

Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Peningkatan Pengetahuan Desain Anak Asuh Yayasan Darrusalam Depok

Ahmad Jurnaidi Wahidin*¹, Miftah Farq Santoso², Tiska Pattiasina³, Yusuf Unggul Budiman⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bina Sarana Informatika, Indonesia

*e-mail: ahmad.ajn@bsi.ac.id¹, miftah.mfq@bsi.ac.id², tiska.tpa@bsi.ac.id³, yusuf.yub@bsi.ac.id⁴

Abstrak

Yayasan Darussalam Depok merupakan yayasan yang bergerak dalam bidang sosial seperti pembiayaan permakanaan sampai dengan pendidikan bagi anak yatim piatu, yayasan menyelenggarakan pelatihan untuk meningkatkan keterampilan anak asuh agar memiliki bekal keterampilan untuk terjun ke masyarakat. Perkembangan desain grafis khususnya di Indonesia cukup pesat, hal ini terbukti dengan banyaknya perusahaan ataupun industri yang menggunakan desain grafis untuk memperkenalkan produknya kepada masyarakat. Kemudahan mendesain saat ini ditawarkan oleh platform desain melalui website maupun aplikasi yaitu Canva, Canva didesain dengan kelengkapan fitur dan template yang memudahkan seseorang mendesain seperti poster, kartu ucapan, brosur, dll. Pada kegiatan ini dalam rangka untuk membantu mewujudkan program yayasan untuk meningkatkan pengetahuan anak asuh tentang desain grafis menggunakan aplikasi canva, maka diselenggarakan kegiatan dalam bentuk pengabdian masyarakat. Dilaksanakan One-Day Training (ODT) dengan metode latihan berstruktur, proses pelatihan dilakukan dengan metode ceramah, demonstrasi dan tanya jawab. Pada tahap akhir pelatihan, peserta diberikan angket kuesioner untuk mengetahui respons dari peserta dan tingkat keberhasilan kegiatan, dan dapat diketahui persentase PUAS adalah $149/170 \times 100\% = 87,65\%$ dan presentase TIDAK PUAS adalah $21/170 \times 100\% = 12,35\%$. Dengan demikian kegiatan pengabdian masyarakat ini berjalan dengan lancar dan para anak asuh selaku peserta pelatihan dapat memahami materi dengan baik yang diukur dari hasil kuesioner.

Kata kunci: Canva, Desain Grafis, Pelatihan

Abstract

Yayasan Darussalam Depok is a foundation that is engaged in social fields such as food financing to education for orphans, the foundation organizes training to improve the skills of foster children so that they have the skills to enter the community. The development of graphic design, especially in Indonesia, is quite fast, this is proven by the number of companies or industries that use graphic design to introduce their products to the public. Ease of design is currently offered by design platforms through websites and applications, namely Canva, Canva is designed with complete features and templates that make it easy for someone to design such as posters, greeting cards, brochures, etc. In this activity, in order to help realize the foundation's program to increase the knowledge of foster children about graphic design using the Canva application, activities in the form of community service were held. One-Day Training (ODT) was carried out with a structured training method, the training process was carried out using lecture, demonstration and question and answer methods. At the final stage of the training, participants were given a questionnaire to determine the response from participants and the success rate of the activity, and it can be seen that the percentage of SATISFIED is $149/170 \times 100\% = 87.65\%$ and the percentage of NOT SATISFIED is $21/170 \times 100\% = 12, 35\%$. Thus, this community service activity ran smoothly and the foster children as training participants could understand the material well as measured by the results of the questionnaire.

Keywords: Canva, Graphic Design, Training

1. PENDAHULUAN

Seiring perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, perkembangan desain grafis khususnya di Indonesia cukup pesat, hal ini terbukti dengan banyaknya perusahaan ataupun industri yang menggunakan logo dan memperkenalkan produknya kepada masyarakat (Studio, 2022). Hampir semua rancangan desain drafis ditemui dalam kehidupan sehari-hari seperti baliho iklan, logo, poster, dll. Sejarah perkembangan desain di Indonesia yang mengadopsi

kearifan lokal, beberapa diantaranya dipengaruhi perkembangan desain dunia secara global. Desain-desain tersebut berkembang menyertai kemajuan teknologi, budaya, ekonomi dan gaya hidup, di antaranya: Desain Produk, Desain Komunikasi Visual, Desain Grafis, Desain Interior, Desain Busana, dan Desain Arsitektur (Marsudi, 2022).

Yayasan Darussalam Depok merupakan Yayasan yang bergerak dalam bidang sosial seperti pembiayaan permakanaan sampai dengan pendidikan bagi anak yatim atau yatim piatu, Yayasan yang berdiri sejak tahun 1996 oleh Bapak Sumarno yang berlokasi di Kota Depok, Jawa Barat. Yayasan Darussalam Depok juga menyelenggarakan pelatihan untuk meningkatkan keterampilan anak asuh agar nantinya memiliki bekal keterampilan untuk terjun ke masyarakat.

