



## Desain dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Flash Card dengan Canva untuk Disabilitas

Rosihan Ariyuana<sup>1\*</sup>, Cucuk Wawan Budiyanto<sup>2\*</sup>, Nurcahya Pradana Taufik Prakisy<sup>3</sup>, Puspanda Hatta<sup>4</sup>, Yusfia Hafid Aristyagama<sup>5</sup>, Febri Liantoni<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, FKIP, Universitas Sebelas Maret, Indonesia

### ARTICLE INFO

#### Article History

Received : Jul 25, 2023

Accepted : Jan 21, 2024

Available Online : Jan 29, 2024

#### Keywords:

Canva

flash-card

media pembelajaran disabilitas

pengembangan flash-card

workshop Canva

#### \*Corresponding Author

Email address:

[rosihanari@staff.uns.ac.id](mailto:rosihanari@staff.uns.ac.id)

### ABSTRACT

Students with disabilities require suitable educational materials. Hence, one of the essential skills that a teacher must possess is the ability to provide suitable instructional materials for students. A workshop was organized by this community service activity at SLB YPCM Boyolali, focusing on creating educational media for instructors using Canva. The training instructs teachers on how to design flashcards specifically tailored for students with disabilities to facilitate their learning process. The advantage of this activity is the enhanced proficiency of SLB YPCM Boyolali teachers in creating digital educational materials. Another advantage is assessing instructor perspectives when employing digital media for educational purposes. The school will provide students with exceptional needs the opportunity to develop the skill of product branding using the processed foods they create. The post-workshop evaluation results indicate that this activity is highly successful and positively influences participants. Evidence demonstrates that 90% of participants can generate flashcard learning media products using Canva. The participants had a favorable opinion of Canva due to its user-friendly interface and comprehensive range of functions, despite most participants having limited computer proficiency. The session presented was met with a high level of satisfaction from most attendees.

### ABSTRAK

Bagi siswa penyandang disabilitas, peran media pembelajaran ini sangatlah penting. Sehingga salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru adalah mampu membuat media pembelajaran yang sesuai untuk siswa. Kegiatan pengabdian masyarakat ini menyelenggarakan workshop pembuatan media pembelajaran bagi guru di SLB YPCM Boyolali menggunakan Canva. Workshop tersebut akan memandu guru untuk membuat flashcard yang efektif digunakan untuk pembelajaran siswa dengan disabilitas. Manfaat dari kegiatan ini adalah meningkatnya kompetensi guru SLB YPCM Boyolali dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Manfaat lain adalah diperoleh evaluasi atas persepsi guru ketika menggunakan media tersebut dalam pembelajaran. Siswa berkebutuhan khusus di sekolah tersebut akan dibekali dengan kemampuan dalam melakukan branding produk dari makanan olahan yang dihasilkannya. Sampai saat ini, kegiatan yang telah terlaksana dengan baik adalah "Workshop Desain dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Flashcard dengan Canva untuk Disabilitas". Berdasarkan hasil evaluasi yang dilihat pasca workshop dibandingkan dengan pra-workshop terlihat bahwa kegiatan ini cukup efektif dan memberikan dampak positif bagi peserta. Hal ini ditunjukkan bahwa 90% peserta mampu membuat produk media pembelajaran flashcard dengan Canva. Persepsi positif tentang Canva juga terbentuk dalam diri peserta, yaitu kemudahan dan kelengkapan fiturnya, meskipun mayoritas peserta memiliki tingkat penguasaan computer yang rendah. Mayoritas peserta merasa cukup puas terhadap workshop yang diberikan. Dampak positif dari kegiatan ini antara lain keinginan yang besar dari peserta untuk

mengeksplorasi lebih dalam fitur yang ada pada Canva, keinginan untuk mengembangkan media pembelajaran flashcard yang telah dibuat selama sesi workshop, keinginan untuk menggunakan media flashcard dalam pembelajaran, serta keinginan untuk berbagi ilmu pasca workshop kepada orang lain.

[Dedikasi: Community Service Reports](#) by UNS is licensed under Creative Commons Attribution



## 1. LATAR BELAKANG

Seperti yang tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kompetensi Guru, bawah untuk menjadi seorang guru yang memiliki profesionalitas harus memiliki beberapa kompetensi yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi profesional, kompetensi sosial, dan kompetensi kepribadian. Pada kompetensi pedagogik, salah satu indikatornya adalah bahwa guru mampu mengembangkan kurikulum, yang dalamnya menuntut seorang guru mampu menggunakan media pembelajaran. Selain itu pada kompetensi profesional, salah satu indikatornya adalah mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk mengembangkan diri. Sebagai wujud dari penggabungan kedua kompetensi tersebut, seorang guru harus mampu mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran berbasis TIK.

Media pembelajaran berbasis digital saat ini telah banyak dikembangkan dan digunakan. Selain menunjukkan kompetensi guru ketika mengembangkan dan menggunakannya, hal ini juga menjadikan sebagai kontekstualisasi teknologi bagi siswa (Pötzsch, 2019). Efek positif penggunaan media pembelajaran berbasis digital akan memberikan pemahaman bagi siswa tentang cara menjadi pengguna media digital yang aman, bertanggung jawab, dan kooperatif (Lauricella *et al.*, 2020). Melihat hal tersebut, sehingga diperlukan metode inovatif untuk mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran digital (Ma & Li, 2021).

