif menggunakan Canva.
3. Mendorong pemanfaatan fitur kolaboratif *Canva for Education* yang terintegrasi dengan akun belajar.id dalam penyusunan materi pembelajaran.
4. Memfasilitasi pendidik agar mampu menghasilkan bahan ajar yang sesuai kebutuhan siswa dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.
5. Membangun budaya literasi digital di lingkungan sekolah melalui penerapan teknologi pendidikan yang aman dan resmi dari Kementerian.

3. Manfaat

Pemanfaatan akun belajar dalam pembuatan bahan ajar dengan menggunakan Canva, memiliki manfaat bagi guru, bagi siswa dan juga bagi sekolah.

Manfaat Bagi Guru:

1. Memperoleh keterampilan dalam mengakses dan memanfaatkan akun belajar.id secara optimal.
2. Mampu membuat bahan ajar yang lebih menarik, interaktif, dan mudah disesuaikan.
3. Mendapatkan akses *Canva for Education* premium secara gratis melalui akun belajar.id.
4. Meningkatkan kreativitas serta kemampuan teknologi dalam pengembangan media pembelajaran.
5. Mempermudah kolaborasi dengan rekan guru maupun siswa dalam pembuatan bahan ajar.

Manfaat bagi siswa:

1. Mendapatkan bahan ajar yang lebih menarik, visual, dan mudah dipahami.
2. Meningkatkan motivasi belajar karena pembelajaran disajikan secara kreatif.
3. Mempermudah pemahaman materi melalui media yang variatif (poster, video, presentasi, dll).
4. Mendukung pengembangan kreativitas dan keterampilan digital.

Manfaat bagi Sekolah:

1. Optimalisasi pemanfaatan fasilitas resmi dari Kemendikdasmen.
2. Meningkatkan kualitas pembelajaran di lingkungan sekolah.
3. Mendorong terwujudnya budaya pembelajaran berbasis teknologi.
4. Meningkatkan citra sekolah sebagai institusi yang adaptif terhadap perkembangan digital.

PELAKSANAAN

1. Lokasi Dan Waktu Pelaksanaan

Kegiatan praktik baik dalam pemanfaatan akun belajar.id dalam pembuatan bahan ajar dengan menggunakan canva dilaksanakan secara daring maupun luring untuk kegiatan daring telah dilakukan sebanyak 4 kali dalam bentuk webinar series yakni :

1.1. Kegiatan yang dilaksanakan secara daring.

Webinar series 1, Menciptakan Kelas Bermakna bersama Canva yang dilaksanakan melalui zoom meeting. Webinar series ini dilaksanakan pada tanggal 27 September 2025, Pukul 14.30 s.d 15.30 wita. Dapat dilihat melalui Instagram BPMP Provinsi Kalimantan Timur https://www.instagram.com/p/DO-TrE_EmAQ/?igsh=MTlhcXRvaXZrZXZweg==

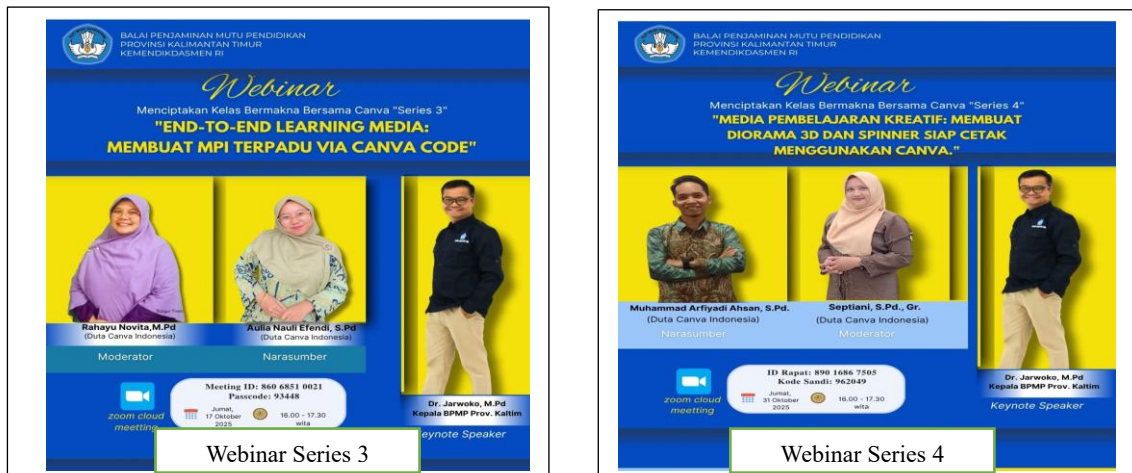


Gambar 1. Webinar Series 1 dan Webinar series 2

Webinar series 2, mengangkat tema “Media ajar praktis, Kelas semakin bermakna bersama canva” yang dilaksanakan melalui zoom meeting. Webinar Series 2 ini dilaksanakan pada tanggal 6 Oktober 2025, Pukul 16.00 -17.30 Wita. Dapat dilihat melalui instagram BPMP Provinsi Kalimantan Timur.

<https://www.instagram.com/p/DPVD11bkpwr/?igsh=Zmxyd2FqZmZ3OHlw>

Webinar series 3, mengangkat tema “*End – to – End Learning Media; Membuat MPI terpadu via Canva Code*” yang dilaksanakan melalui zoom meeting tanggal 17 Oktober 2025, Pukul 16.00 s.d 17.30 wita. Dapat dilihat melalui Instagram BPMP Provinsi Kaltim di https://www.instagram.com/p/DP0cFwDEm_C/?igsh=cXdkanNqb3VtYW9h



Gambar 2. Webinar series 3 dan series 4

Webinar series 4, dengan mengangkat tema “Media Pembelajaran kreatif : Membuat Diaroma 3D dan Spinner Siap Cetak menggunakan Canva” yang dilaksanakan pada tanggal 31 Oktober 2025 melalui zoom meeting Pukul 16.00 s.d 17.30 wita. Informasinya dapat dilihat melalui Instagram Bpmp Provinsi Kalimantan Timur di

<https://www.instagram.com/p/DQYilI3EqOm/?igsh=NHZnZGgyajVpcGF6>

1.2 Kegiatan yang dilaksanakan secara Luring

BPMP Provinsi Kalimantan Timur juga melaksanakan secara luring terkait pemanfaatan akun belajar id dalam pembuatan bahan ajar dengan menggunakan canva. Kegiatan ini dilaksanakan di BPMP Provinsi Kalimantan Timur pada tanggal 30 September 2025 Pukul 08.00 s.d 12.00 wita dengan bekerjasama dengan TK Tunas Rimba 1 dengan mengangkat tema “Pembelajaran Koding dan KA khusus Guru Paud”