Desain grafis merupakan suatu proses menciptakan suatu pesan baru yang terdiri dari teks dan ilustrasi pada segala permukaan (Mulyana et al., 2019). Desain grafis menghasilkan karya visual yang baik dan bernilai seni. Karya desain grafis dapat ditemukan antara lain pada logo, poster, brosur, undangan, sampai dengan kartu nama dimana dibuat dalam bentuk cetak ataupun digital (Campus, 2022).

Kemudahan mendesain saat ini ditawarkan oleh platform desain melalui website maupun aplikasi, Canva merupakan salah satu platform yang digunakan untuk mendesain, Canva juga dapat dengan digunakan melalui website dan aplikasi mobile, Canva didesain dengan kelengkapan fitur dan template yang memudahkan seseorang mendesain seperti mendesain poster, kartu ucapan, brosur, infografis hingga presentasi dalam waktu yang singkat (Rahmasari & Yogananti, 2021).

Dengan ribuan template profesional, gambar, dan konten berkualitas untuk dipilih. Terdapat tiga kelompok pada aplikasi canva (Canva, 2022). Canva Gratis digunakan untuk orang dan tim yang sangat ingin mendesain apa pun, mulai dari logo dan konten media sosial hingga dokumen, cetakan, dan lainnya. Ribuan template, foto, dan font gratis untuk menghidupkan visi Anda. Canva Pro untuk orang dan tim yang ingin berkolaborasi dan mengembangkan bisnis mereka. Mencakup penjadwalan konten media sosial, template tim, manajemen merek, dan alat penunjang produktivitas lainnya. Sedangkan Canva Enterprise untuk organisasi besar yang membutuhkan peralatan desain dan komunikasi dalam skala besar. Sederhanakan pekerjaan tim dengan integrasi peralatan yang Anda gunakan setiap hari, keamanan tingkat lanjut, dan alur persetujuan bawaan dengan minimal 20 pengguna.

Pelaksanaan pengabdian masyarakat yang dibuat (Sakinah et al., 2020), pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi canva sebelumnya pernah dilaksanakan, namun pesertanya adalah siswa SMKN 1 Gunung Putri Bogor yang dipraktekan langsung di laboratorium komputer sekolah dengan fasilitas yang memadai dan dengan level pendidikan yang sama. Selanjutnya pelatihan aplikasi canva juga pernah diberikan kepada pelaku UMKM di kecamatan Sedayu sebagai sarana promosi di media sosial, kegiatan dilakukan secara langsung di kecamatan sedayu (Sholeh et al., 2020).

Pada penelitian ini dalam rangka untuk membantu mewujudkan program Yayasan dan meningkatkan pengetahuan anak asuh Yayasan Darussalam Depok tentang desain grafis menggunakan aplikasi canva, maka diselenggarakan kegiatan dalam bentuk pengabdian masyarakat oleh Universitas Bina Sarana Informatika.

2. METODE

Pada pelatihan pengabdian masyarakat ini dilakukan menggunakan *One-Day Training* (ODT) dengan metode latihan berstruktur yaitu training selama satu hari ini bertujuan memberikan pelatihan singkat guna tujuan tertentu seperti memberikan informasi, refreshment, gathering, workshop, atau tujuan tertentu lainnya yang bersifat praktis dan padat. Pelaksanaan dilaksanakan pada tanggal 2 april 2022 yang dimulai dari jam 09:00 sampai dengan jam 12:00, untuk peserta pelatihan berkumpul di aula Yayasan Darussalam Depok dan didampingi beberapa panitia, sedangkan untuk penyampaian materi dilakukan secara daring oleh narasumber.

Metode latihan berstruktur dapat menjadi alternatif pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar (Zarkiah et al., 2017). Proses pelatihan dilakukan dengan Metode ceramah, Metode demonstrasi dan Metode tanya jawab.

- a. Metode ceramah ialah penerangan dan penuturan secara lisan oleh guru di muka kelas (Fatmawati & Rozin, 2018), metode ini digunakan secara lisan atau verbal dengan menyampaikan materi pengenalan desain grafis sampai dengan aplikasi yang dapat digunakan dalam desain grafis.
- b. Metode demonstrasi adalah cara penyajian bahan dengan memperagakan atau mempertunjukkan kepada siswa suatu proses, situasi atau benda tertentu yang sedang dipelajari baik sebenarnya atau tiruan, yang disertai dengan penjelasan lisan (Djamarah & Zain, 2013). Metode ini dinilai efektif dalam pelatihan ini dikarenakan peserta dapat melihat langsung tahapan dalam mendesain menggunakan aplikasi canva.
- c. Metode tanya jawab adalah metode pembelajaran dengan cara penyajian pelajaran dalam bentuk pertanyaan yang harus dijawab, terutama dari guru kepada siswa, tetapi dapat pula dari siswa kepada guru (Djamarah & Zain, 2013). Pada saat sesi ceramah dan demonstrasi selesai metode tanya jawab digunakan untuk menjawab pertanyaan dari peserta tentang apa yang sudah disampaikan sebelumnya.