Media pembelajaran digital memiliki bentuk yang beraneka ragam. Beberapa di antaranya adalah dalam bentuk film/video, multimedia, gambar/foto, dan software (Dinmore, 2019; Hennessy & Smith, 2020); Kemdikbud (2018). Penelitian untuk melihat efektifitas penggunaan media digital telah banyak dilakukan. Di antaranya yang dilakukan oleh Latheef *et al.* (2021). Dalam penelitian tersebut siswa menunjukkan minat dan partisipasi yang tinggi pada informasi dan pengetahuan yang disebarkan melalui layar seperti film dan presentasi daripada konten yang diterbitkan seperti surat kabar dan buku. Ini membantu siswa menumbuhkan kesadaran diri, nilai budaya, keterampilan kognitif dan moral dengan bantuan media visual. Pada penelitian yang lain, penggunaan media digital berbasis visual mampu mendorong partisipasi, kreativitas dan inovasi (Martínez-Cardama & Caridad-Sebastián, 2019). Sánchez-López *et al.* (2021) juga telah meneliti bahwa implementasi pembelajaran dengan kreasi digital dapat digunakan untuk mengkonstruksi identitas, interaksi dan sosialisasi siswa melalui emosi, empati dan kapasitas transformasi. Penggunaan media pembelajaran digital juga dapat meningkatkan kinerja menulis siswa, keterampilan berpikir kritis, kepercayaan diri, dan kesadaran dalam berbudaya (Meletiadou, 2022).

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

Bagi siswa penyandang disabilitas, penggunaan media pembelajaran digital juga berdampak positif (Cabero-Almenara *et al.*, 2022; Sarasola Sanchez-Serrano *et al.*, 2020; Wiliyanto *et al.*, 2022). Hal ini didukung oleh beberapa penelitian. Di antaranya yang telah dilakukan oleh Kim dan Han (2019) yang menggunakan media digital video untuk pembelajaran. Media tersebut digunakan sebagai instruksi simulasi komunitas untuk siswa penyandang disabilitas berat dan ganda. Hasil penelitian lain

menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran adaptif disertai pendampingan guru mendukung keberhasilan pembelajaran hybrid bagi siswa berkesulitan belajar di kelas inklusi (Rachmawati *et al.*, 2022). Di samping itu, dengan menggabungkan teknologi imersif yang sesuai dengan teori pembelajaran motorik dan prinsip pembelajaran multimedia, materi pembelajaran yang sesuai dapat dibuat yang memfasilitasi proses pembelajaran fisik bagi penyandang disabilitas (Mokmin & Ridzua, 2022).

Di dalam membuat media pembelajaran digital harus memperhatikan beberapa ketentuan supaya siswa merasa nyaman selama pembelajaran. Sebagai contoh, siswa yang memiliki sensitivitas terhadap cahaya berpotensi menghadapi hambatan dengan kegiatan pembelajaran di kelas. Dalam kasus ini ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, yaitu warna gambar, frekuensi flash gambar, durasi melihat, pencahayaan dan pencahayaan lingkungan (Sproul *et al.*, 2021). Selain itu yang perlu diperhatikan adalah penggunaan garis tebal, warna pelengkap, jarak halaman, gambar yang digunakan untuk mewakili huruf, dan adopsi karakter yang menyenangkan dan kreatif (Plengdisakul *et al.*, 2021). Berdasarkan hal tersebut, seorang guru sebaiknya memahami bagaimana kualitas sebuah media pembelajaran. Pelatihan bagi guru tentang teknologi informasi dalam pembelajaran, khususnya pada pengembangan dan penggunaan media pembelajaran ini sudah seharusnya banyak dilakukan (Sarasola Sanchez-Serrano *et al.*, 2020).

Saat ini tersedia beberapa tool yang memudahkan guru untuk membuat media pembelajaran digital. Salah satunya adalah Canva. Canva merupakan tool online untuk membuat sebuah karya digital desain grafis. Manfaat Canva sebagai media pembelajaran telah banyak diteliti (Ch & Carolina San Lucas, 2022). Beberapa manfaat yang didapatkan dengan penggunaan Canva adalah mampu meningkatkan kreativitas siswa (Salehudin *et al.*, 2021) dan meningkatkan kemampuan HOTS (Sunaryo *et al.*, 2020). Canva memiliki kelebihan dibandingkan tool lain ketika diimplementasikan dalam pembelajaran, yaitu kurva belajar yang lebih singkat, pemeriksaan ejaan (spelling checker), integrasi video, dan kompatibilitas bawaan dengan produk media sosial. Sehingga berdasarkan kelebihan tersebut, penggunaan Canva mampu mengurangi waktu pembuatan presentasi, membuat siswa hanya memfokuskan pada konten, serta meningkatkan kualitas visual (Howell *et al.*, 2022). Produk media pembelajaran yang dihasilkan dari Canva juga bervariasi, di antaranya adalah e-flipbook (Lestari *et al.*, 2022), slide presentasi (Ch & Carolina San Lucas, 2022), e-modul (Sunaryo *et al.*, 2020), slide presentasi (Howell *et al.*, 2022) dan juga flashcard (Prasertsin *et al.*, 2020).

Sebagai media pembelajaran, flashcard merupakan media yang cukup menarik bagi siswa khususnya mereka yang suka menyentuh benda, melihat gambar dan menonton kartun (Hall-Mills & Marante, 2023). Siswa penyandang disabilitas juga dapat terlibat dalam pembelajaran yang menggunakan flashcard. Beberapa peneliti telah menerapkan flashcard dalam pembelajaran bagi siswa penyandang disabilitas. Di antaranya adalah pemanfaatan flashcard dalam pembelajaran kosa kata dan frasa (Aspiranti *et al.*, 2023; Dhermawati & Windiarti, 2019; Knaak *et al.*, 2021; Yaw *et al.*, 2012).