Gambar 3. Kegiatan Dengan Peserta TK Tunas Rimba 1

2. Pihak Yang Terlibat

2.1. Kegiatan secara Daring

Webinar series 1, Menciptakan Kelas Bermakna bersama Canva, mengundang narasumber duta canva yakni Septiani, S.Pd. Gr, Rahayu Novita M.Pd yang merupakan Duta Canva dan dimoderatori oleh Boy Sandi yang berasal dari SMPN 1 Sambaliung Kab. Berau, Kegiatan ini dibuka oleh Kepala BPMP Provinsi Kalimantan Timur, Dr. Jarwoko dan di rancang oleh Tim Gugus Mutu 2 yakni Tim Inovasi Pembelajaran

Webinar series 2, mengangkat tema “Media ajar praktis, Kelas semakin bermakna bersama canva” mengundang narasumber dari Duta Canva yakni Agus Supramono, S.Pd. Gr, M.Pd dan Chairunnisa S.Pd. M.Akun, Gr dan dimoderatori oleh Andriani, S.Pd Gr yang berasal dari SDN 002 Samarinda Seberang, Kegiatan ini dibuka oleh Kepala BPMP Provinsi Kalimantan Timur, Dr. Jarwoko dan di rancang oleh Tim Gugus Mutu 2 yakni Tim Inovasi Pembelajaran.

Webinar series 3, mengangkat tema “*End – to – End Learning Media; Membuat MPI terpadu via Canva Code*” mengundang narasumber yakni Aulia Nauli, S.Pd dari Duta Canva dan Rahayu Novita M.Pd sebagai moderator kegiatan. Kegiatan ini dibuka oleh Kepala BPMP Provinsi Kalimantan Timur, Dr. Jarwoko dan di rancang oleh Tim Inovasi Pembelajaran.

Webinar series 4, dengan mengangkat tema “Media Pembelajaran kreatif : Membuat Diaroma 3D dan Spinner Siap Cetak menggunakan Canva” mengundang narasumber Muhammad Afriyadi Ahsan, S.Pd Duta Canva dan dipandu oleh Septiani, S.Pd. Gr. Kegiatan ini dibuka oleh Kepala BPMP Provinsi Kalimantan Timur, Dr. Jarwoko dan di rancang oleh Tim Inovasi Pembelajaran.

2.2. Kegiatan secara luring

Kegiatan secara luring bekerjasama dengan TK Tunas Rimba, mengangkat tema “Pembelajaran Koding dan KA khusus Guru Paud”, Kegiatan ini dihadiri oleh 36 peserta dari Guru dan Kepala Sekolah dari TK 1 Tunas Rimba, TK Islam Darul Falah 5, KB Khasanah, KB Islam Amanah, TK Islam Al Husna, TK Nucifera, TK Negeri 8 Samarinda, KB. Anak Kita Preschool dan dari SDN 001 Palaran. Kegiatan ini dipandu oleh narasumber widyaprada BPMP Provinsi Kalimantan Timur Sukmawati, M.Pd. Kegiatan ini mempelajari pembuatan bahan ajar yang menarik dan menyenangkan dengan menggunakan Canva. Materi dan Hasil presentasi Guru dapat dilihat melalui <https://s.id/KodingKa>

3. Langkah – Langkah atau Strategi Yang Dilakukan

Beberapa langkah – langkah dan strategi yang dilakukan dalam pemanfaatan akun belajar id. dalam pembuatan bahan ajar melalui canva antara lain adalah sebagai berikut:

1. Sosialisasi Literasi Digital terutama terkait pemanfaatan akun belajar. id, terutama aktivasi akun belajar id, serta pengenalan bahan ajar dengan menggunakan Canva.
2. Berkolaborasi dan Berbagi Praktik baik, dalam kegiatan webinar BPMP Provinsi Kalimantan Timur bekerjasama dengan Duta Canva terkait berbagi praktik baik dalam meningkatkan kemampuan membuat bahan ajar dengan menggunakan Canva. Mendorong komunitas belajar disekolah untuk saling berbagi desain dan strategi pembelajaran visual.
3. Pemanfaatan Fitur Premium dalam Canva, bagi guru yang memiliki akun belajar id, dengan login Canva dengan menggunakan akun belajar id, maka otomatis mendapatkan akun premium yang bertuliskan logo Edu, dan mempermudah guru dalam mengakses elemen element dalam Canva untuk membuat bahan presentasi/ bahan ajar.
4. Integrasi Bahan ajar dengan sistem Pembelajaran
Melakukan Integrasi Bahan ajar dengan sistem Pembelajaran, gunakan bahan ajar dari Canva untuk memfasilitasi pembelajaran berbasis proyek, desain presentasi guru dan siswa atau penilaian alternatif.
5. Evaluasi
Setiap kegiatan perlu melaksanakan evaluasi, melihat ketercapaian tujuan yang telah direncanakan, mengidentifikasi kelemahan dan kekuatan untuk mengetahui kegiatan berjalan dengan baik dan melihat hal yang perlu diperbaiki, sehingga menjadi dasar untuk mengambil keutusan dalam perbaikan program untuk kegiatan berikutnya.

4. Sumber Daya

Pemanfaatan akun belajar id dalam pembuatan bahan ajar dengan menggunakan canva akan tergantung beberapa sumber daya, yaitu:

1. Sumber Daya Manusia SDM

Narasumber atau Fasilitator yang membimbing peserta terkait penggunaan Canva, Tim Panitia dalam pelaksanaan kegiatan, dimana kegiatan ini melibatkan Tim Inovasi Pembelajaran BPMP Provinsi Kalimantan Timur, Tim IT dan Peserta yang berasal dari Pendidik dan Tenaga Kependidikan di satuan pendidikan.

2. Sumber Daya Perangkat, Aplikasi dan Akun

Sumber Daya Perangkat yang terdiri dari Komputer/ Laptop/ Tablet/ Smartphone dengan memiliki spesifikasi yang memadai dalam menjalankan Canva. Akses Internet yang stabil untuk login akun belajar.id dan dapat mengakses Canva, serta LCD atau layar Proyektor saat kegiatan berlangsung. Akun Belajar.id digunakan untuk login ke Aplikasi Canva agar mendapatkan *Canva for Education* sehingga bahan ajar menjadi lebih maksimal, aplikasi pendukung seperti browser (Chrome/ Edge/Firefox) dan juga drive penyimpanan dimana Google drive dapat melalui belajar.id.

3. Sumber Daya Materi Pembelajaran

Modul atau bahan ajar/ materi kegiatan, bahan presentasi kegiatan atau panduan dalam pelaksanaan Kegiatan.

5. Metode yang Digunakan

Metode yang digunakan adalah metode dekriptif kualitatif yang melibatkan pendekatan lapangan (*field reserach*). Penelitian kualitatif merupakan metode yang digunakan untuk mengetahui fenomena alamiah yang terjadi pada objek penelitian dan memperoleh data yang kompleks (Hidayat et al., 2025; Sugiyono, 2014).