### 3. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan penelitian melalui 3 tahapan yaitu: (1) persiapan, (2) pelaksanaan workshop, (3) pengumpulan data, (4) analisis data, (5) menyimpulkan hasil analisis data.

#### 1. Persiapan

Dalam tahapan ini tim pengabdian mengidentifikasi jenis ketunaan pada siswa yang ada di mitra dengan menggali informasi dari pihak mitra. Setelah identifikasi jenis ketunaan siswa, selanjutnya akan melakukan kajian bersama dengan mitra untuk menentukan jenis media ajar berbentuk grafis yang tepat bagi siswa tersebut berdasarkan jenis ketunaannya. Jenis media ajar grafis yang telah teridentifikasi ini selanjutnya akan digunakan sebagai materi workshop.

Terkait dengan media promosi dan branding yang nantinya akan digunakan sarana belajar

pemasaran produk olahan makanan oleh siswa, tim pengabdian bersama mitra akan berdiskusi menentukan teknik pemasarannya. Media sosial apakah yang akan digunakan sebagai sarana branding dan pemasarannya. Berdasarkan jenis media sosial yang telah ditentukan ini, nantinya akan dipilih sebagai materi workshop. Karakteristik media sosial yang akan digunakan untuk pembelajaran promosi dan branding produk menentukan teknis pembuatannya.

#### 2. Pelaksanaan Workshop dan Pendampingan

Pada tahap ini tim pengabdian akan memberikan pelatihan dan pendampingan kepada guru mitra tentang cara membuat media ajar digital menggunakan Canva. Luaran dari pelatihan adalah beberapa media ajar yang langsung dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas. Sehingga kegiatan ini berbentuk workshop.

Adapun workshop pembuatan media grafis sebagai pembelajaran branding produk ditujukan kepada para siswa yang memiliki minat terhadap wirausaha dan pemasaran produk makanan olahan.

#### 3. Pengumpulan Data

Tahap ini dilakukan setelah workshop dan pendampingan pembuatan media ajar digital dan branding produk dengan Canva. Pada tahap ini, tim pengabdian akan mengobservasi langsung di kelas ketika guru menggunakan media ajar tersebut. Observasi ini ditujukan untuk melihat secara langsung bagaimana memanfaatkan media tersebut, serta bagaimana respon siswa terhadap keberadaannya. Selain observasi, disediakan pula kuesioner bagi guru yang menggunakan media ajar untuk menggali respon dan persepsi guru ketika menggunakan media ajar yang telah dibuat.

Adapun untuk melihat dampak pembelajaran branding produk melalui media yang dibuat dengan menggunakan Canva, tim pengabdian akan melakukan interview kepada siswa dan guru pendamping.

#### 4. Analisis Data

Data yang telah dikumpulkan selanjutnya akan dilakukan analisis, yang secara umum ditujukan untuk melihat persepsi guru setelah dikenalkan dengan media ajar digital yang dibuat menggunakan Canva. Adapun analisis data terkait workshop branding produk dengan Canva ditujukan untuk melihat persepsi siswa dan guru pendamping terhadap penggunaan Canva sebagai tool untuk branding produk.

#### 5. Membuat kesimpulan hasil analisis data

Setelah dilakukan analisis data, selanjutnya akan diambil kesimpulan.

### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan tujuan pengabdian yang telah dirumuskan, saat ini baru terlaksana kegiatan workshop dan pendampingan pembuatan media pembelajaran digital menggunakan Canva, dengan nama kegiatan:

“Workshop Desain dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Flash Card dengan Canva untuk Disabilitas”.

Acara tersebut terlaksana mulai tanggal 14 s/d 21 Juni 2023, bertempat di Ruang Aula SLB B-C YPCM Boyolali, dengan total durasi workshop selama 48 jam pembelajaran (JP) yang disajikan dalam Tabel 1.

Untuk materi desain media pembelajaran flashcard dengan Canva mendatangkan narasumber Asma Syafira (Canva Expert & Trainer), sekaligus memberikan pendampingan pada tanggal 15 s/d 20 Juni 2023. Adapun untuk materi pemanfaatan flashcard untuk pembelajaran disabilitas mengundang Dr. Joko Yuwono, M. Pd (pakar pendidikan disabilitas) sebagai narasumbernya.

**Tabel 1** Pembagian materi dan jadwal workshop

Materi	Metode	Waktu	Jumlah JP
Desain Media Flashcard dengan Canva	Teori & Praktik	14 Juni 2023	6
Pembuatan Media Flashcard	Penugasan Terbimbing	15 s/d 20 Juni 2023	36 JP
Pemanfaatan Flashcard untuk Pembelajaran Disabilitas	Teori & Praktik	21 Juni 2023	6 JP
<b>TOTAL JP</b>			<b>48 JP</b>

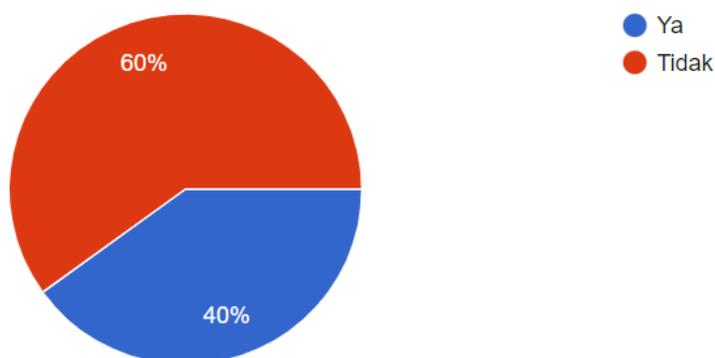
Kegiatan “Workshop Desain dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Flash Card dengan Canva untuk Disabilitas” diikuti oleh 10 orang peserta yang merupakan guru SLB B-C YPCM Boyolali.