Teknik pengumpulan data berupa observasi, survei dan dokumentasi kegiatan. Objek sasaran untuk mengukur kebermanfaatannya adalah guru atau kepala sekolah yang telah memiliki akun belajar.id dan mengikuti kegiatan baik secara daring maupun luring terkait penggunaan Canva.

6. Hambatan dan Tantangan

Pendidikan pada masa teknologi saat ini memberikan kebebasan pada para pendidik untuk melakukan berbagai macam terobosan dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih variatif (Ahmad et al.,2023). Hal ini jeals tidak lepas dari akan adanya Hambatan dan Tantangan dalam pelaksanaannya, demikian pula halnya dalam pemanfaatan akun belajar.id dalam pembuatan bahan ajar dengan menggunakan Canva

6.1. Hambatan Yang ditemui

Tidak dapat dipungkiri penggunaan akun belajar.id dalam membuat bahan ajar dengan menggunakan Canva memiliki beberapa kendala, berikut beberapa hambatan yang dihadapi:

1. Keterbatasan Literasi Teknologi guru, tidak semua guru terbiasa menggunakan akun belajar.id maupun aplikasi desain seperti Canva. Guru kesulitan memahami fitur – fitur desain (templete, elemen, kolaborasi dan export).
2. Jaringan Internet. Canva dan layanan akun belajar.id berbasis cloud sehingga membutuhkan koneksi internet stabil. Di beberapa satuan pendidikan memiliki jaringan tidak memadai sehingga proses pembuatan, editing dan pengunduhan bahan ajar terhambat.
3. Perangkat Elektronik yang kurang memadai, tidak semua guru memiliki laptop /PC yang memadai. Canva bisa diakses dengan menggunakan smartphone namun untuk pembuatan bahan ajar kurang optimal terutama yang memerlukan desain yang kompleks.
4. Sosialisasi dan Pelatihan yang kurang. Tidak semua guru mendapat pelatihan teknis terkait pemanfaatan akun belajar.id dan penggunaannya dalam aplikasi *Canva for Education*. Kurangnya pendampingan membuat guru kesulitan dalam mengoptimalkan fitur premium dalam *Canva for Education*.
5. Manajemen Akun dan Kendala Login. Banyak guru belum melakukan aktivasi akun belajar.id dikarenakan lupa password, email belum sinkron. Akses ke fitur *Canva for Education* tergantung pada validitas akun belajar.id.

6.2. Tantangan yang ditemui

Pembelajaran yang lebih mengarah pada peserta didik sangat diharapkan untuk tetap dipraktekkan di lingkungan sekolah, salah satu bentuk pembelajaran tersebut dengan melibatkan teknologi dalam memaksimalkan proses pembelajaran sehingga muatan yang ingin dicapai dapat diperoleh (Ahmad, et al.,2024). Pembelajaran berbasis teknologi membutuhkan keterampilan dibidang teknologi, guru dituntut agar mampu menjadikan teknologi sebagai instrumen dalam mendukung kualitas pembelajaran.. Adapun beberapa tantangan yang dihadapi adalah sebagai berikut :

1. Perlunya meningkatkan Literasi Teknologi guru, seperti penyesuaian metode pelatihan dengan variasi kemampuan guru, serta mengubah pola pikir (mindset) dan memberikan motivasi agar mau mencoba teknologi baru.
2. Memastikan Infrastruktur Internet yang stabil dengan berkordinasi dengan dinas pendidikan terkait ketersediaan anggaran untuk peningkatan fasilitas internet. Memastikan pemerataan akses di daerah terpencil.

3. Pelatihan dan Pendampingan Berkelanjutan.
4. Bekerjasama dengan fasilitator daerah atau Duta Canva yang berada di daerah dalam berbagi praktik baik dalam membuat bahan ajar melalui Canva dengan menggunakan akun belajar.id.
5. Melakukan pendampingan terkait pengoptimalisasian penggunaan akun belajar. id dalam pembuatan bahan ajar melalui *Canva for Education*. Pendampingan dan pelatihan dapat dilakukan secara luring maupun daring.

7. Solusi dan Inovasi

Dengan adanya beberapa hambatan dan kendala terkait Pemanfaatan akun belajar.id dalam pembuatan bahan ajar dengan menggunakan Canva, maka beberapa solusi yang telah dilakukan antara lain sebagai berikut :

1. Sosialisasi tentang pemanfaatan akun belajar. ide, melakukan pemetaan data terkait penggunaan akun belajar.id dan ini telah dilakukan sejak tahun 2023 dan 2024 terkait aktivasi akun belajar.id mendorong pendidik dan peserta didik untuk menggunakan Google workspace for Education dilaksanakan oleh tim PDM 3B BPMP Provinsi Kalimantan Timur
2. Berkolaborasi dan Berbagi praktik baik, BPMP Provinsi Kalimantan Timur tahun 2025 telah bekerjasama dengan Duta Canva untuk melaksanakan webinar series terkait pemanfaatan akun belajar.id dengan menggunakan Canva.
3. Pendampingan dan Pelatihan terhadap guru yang ingin meningkatkan kemampuan dalam memahami dan menggunakan fitur fitur yang ada di *Canva for Education*. Hal ini telah dilaksanakan tahun 2025 terkait Pembelajaran Koding dan KA yang dilaksanakan di BPMP Provinsi Kalimantan Timur.

8. Hasil dan Dampak

8.1. Hasil Konkret

Metode yang digunakan dalam pemanfaatan akun belajar.id dalam pembuatan bahan ajar dengan menggunakan Canva adalah deskriptif kualitatif dengan menggunakan survei dan dokumentasi, untuk mendapatkan hasil konkret maka survei diberikan kepada guru dan kepala sekolah terkait pemanfaatan akun belajar.id dalam membuat bahan ajar dengan menggunakan Canva. Survei disebar secara random ke satuan pendidikan dengan menggunakan yang pernah mengikuti kegiatan melalui link Google form. Responden survei

sejumlah 114 peserta yang terdiri dari Guru dan Kepsek dari berbagai jenjang yakni jenjang Paud, SD, SMP, SMA dan SMK, data responden dapat dilihat di

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1jAUxosxPHYduuWpqOy3CohCiz3dMbe2fL9yHRoCf5g4/edit?usp=sharing>

8.1.1. Hasil Survei

Instrumen survei menggunakan skala Likert (1 -5) dimana 1 = Sangat Tidak Setuju, 2=Tidak Setuju, 3 = Ragu – Ragu, 4 = Setuju dan 5 = Sangat Setuju. Berdasarkan hasil survei guru memahami fungsi akun belajar.id sebesar 99%, guru dan kepala sekolah, merasa mudah mengakses akun belajar.id sebesar 93%. 86,90% guru dan kepala sekolah memahami fitur GWS dari belajar.id, 97,40% bahwa akun belajar.id membantu pembuatan bahan ajar. 97,4% guru dan kepala sekolah memanfaatkan Canva untuk membuat bahan ajar. 98,30% guru dan kepala sekolah memanfaatkan Canva untuk meningkatkan kreatifitas dalam membuat bahan ajar. 96,50% pengguna belajar.id membantu mempercepat proses pembuatan bahan ajar, 98,2% guru dan kepala sekolah menggunakan bahan ajar berbasis Canva memudahkan penyampaian materi dikelas, 95,70% penggunaan belajar.id dan Canva meningkatkan partisipasi siswa, 95,50% penggunaan Canva meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. (analisis data lebih lanjut dalam lampiran)

8.1.2. Dokumentasi

Kegiatan webinar series dihadiri oleh guru dan kepala sekolah dalam rangka meningkatkan kemampuan guru dalam penggunaan aplikasi Canva. Webinar series dapat dilihat di You tube BPMP Provinsi Kalimantan Timur. Link nya sebagai berikut

<https://www.youtube.com/live/1QQ-DQGKVIc?si=-iYyGteZXA12no60>

https://youtu.be/rDzkKn1c_yA?si=tOzvdDVmiZtMYX14

Kegiatan Luring yang dilaksanakan di BPMP Provinsi Kalimantan Timur, berikut beberapa dokumentasinya



Gambar 4. Kegiatan Luring

8.2. Dampak Terhadap Perbaikan Penjaminan dan /atau Peningkatan Mutu Pendidikan.

Kegiatan Pendampingan dan pelatihan yang dilaksanakan baik secara daring maupun luring memiliki dampak terhadap kemudahan guru dalam menyajikan bahan ajar, berdasarkan survei guru merasa lebih mudah dalam pembuatan modul ajar, materi ajar, bahkan guru mampu membuat pembelajaran interaktif dengan siswa secara menarik dan menyenangkan. Guru juga merasa lebih menghemat waktu, pekerjaan lebih cepat dan praktis, mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dengan design yang menarik serta meningkatkan keterampilan belajar dengan akses belajar yang terintegrasi. Dalam penggunaan canva kolaborasi berbagi bersama lebih mudah dan banyaknya template yang siap pakai disesuaikan dengan presentasi yang ingin dibuat.

Beberapa hasil kerja guru dapat dilihat di link <https://bit.ly/Produkkerja>



Gambar 5. Hasil Produk presentasi dengan menggunakan Canva

8.4. Analisis antara kondisi sebelum dan sesudah

Pemanfaatan Canva dalam penyusunan bahan ajar menunjukkan peningkatan signifikan dibandingkan praktik sebelumnya yang terlihat pada Tabel 1. Sebelum menggunakan Canva, desain visual masih terbatas pada format Word atau PowerPoint sehingga tampak sederhana. Setelah pemanfaatan Canva, tampilan bahan ajar menjadi lebih menarik, berwarna, dan interaktif. Dari aspek efisiensi waktu, proses pembuatan bahan ajar sebelumnya memerlukan waktu lebih lama karena dikerjakan secara manual. Dengan Canva, waktu pengerjaan lebih singkat karena ketersediaan contoh desain dan template siap pakai. Kreativitas juga meningkat, mengingat Canva menyediakan berbagai inspirasi desain yang memudahkan pengembangan tampilan pembelajaran.

Tabel 1 Analisis Sebelum dan Sesudah

Aspek	Sebelum	Sesudah
Desain visual/ presentasi	Terbatas pada word/ power point	Menarik, penuh warna serta bisa interaktif
Waktu Pengerjaan	Lama, banyak proses manual	Lebih cepat, banyak diberikan contoh atau design template, tinggal download hasil pengerjaan
Kreatifitas	Terbatas pada keterampilan design	Meningkat, banyak inspirasi design
Keterlibatan siswa	Rendah, bahan ajar kurang menarik	Tinggi, lebih visual, mampu berinteraktif dengan siswa, memudahkan pemahaman
Kolaborasi	Sulit berbagi / edit bersama	Mudah berbagi dan mengedit bersama
Akses Template	Harus mulai dari nol	Tersedia banyak template siap pakai

Selain itu, keterlibatan siswa mengalami peningkatan. Bahan ajar yang semula kurang menarik kini menjadi lebih visual dan interaktif sehingga mendukung pemahaman siswa. Dari sisi kolaborasi, Canva memudahkan proses berbagi dan penyuntingan dokumen secara bersama, berbeda dengan kondisi sebelumnya yang cukup sulit dilakukan. Ketersediaan beragam template juga memungkinkan pendidik menyusun bahan ajar tanpa harus memulai dari awal.

Secara keseluruhan, penggunaan Canva berkontribusi terhadap peningkatan kualitas desain, efisiensi waktu, kreativitas, keterlibatan siswa, kemudahan kolaborasi, serta akses template dalam pembuatan bahan ajar.

KESIMPULAN, REKOMENDASI DAN TINDAK LANJUT

1. Kesimpulan

Pemanfaatan akun belajar.id dalam pembuatan bahan ajar menggunakan Canva memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Penggunaan akun belajar.id mempermudah guru untuk mengakses *Canva for Education* secara mudah dan gratis, sehingga pembuatan modul ajar atau materi ajar lebih mudah, guru mampu membuat pembelajaran interaktif dengan siswa secara menarik dan menyenangkan. Secara keseluruhan penggunaan Canva berkontribusi terhadap peningkatan kualitas desain, efisiensi waktu, kreativitas, keterlibatan siswa, kemudahan kolaborasi, serta akses template dalam pembuatan bahan ajar.

2. Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan yang didapatkan maka beberapa rekomendasi dapat dilakukan antara lain sebagai berikut :

1. Peningkatan kompetensi, peningkatan literasi digital bagi guru pelatihan berkelanjutan mengenai pemanfaatan akun belajar.id dan optimalisasi fitur *Canva for Education*.
2. Penyediaan Infrastruktur memadai dan menjalin kerjasama dengan pemangku kepentingan lainnya terkait pemenuhan ketersediaan jaringan internet yang baik.
3. Penguatan Komunitas Berbagi Praktik baik dengan bekerjasama dengan Duta Canva atau LPD lainnya dalam peningkatan kompetensi guru.
4. Integrasi dalam perangkat pembelajaran

3. Tindak Lanjut

Tindak lanjut yang dapat dilakukan antara lain adalah sebagai berikut :