#### PRA-WORKSHOP

Sebelum workshop, diberikan kuesioner terlebih dahulu kepada para peserta untuk melihat sejauh mana mereka mengenal flashcard sebagai media pembelajaran dan Canva. Hasil pengolahan data kuesioner pra workshop disajikan dalam Gambar 1 - 3.

Sebelum workshop, saya belum pernah menggunakan Canva sebagai media pembelajaran

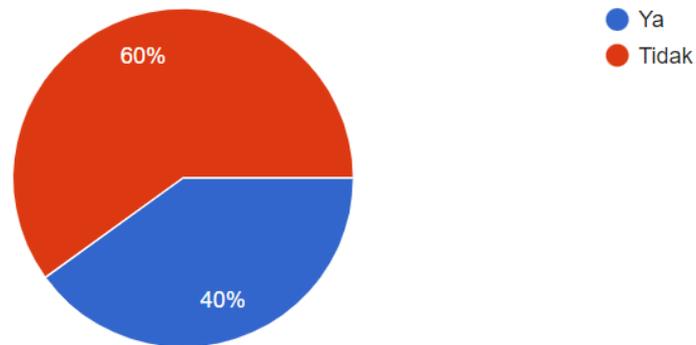
10 responses



**Gambar 1.** Persentase peserta yang belum pernah menggunakan Canva I.

Sebelum workshop, saya belum pernah menggunakan Flash Card sebagai media pembelajaran

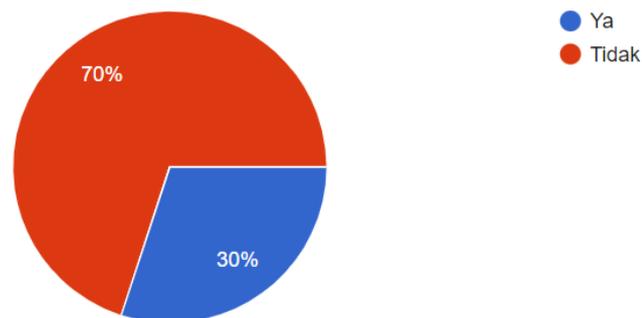
10 responses



**Gambar 2.** Persentase peserta yang belum pernah menggunakan flashcard dalam pembelajaran.

Sebelum workshop, saya belum pernah menggunakan software komputer sebagai alat dalam membuat media pembelajaran

10 responses



**Gambar 3.** Persentase peserta yang belum pernah menggunakan software untuk membuat media pembelajaran.

Berdasarkan hasil kuesioner pra-workshop tersebut terlihat bahwa mayoritas guru belum pernah menggunakan flashcard dan perangkat lunak komputer, khususnya Canva dalam pembelajaran.

#### PELAKSANAAN WORKSHOP

Sebagai upaya pembimbingan secara intensif terhadap peserta, selama workshop peserta didampingi oleh asisten yang merupakan mahasiswa. Selain itu disediakan pula modul praktik penggunaan Canva untuk membuat media pembelajaran flashcard. Adapun untuk memperlancar akses terhadap aplikasi Canva, disediakan pula modem WIFI sebagai access point tambahan. Ini dilakukan disebabkan keterbatasan akses dan kecepatan dari modem WIFI yang ada di sekolah.

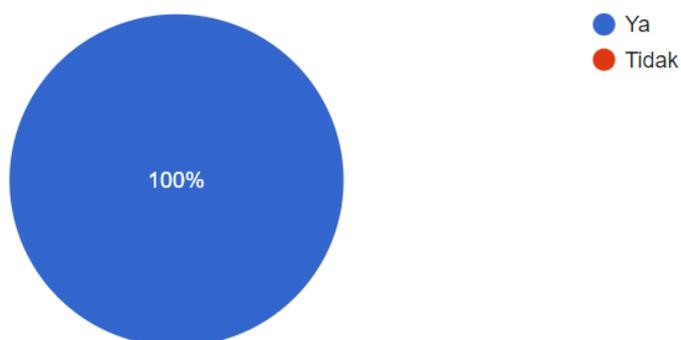
Pada sesi materi desain media pembelajaran flashcard dengan Canva, peserta diberikan penjelasan

secara teknis dalam bentuk studi kasus. Dalam hal ini dipilih empat jenis studi kasus bentuk flashcard yaitu: mengenal benda tunggal, mengenal bilangan, mengenal ekspresi wajah, dan mengenal kegiatan/aktivitas.

Untuk mengevaluasi proses pembimbingan dan pendampingan kegiatan workshop, peserta juga diberikan kuesioner. Hasil evaluasi proses disajikan dalam Gambar 4-8.