1. Melaksanakan webinar atau workshop lanjutan terkait pengembangan pembuatan media atau bahan ajar berbasis Canva baik secara daring maupun luring.
2. Pendampingan terkait pengembangan bahan ajar berbasis *Canva for Education*
3. Berkolaborasi dengan banyak pihak baik dengan duta canva, LPD, atau berbagi praktik baik dengan satuan pendidikan lainnya dalam pengembangan pembuatan bahan ajar berbasis Canva.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, S. F., Han, H., Alam, M. M., Rehmat, M. K., Irshad, M., Arraño-Muñoz, M., & Ariza-Montes, A. (2023). *Impact of artificial intelligence on human loss in decision making, laziness and safety in education. Humanities and Social Sciences Communications, 10*, Article 311. <https://doi.org/10.1057/s41599-023-01787-8>
- Ahmad, S., Fuaduddin, Riningsih, & Iriyanti. (2024). *The effect of Teaching at the Right Level (TaRL) approach on literacy skills of primary school students. AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam, 11(1)*, 19–30. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v11i1a3.2024>
- Akbar, A., & Noviani, N. (2019). *Tantangan dan solusi dalam perkembangan teknologi pendidikan di Indonesia. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang, 2(1)*, 18–25.
- ANTARA News. (2020, December 11). *Akun pembelajaran bagi siswa dan guru diluncurkan Kemendikbud*. Diakses 8 November 2025, dari <https://www.antaraneews.com/berita/1890272/akun-pembelajaran-bagi-siswa-dan-guru-diluncurkan-kemendikbud>
- Hidayat, M., Bari, U. A., Sinaga, F. A., & Nandapradana, I. (2025). *Pelatihan pembuatan produk digital melalui penggunaan platform Canva bagi technopreneur muda. ETAM: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, 5(3)*, 36–45
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2021). *Peraturan Sekretaris Jenderal Nomor 16 Tahun 2021 tentang Petunjuk Teknis Pemanfaatan Data Pokok Pendidikan untuk Akun Akses Layanan Pembelajaran*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2021). *Peraturan Sekretaris Jenderal Nomor 16 Tahun 2021 tentang Petunjuk Teknis Pemanfaatan Data Pokok Pendidikan untuk Akun Akses Layanan Pembelajaran*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Pardede, L., Sirait, J. V. O., Siagian, R. A., Marbun, P. E., & Damanik, F. (2024). *Penggunaan aplikasi Canva sebagai upaya untuk meningkatkan kreativitas siswa SMKS Karya Serdang. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara, 5(2)*. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v5i2.3155>
- Mulyawati, I., Arini, N. W., & Polina, L. (2022). *Pelatihan media pembelajaran Canva dan Padlet bagi guru SD di SDN Pulogebang 09 Pagi. SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, 6(1)*, 170. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v6i1.7670>
- Ristiawan, R., Dwitiyanti, N., & Selvia, N. (2023). *Pelatihan penggunaan Canva sebagai media pembelajaran digital bagi guru SDN Sukarapih 01 Kab. Bekasi. Kapas: Kumpulan Artikel Pengabdian Masyarakat, 2(2)*, 242–250. <https://doi.org/10.30998/ks.v2i2.2144>

LAMPIRAN

1. Materi Kegiatan Webinar Series dan Materi Luring

Materi bisa diakses di link berikut

- https://www.canva.com/design/DAG1rPAHDPk/CXIc0BjjiYm1HK8Y-DGqsg/edit?utm_content=DAG1rPAHDPk&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton
- <https://drive.google.com/drive/folders/1eZcdohnoj7CLMtjPIZz8uXD492JTYiCZ>
- <https://docs.google.com/presentation/d/1z-D0UMcmEw0gKRh5SEBFWz9BC6zCys8O/edit?slide=id.p1#slide=id.p1>

Contoh Power Poin Materi

Muhammad Arfiyadi Ahsan
Guru SDN Jaranih, Kab. Hulu Sungai Tengah, Kalimantan Selatan

- Guru Duta Canva
- Canva Creators Bidang Edukasi
- Google Certified Trainer
- Juara 1 Guru SD Inspiratif Kab. HST 2023
- Tim Digitalisasi Disdik HST

085252822232 | arfiyadiahsan | Pak YD

dikan dan Satuan n Kabupter HST Tahun 2023

Diorama 3D

Diorama adalah representasi tiga dimensi dari suatu adegan atau pemandangan, yang umumnya menampilkan miniatur objek, tokoh, dan latar belakang untuk menciptakan gambaran yang realistis.

Diorama sering digunakan dalam museum, pameran, atau sebagai alat pendidikan untuk menggambarkan peristiwa sejarah, lingkungan alam, atau situasi lainnya dengan cara yang menarik.






Menciptakan Kelas Bermakna Bersama Canva "Series 3" : "End-to-End Learning Media: Membuat MPI Terpadu via Canva Code"

17 Oktober 2025



Aulia Nauli Efendi

Canva Certified Trainer
Guru Duta Canva
Kreator Edukasi Canva

 aulianauti
 aulianauti
 Saya telah menggunakan Canva sejak 2019

Fakta menarik tentang saya yaitu ketika SD, saya sangat menyukai bermain peran sebagai guru lengkap dengan atribut papan tulis dan kapur, ternyata sekarang jadi guru di kehidupan nyata.



Aulia

Halo, Bapak Ibu Guru Hebat Indonesia dan selamat datang di sesi hari ini 🙌

Bagaimana Anda Memanfaatkan Canva Code dalam Aktivitas Mengajar?

Tips Cepat



Scan QR code berikut dengan HP Anda atau berbagi pendapat anda di kolom chat!



Untuk keperluan apa biasanya Anda menggunakan Canva Code?