Selama workshop, saya mendapat penjelasan yang cukup baik tentang cara penggunaan Canva untuk membuat media pembelajaran flash card

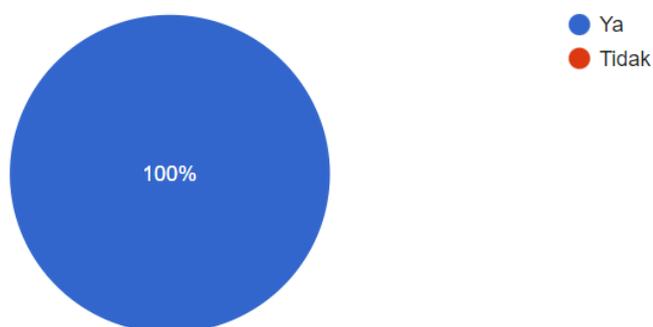
10 responses



**Gambar 4.** Persentase peserta yang mendapat penjelasan dengan baik selama workshop.

Selama workshop, saya mendapat dukungan support dari asisten ketika mendapat kesulitan menggunakan Canva

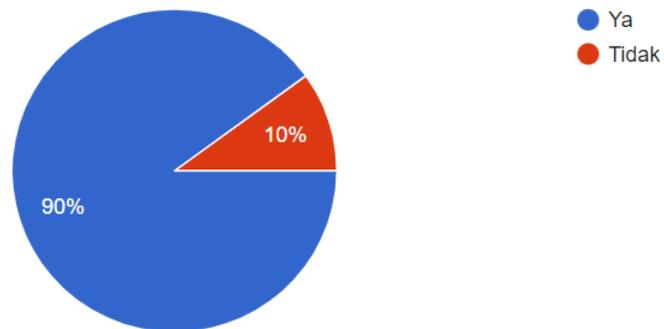
10 responses



**Gambar 5.** Persentase peserta yang mendapat pelayanan support dari asisten selama workshop.

Selama workshop, saya telah berhasil membuat minimal 1 produk media pembelajaran flash card

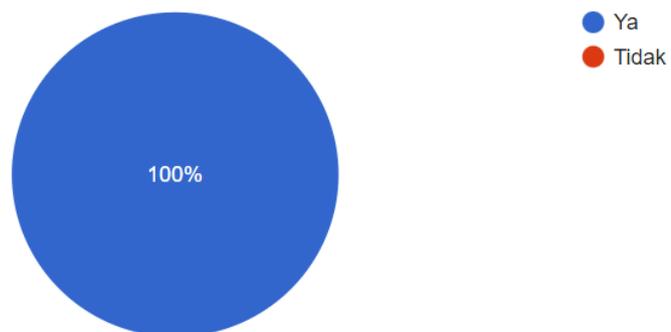
10 responses



**Gambar 6.** Persentase peserta yang telah berhasil membuat produk media flashcard.

Selama workshop, saya mendapat penjelasan yang baik tentang cara menggunakan flash card dalam pembelajaran

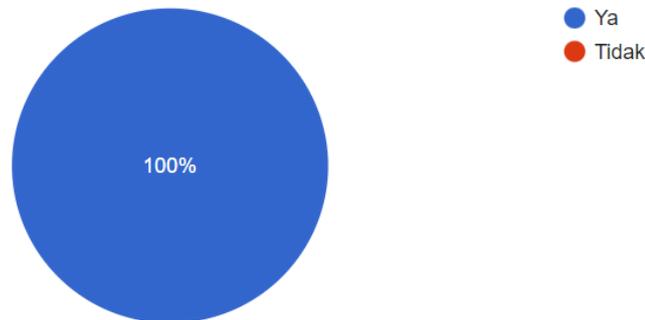
10 responses



**Gambar 7.** Persentase peserta yang telah mendapatkan penjelasan penggunaan flashcard dalam pembelajaran dengan baik.

Selama workshop, saya merasa terbantu dengan keberadaan modul yang disediakan

10 responses



**Gambar 8.** Persentase peserta yang merasakan manfaat dengan keberadaan modul.

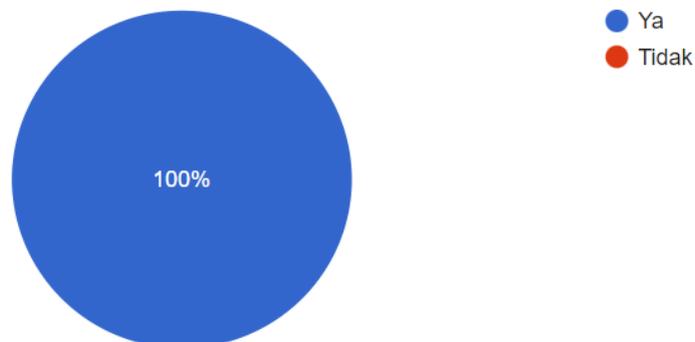
Berdasarkan hasil di atas, dapat disimpulkan bahwa upaya pendampingan dan pembimbingan yang diberikan selama kegiatan workshop sangat memuaskan peserta. Sekitar 90% peserta telah mampu membuat produk media pembelajaran flashcard. Adapun yang 10% belum mampu menyelesaikan disebabkan oleh faktor usia dan keterbasasan kemampuan dalam operasional komputer/laptop.

#### PASCA WORKSHOP

Setelah workshop selesai dilakukan, peserta kembali diberikan kuesioner. Kuesioner pasca workshop terbagi menjadi dua, yaitu untuk melihat persepsi peserta terhadap Canva, serta untuk melihat motivasi peserta dalam mengembangkan media flashcard yang telah dipelajarinya. Hasil kuesioner terkait persepsi peserta terhadap Canva disajikan dalam Gambar 9 - 11.