membuat kuis interaktif

membuat website pembelajaran

membuat administrasi kelas

Nama Anda akan dibagikan. | 0

Aulia

Materi Luring

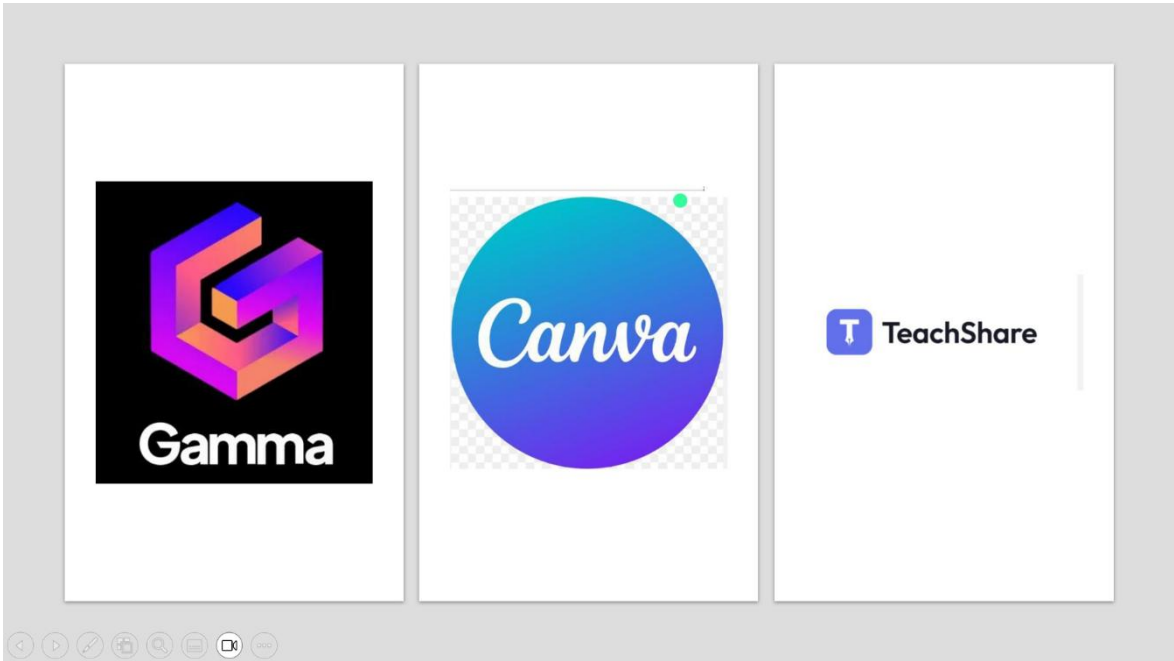
Nasmik



Koding dapat dipahami sebagai praktik pemrograman perangkat komputasi dengan melibatkan kemampuan berpikir komputasional dan algoritma secara internet-based, plugged, dan unplugged

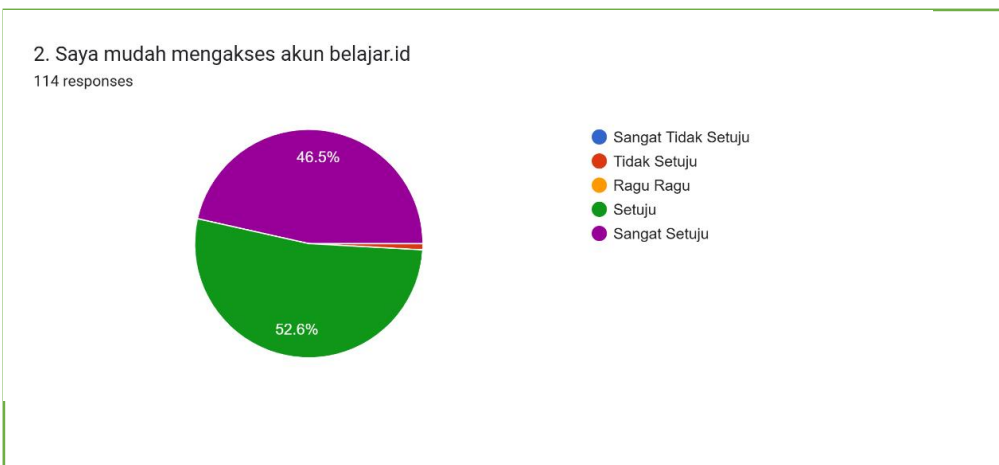
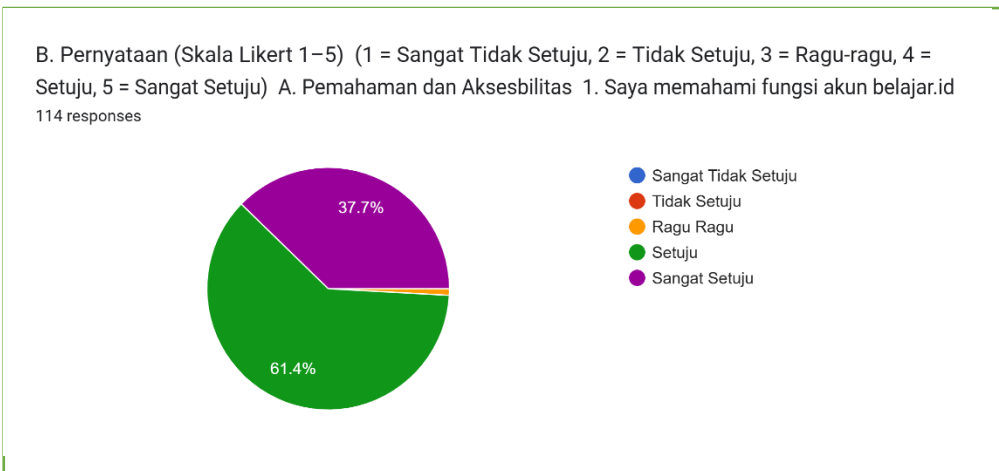
Naskah Akademik Pembelajaran Koding dan Kecerdasan Artifisial Pada Pendidikan Dasar dan Menengah , 2025

PRAKTEK YUK!



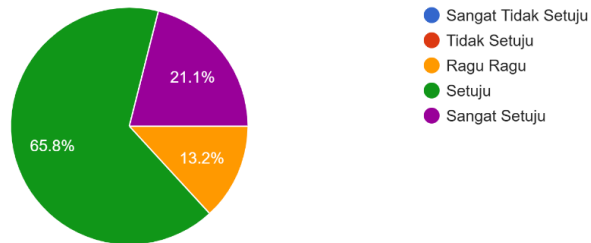
2. Hasil analisis Survei

Berikut diagram presentse peserta yang mengikuti kegiatan secara luring maupun secara daring



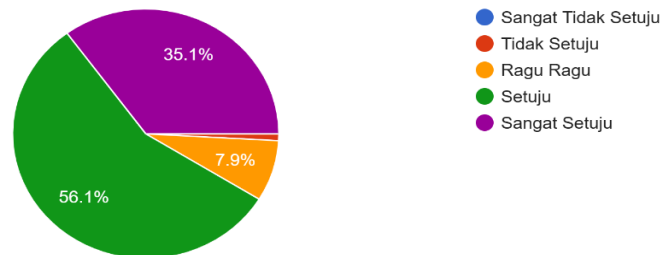
3. Saya memahami fitur Google Workspace dari belajar.id (misalnya: Drive, Docs, Slides)

114 responses



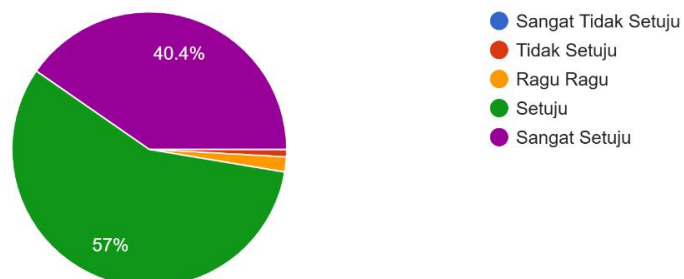
B. Pemanfaatan untuk Pembuatan Bahan Ajar 4. Saya pernah menggunakan akun belajar.id untuk membantu pembuatan bahan ajar

114 responses



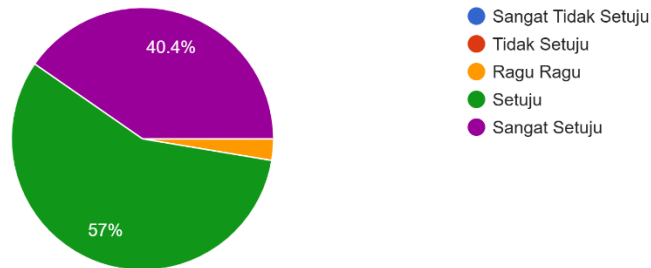
5. Saya memanfaatkan Canva untuk membuat bahan ajar

114 responses



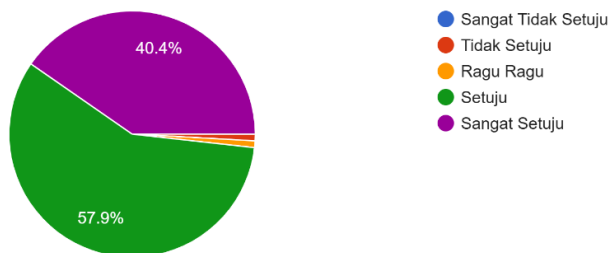
6. Saya merasa Canva mudah digunakan untuk membuat bahan ajar

114 responses



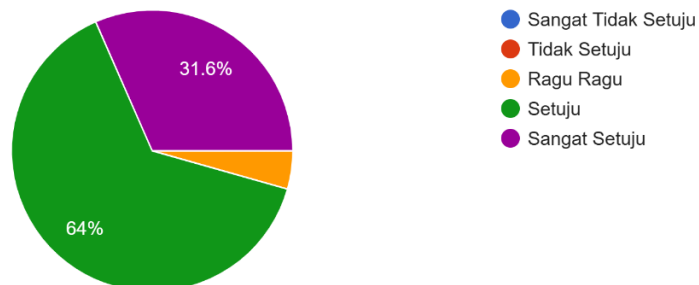
8. Pemanfaatan Canva meningkatkan kreativitas saya dalam membuat bahan ajar

114 responses



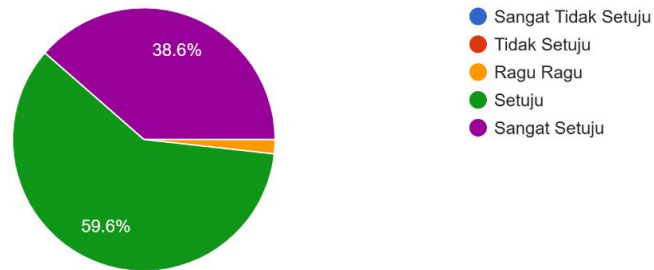
C. Efektivitas & Dampak 10. Penggunaan belajar.id membantu mempercepat proses pembuatan bahan ajar

114 responses



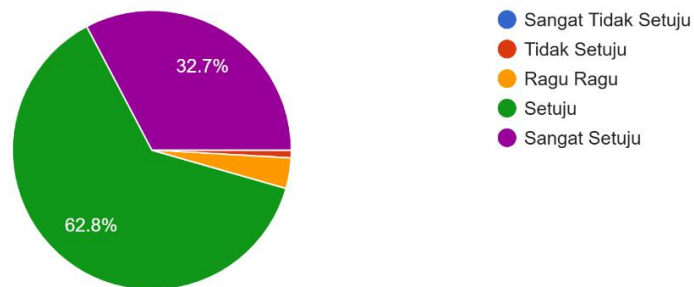
11. Bahan ajar berbasis Canva memudahkan penyampaian materi di kelas

114 responses



13. Penggunaan Canva meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi

113 responses



3. Rekapitulasi Data Survei

Berikut hasil Rekapitulasi Survei dalam Pemanfaatan Akun belajar. id dalam pembuatan bahan ajar dengan menggunakan Canva

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5	Jumlah Responden Setuju dan Sangat Setuju
1	Saya memahami fungsi akun belajar.id			0,90%	61,40%	37,70%	99,10%
2	Saya mudah mengakses akun belajar.id			0,90%	52,60%	41%	93,10%
3	Saya memahami fitur Google Workspace dari belajar.id (misalnya: Drive, Docs, Slides)			13,20%	65,80%	21,10%	86,90%
4	Saya pernah menggunakan akun belajar.id untuk membantu pembuatan bahan ajar		0,90%	7,90%	56,10%	35,10%	91,20%
5	Saya memanfaatkan Canva untuk membuat bahan ajar		0,90%	1,80%	57,00%	40,40%	97,40%
6	Saya merasa Canva mudah digunakan untuk membuat bahan ajar			2,60%	57,00%	40,40%	97,40%
7	Pemanfaatan Canva meningkatkan kreativitas saya dalam membuat bahan ajar		0,90%	0,90%	57,90%	40,40%	98,30%
8	Penggunaan belajar.id membantu mempercepat proses pembuatan bahan ajar			4,40%	64,90%	32%	96,50%
9	Bahan ajar berbasis Canva memudahkan penyampaian materi di kelas			1,80%	59,60%	38,60%	98,20%
10	Penggunaan belajar.id dan Canva meningkatkan partisipasi siswa		0,90%	3,50%	63,20%	32,50%	95,70%
11	Penggunaan Canva meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi		0,90%	3,50%	62,80%	32,70%	95,50%