Menurut saya, Canva sangat mudah digunakan

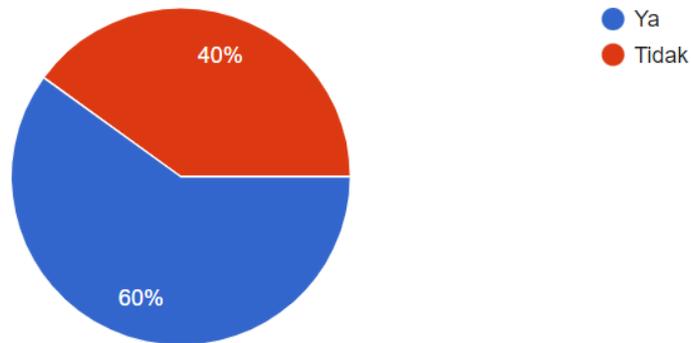
10 responses



**Gambar 9.** Persentase peserta terhadap kemudahan Canva.

Menurut saya, tingkat kemampuan saya terhadap penggunaan komputer masih rendah

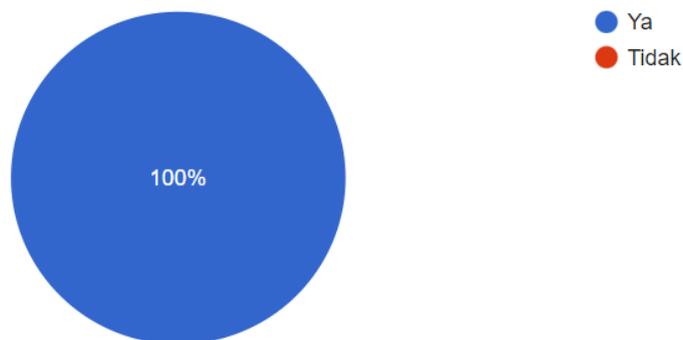
10 responses



**Gambar 10.** Persentase peserta dengan tingkat penguasaan computer yang rendah Persentase peserta terhadap kemudahan Canva.

Menurut saya, Canva memiliki fitur yang lengkap untuk membuat desain media pembelajaran flash card

10 responses

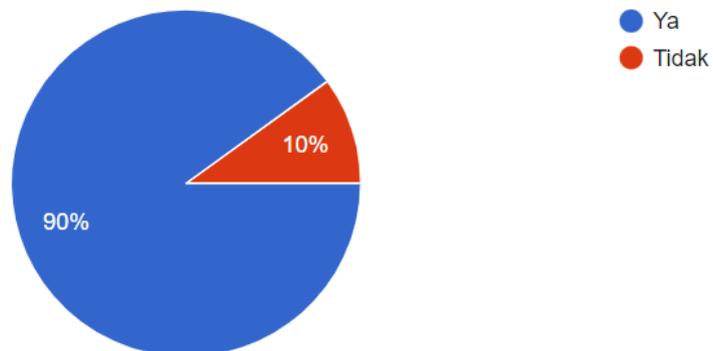


**Gambar 11.** Persentase peserta terhadap fitur Canva yang lengkap.

Berdasarkan tiga diagram hasil kuesioner di atas, dapat disimpulkan bahwa peserta menilai penggunaan Canva sangat mudah, meskipun bagi peserta dengan tingkat penguasaan computer yang rendah. Selain kemudahan, Canva dilengkapi dengan fitur yang lengkap sehingga memudahkan pengguna untuk menggunakannya. Hasil evaluasi pasca workshop secara keseluruhan disajikan dalam Gambar 12 - 16.

Setelah workshop, saya merasa mendapat ilmu yang benar-benar baru

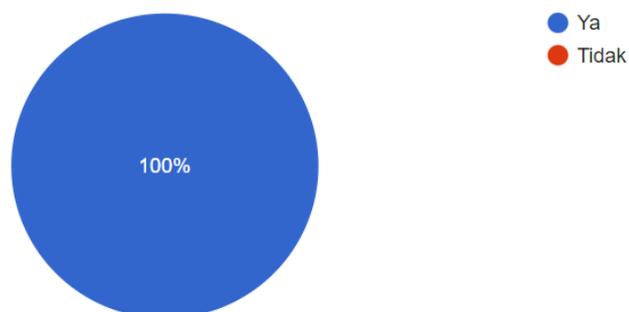
10 responses



**Gambar 12.** Persentase peserta yang merasa mendapat ilmu baru dari workshop.

Setelah workshop, saya merasa tertarik untuk mengeksplorasi fitur Canva lebih dalam lagi

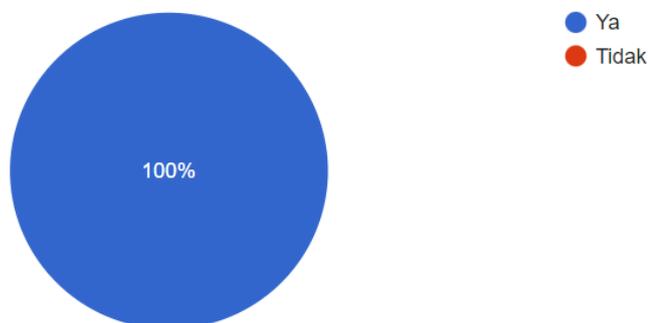
10 responses



**Gambar 13.** Persentase peserta yang tertarik untuk mengeksplorasi Canva lebih dalam

Setelah workshop, saya berkeinginan untuk menerapkan pembelajaran dengan flash card di kelas

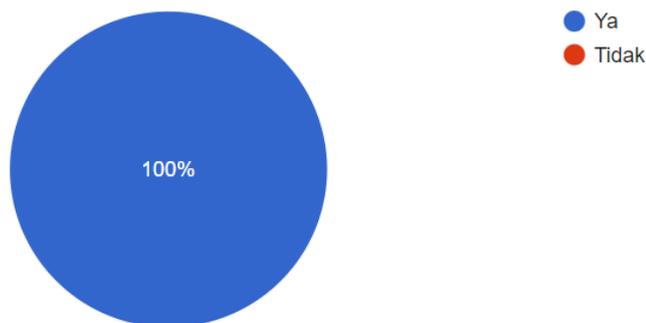
10 responses



**Gambar 14.** *Persentase peserta yang ingin menerapkan flashcard dalam pembelajaran.*

Setelah workshop, saya tertarik untuk membuat media pembelajaran flash card yang lebih bervariasi lagi dengan Canva

10 responses

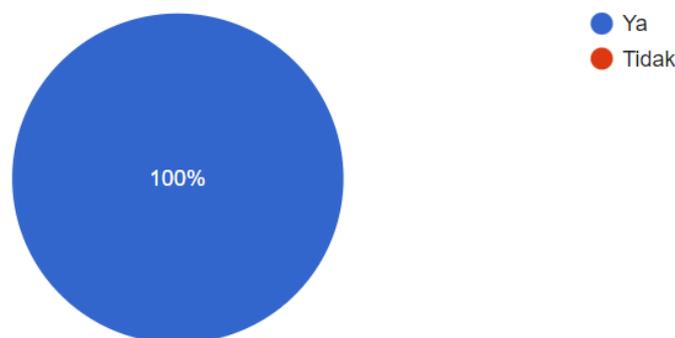


**Gambar 15.** *Persentase peserta yang tertarik untuk mengembangkan flashcard lebih luas lagi*

Berdasarkan hasil evaluasi pasca workshop di atas, terlihat bahwa mayoritas peserta termotivasi untuk belajar lebih dalam mengenai Canva, serta ingin mengembangkan lebih luas lagi terhadap media pembelajaran flashcard yang telah dibuatnya melalui workshop ini. Tidak hanya itu, peserta juga termotivasi untuk menerapkan atau menggunakan media tersebut di dalam pembelajaran.

Setelah workshop, saya ingin mengajarkan ilmu yang telah dipelajari kepada orang lain

10 responses



**Gambar 16.** Persentase peserta yang ingin mengajarkan ilmu pasca workshop

## 5. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di SLB B-C YPCM Boyolali dengan melibatkan guru di sekolah tersebut sebagai peserta. melakukan kegiatan pengabdian masyarakat di SLB YPCM Boyolali, dalam bentuk workshop dan pendampingan untuk membuat media pembelajaran digital menggunakan Canva bagi guru, serta memberikan pelatihan bagi siswa dalam membuat branding produk dengan Canva. Selain itu, dosen pengabdian memberikan edukasi dalam membuat konten digital marketing untuk produk "MAYA" yang dihasilkan oleh siswa SLB B-C YPCM Boyolali.

Bentuk edukasi yang dilakukan adalah dalam bentuk workshop dengan guru SLB B-C YPCM Boyolali yang menjadi pesertanya. Guru yang dipilih menjadi peserta di sini adalah yang menjadi tim marketing produk "MAYA". Selama workshop, peserta akan diberikan pengetahuan tentang penggunaan Canva untuk membuat konten digital marketing, bagaimana teknik digital marketing, sekaligus tips bagaimana membangun brand.

Evaluasi terhadap pelatihan menunjukkan bahwa mayoritas peserta termotivasi untuk belajar lebih dalam mengenai Canva. Peserta ingin mengembangkan lebih luas lagi terhadap media pembelajaran flashcard yang telah dibuatnya melalui workshop ini. Tidak hanya itu, peserta juga termotivasi untuk menerapkan atau menggunakan media tersebut di dalam pembelajaran.

Semua luaran yang dijanjikan telah dipenuhi, kecuali publikasi ilmiah yang sedang dalam proses review pada jurnal pengabdian.

Untuk pengabdian di masa yang akan datang, disarankan untuk memperbanyak alternatif perangkat pembelajaran bagi siswa yang menyandang disabilitas. Mengingat keterbatasan mereka dalam merespon instruksi, diperlukan inovasi perangkat pembelajaran yang berdiferensiasi.

## 6. UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan ini didukung oleh hibah P2M dengan skema Program Kemitraan Masyarakat (pkm-uns) dari LPPM Universitas Sebelas Maret, kontrak nomor: 229/UN27.22/PM.01.01/2023, pengabdian dengan ketua Cucuk Wawan Budiyananto.