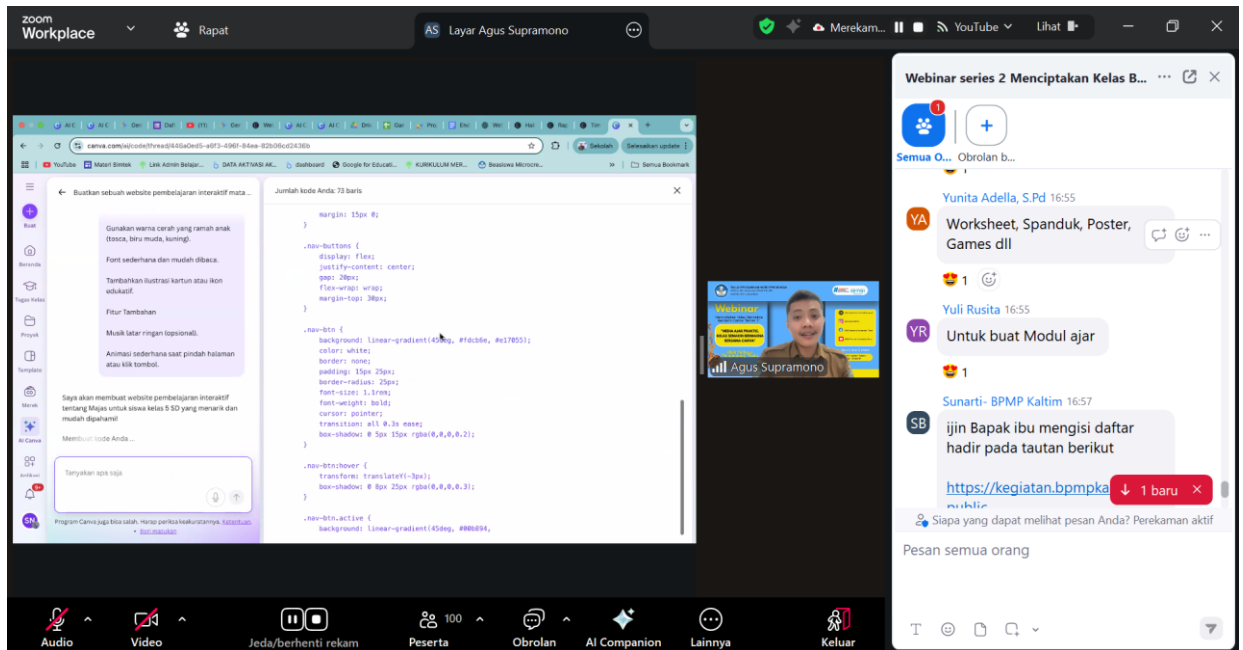
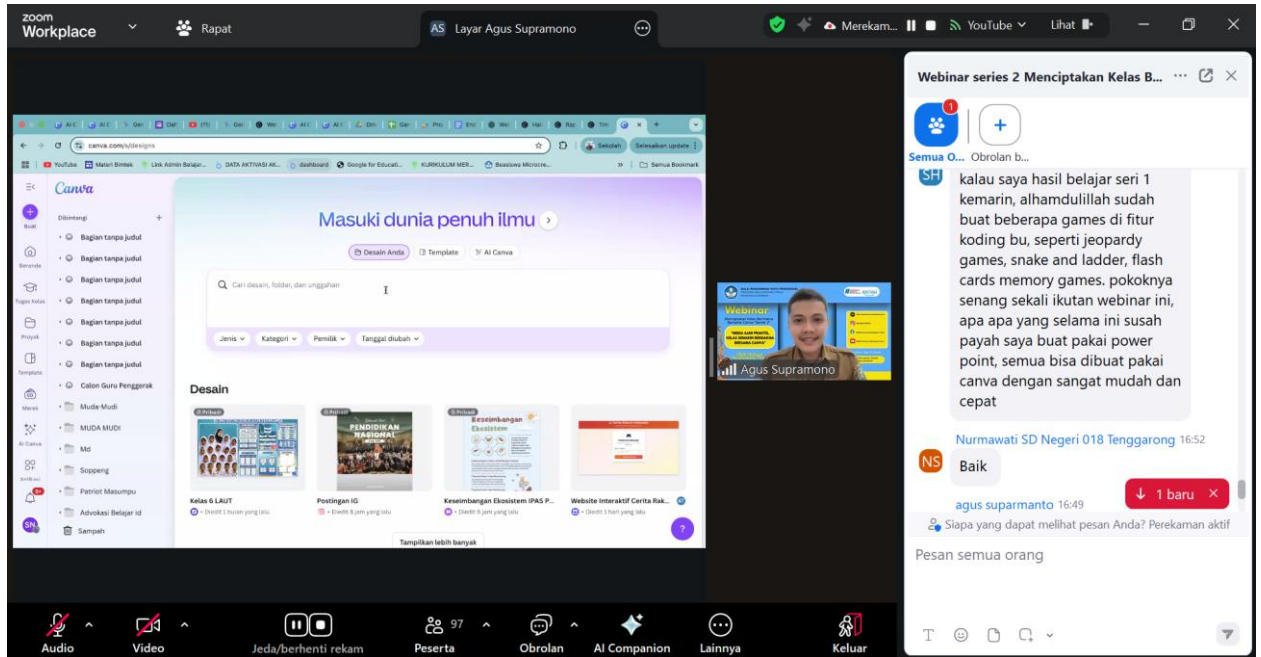
Tabel 2. Rekapitulasi Survei Pemanfaatan akun belajar.id dalam membuat bahan ajar dengan menggunakan canva

4. Foto Kegiatan Webinar series dan Kegiatan Luring

Dapat dilihat melalui :

<https://www.youtube.com/live/1QQ-DQGKVIc?si=-iYyGteZXA12no60>

https://youtu.be/rDzkKn1c_yA?si=tOzvdDVmiZtMYX14





YouTube + Q 🔊 + Create 🔔 S





Webinar series 2 Media ajar praktis, kelas semakin bermakna bersama canva


BPMP Provinsi Kalimantan Timur
1.7K subscribers


Live chat replay was turned off for this video.

All From your search From BPMP Provinsi Ke >

- 
1:48:40

Webinar Series 3 Learning Media Membuat MPI Terpadu ...
BPMP Provinsi Kalimantan Timur
27 views · 3 weeks ago
- 
2:44:20

Masuk Buku Jadi Putri Mahkota, Tiap Hari Bikin Onar, ...
Gula-Gula Theater
321K views · 5 days ago
New
- 
33:35

Surah Al Waqiah سورة الواقعة | Heart touching best voice with...
Al-Taqwa TV
2.4M views · 1 year ago
- 

lagu Timor
MUHAMMAD RASYA · Playlist



5. Testimoni

1. Apa manfaat yang Anda rasakan ketika menggunakan Canva dalam pembuatan bahan ajar?

Hernawati, S.Pd, Kepala Sekolah, TK. ABA 1 Waru Penajam Paser Utara

“Tidak perlu memiliki keahlian teknis desain grafis yang mendalam. Siapapun bisa menghasilkan desain yang terlihat profesional dalam waktu singkat. Canva menyediakan perpustakaan template yang sangat besar khusus untuk pendidikan. Guru dapat berbagi desain dengan rekan guru lain untuk berkolaborasi membuat modul ajar bersama. Canva memberikan akses ke versi Canva Pro secara gratis. Desain yang sudah jadi bisa diunduh dalam berbagai format sesuai kebutuhan: Karena Canva berbasis cloud (online), bahan ajar dapat diakses dan diedit dari perangkat apa saja (laptop, tablet, atau smartphone), asalkan terhubung ke internet. Pekerjaan tersimpan otomatis, mengurangi risiko kehilangan data.”

2. Apa dampak yang anda rasakan setelah menggunakan akun belajar. id dan canva?

Yayuk Astuti, Guru , SDN 009 Tanjung Redeb, Kab. Berau

Dengan menggunakan akun belajar. id dan canva, mampu :

1. Meningkatkan keterampilan belajar dengan akses ke berbagai belajar yang terintegrasi.
2. Meningkatkan kreatifitas dengan menyediakan berbagai template yang menarik dan fitur yang mudah.
3. Mempermudah proses belajar dengan menyediakan akses ke materi belajar dan alat desain
4. Meningkatkan produktivitas dalam belajar dan membuat konten