## 7. DAFTAR RUJUKAN

- Aspiranti, K. B., Dula, M. E., Ebner, S., & Hilton-Prillhart, A. (2023). Increasing sight-phrase reading with an ipad intervention for two students with intellectual disability. *Journal of Intellectual Disabilities, 27*(2), 451-465.
- Cabero-Almenara, J., Guillén-Gámez, F. D., Ruiz-Palmero, J., & Palacios-Rodríguez, A. (2022). Teachers' digital competence to assist students with functional diversity: Identification of factors through logistic regression methods. *British Journal of Educational Technology, 53*(1), 41-57.
- Ch, D. B., & Carolina San Lucas, S. (2022). Gamification in the teaching of prevention measures for covid-19. 2022 IEEE Global Engineering Education Conference (EDUCON),
- Dhermawati, A., & Windiarti, A. (2019). Teachers' strategies in elt for students with disabilities. *International Journal of Scientific & Technology Research, 8*(10), 3060-3063.
- Dinmore, S. (2019). Beyond lecture capture: Creating digital video content for online learning—a case study. *Journal of University Teaching & Learning Practice, 16*(1), 7.
- Hall-Mills, S. S., & Marante, L. M. (2023). Teaching expository text management and proficiency skills for comprehension for students with language/learning disabilities. *Learning Disability Quarterly, 07319487221145689*.
- Hennessy, C. M., & Smith, C. F. (2020). Digital and social media in anatomy education. *Biomedical Visualisation: Volume 8, 109-122*.
- Howell, B. F., Jackson, A. R., & Morgan, A. P. (2022). Improving the education experience in a design history course using canva, instagram and linkedin. DS 117: Proceedings of the 24th International Conference on Engineering and Product Design Education (E&PDE 2022), London South Bank University in London, UK. 8th-9th September 2022,
- Kemdikbud, P. T. (2018). *Diklat integrasi stem dalam implementasi kurikulum 2013*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Retrieved 10 Februari from [p4tkipa.kemdikbud.go.id/berita/detail/diklat-integrasi-stem-dalam-implementasi-kurikulum-2013](http://p4tkipa.kemdikbud.go.id/berita/detail/diklat-integrasi-stem-dalam-implementasi-kurikulum-2013)
- Kim, M., & Han, K. (2019). Effectiveness of 360-degree virtual reality video as community simulation learning for students with severe and multiple disabilities. *Korean Journal of Physical, Multiple, & Health Disabilities, 62*(4), 231-256.
- Knaak, T., Grünke, M., & Barwasser, A. (2021). Enhancing vocabulary recognition in english foreign language learners with and without learning disabilities: Effects of a multi component storytelling intervention approach. *Learning Disabilities: A Contemporary Journal, 19*(1), 69-85.
- Latheef, A., Liyakath Ali, M. F., Bhardwaj, A. B., & Shukla, V. K. (2021). Structuring learning analytics through visual media and online classrooms on social cognition during covid-19 pandemic. *Journal of Physics: Conference Series,*
- Lauricella, A. R., Herdzina, J., & Robb, M. (2020). Early childhood educators' teaching of digital citizenship competencies. *Computers & Education, 158, 103989*.
- Lestari, A. P., Kuboki, Y., & Hasim, F. (2022). Developing an e-flipbook on environmental education to promote digital literacy among elementary school students and teachers in rural areas in indonesia. 2022 International Conference on ICT for Smart Society (ICISS),
- Ma, H., & Li, J. (2021). An innovative method for digital media education based on mobile internet technology. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET), 16*(13), 68-81.
- Martínez-Cardama, S., & Caridad-Sebastián, M. (2019). Social media and new visual literacies: Proposal based on an innovative teaching project. *Education for Information, 35*(3), 337-352.
- Meletiadou, E. (2022). Using educational digital storytelling to enhance multilingual students' writing skills in higher education. *IAFOR Journal of Education, 10*(2), 111-130.
- Mokmin, N. A. M., & Ridzua, N. N. I. B. (2022). Immersive technologies in physical education in malaysia for students with learning disabilities. *IAFOR Journal of Education, 10*(2), 91-110.
- Plengdisakul, P., Phothisane, S., & Soodsang, N. (2021). Graphic design for children with learning disabilities based on the isaan mural painting. *Academic Journal of Interdisciplinary Studies, 10*(2), 149-162.
- Pötzsch, H. (2019). Critical digital literacy: Technology in education beyond issues of user competence and labour-market qualifications. *TripleC: Communication, Capitalism & Critique. Open Access Journal for a Global Sustainable Information Society, 17*(2), 221-240.

- 
- Prasertsin, U., Lopprasert, A., & Wanprakob, S. (2020). Guidelines on the use of vocabulary flashcard applications to develop reading skills of children with learning disabilities. *Kasetsart Journal of Social Sciences*, 41(3), 545–550-545–550.
- Rachmawati, N., Supena, A., Yarmi, G., & RudiCasmana, A. (2022). Analysis of hybrid learning for students with learning disabilities in primary schools providing inclusive education. *Qualitative Report*, 27(10).
- Salehudin, M., Nasir, M., Hamzah, S. H., Toba, R., Hayati, N., & Safiah, I. (2021). The users' experiences in processing visual media for creative and online learning using instagram. *European Journal of Educational Research*, 10(4), 1669-1682.
- Sánchez-López, I., Bonilla-del-Río, M., & Soares, I. O. (2021). Digital creativity to transform learning: Empowerment from a com-educational approach. *Comunicar*, 29(69), 113-123.
- Sarasola Sanchez-Serrano, J. L., Jaén-Martínez, A., Montenegro-Rueda, M., & Fernández-Cerero, J. (2020). Impact of the information and communication technologies on students with disabilities. A systematic review 2009–2019. *Sustainability*, 12(20), 8603.
- Sproul, J., Ledger, S., & MacCallum, J. (2021). A review of digital media guidelines for students with visual light sensitivity. *International Journal of Disability, Development and Education*, 68(2), 222-239.
- Sunaryo, S., Kushermawati, A., & Delina, M. (2020). E-modules on problem based learning to improve students' higher order thinking skills (hots). *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 11(1), 444-457.
- Wiliyanto, D., Gunarhadi, G., Anggarani, F., Yusuf, M., & Subagya, S. (2022). Development of augmented reality-based learning models for students with specific learning disabilities. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 17(8), 2915-2926.
- Yaw, J., Skinner, C. H., Orsega, M. C., Parkhurst, J., Booher, J., & Chambers, K. (2012). Evaluating a computer-based sight-word reading intervention in a student with intellectual disabilities. *Journal of Applied School Psychology*, 28(4), 354-366.