Pada pelatihan pengabdian masyarakat ini materi, metode dan bahan/alat yang digunakan dijelaskan pada Tabel 1.

Tabel 1. Materi dan Metode

No	Materi	Metode	Bahan/Alat
1	Penjelasan Desain Grafis	Ceramah	Modul
2	Menunjukkan contoh hasil dari desain grafis	Ceramah	Modul
3	Menampilkan contoh aplikasi desain	Ceramah	Modul
4	Membuat akun Canva	Demonstrasi	Aplikasi Canva
5	Menentukan <i>templates</i>	Demonstrasi	Aplikasi Canva
6	Membuat <i>text</i>	Demonstrasi	Aplikasi Canva
7	Memilih <i>element</i>	Demonstrasi	Aplikasi Canva
8	<i>Export</i> Hasil	Demonstrasi	Aplikasi Canva
9	Tanya jawab	Tanya Jawab	Modul & Aplikasi

Tahap pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat digambarkan dengan langkah-langkah yang ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Langkah Pelaksanaan Kegiatan

Pada saat pelaksanaan pelatihan, tim pengabdian masyarakat dari UBSI bekerjasama dengan pengurus Yayasan Darussalam Depok dalam memfasilitasi keperluan pelatihan seperti tempat, pengeras suara, layer, dll.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di Panti Sosial Asuhan Anak Yatim Piatu Yayasan Darussalam Kota Depok dilaksanakan melalui tiga langkah yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi.

3.1. Persiapan Kegiatan

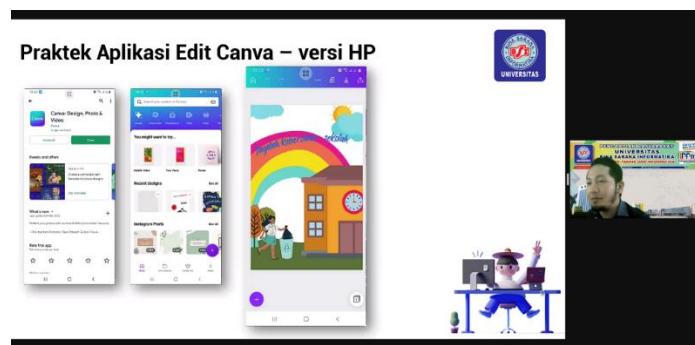
Pada tahap persiapan dilakukan kegiatan untuk mendapatkan informasi mengenai mitra, seperti menganalisa situasi mitra, mengidentifikasi kebutuhan dan menentukan solusi terhadap kebutuhan mitra. Dimana dilakukan dengan observasi ke lokasi mitra, melakukan wawancara kepada pengurus yayasan dan studi pustaka dengan mencari data dan informasi melalui dokumen-dokumen yang mendukung proses penelitian, dan mempelajari teori-teori yang berhubungan dengan tema.

Kemudian dilakukan koordinasi dengan pengurus Yayasan untuk mengkondisikan kegiatan dan membantu dalam mempersiapkan kebutuhan pelatihan dari awal sampai kegiatan selesai dilaksanakan.

3.2. Pelaksanaan Kegiatan

Pelatihan kepada anak asuh Yayasan Darussalam Depok dilaksanakan pada hari sabtu tanggal 2 april 2022 dengan jumlah peserta sebanyak 16 anak. Pemberian materi dilakukan secara daring dan peserta pelatihan berkumpul di aula Yayasan Darussalam Depok, dilokasi peserta berkumpul terdapat panitia yang mengkondisikan berjalannya kegiatan.

Materi yang diberikan adalah membuat desain poster dengan memanfaatkan aplikasi canva dengan mendownload aplikasi canva, menentukan *templates*, *text*, *element* sampai dengan meng-*export* hasil poster yang dibuat. Materi disampaikan dengan metode ceramah dan secara daring sesuai ditunjukan pada Gambar 2.



Gambar 2. Kegiatan Menyampaikan Materi Dengan Metode Ceramah

Sebelum masuk ke materi yang menggunakan aplikasi canva, narasumber terlebih dahulu memaparkan tentang pengertian desain grafis kepada peserta pelatihan, seperti ditunjukan pada Gambar 3.



Gambar 3. Menyampaikan Materi Desain Grafis

Setelah rangkaian acara selesai dilaksanakan secara daring, panitia pengabdian masyarakat yang berada dilokasi berfoto bersama dengan para peserta dan pengurus Yayasan Darussalam Depok yang berada dan berkumpul di aula Yayasan Darussalam Depok, dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Foto Bersama Panitia dan Peserta Pelatihan

Pada proses pelaksanaan kegiatan beberapa peserta pelatihan masih belum optimal dalam mengikuti pelaksanaan kegiatan, namun pelatihan dilakukan dengan langsung mempraktekkan proses mendesain poster menggunakan aplikasi canva sehingga peserta dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan.

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh dosen UBSI ini didukung oleh pengurus Yayasan Darussalam Depok dibuktikan dengan disediakannya kebutuhan dalam pelaksanaan pelatihan seperti aula sebagai tempat pelatihan, pengeras suara, listrik, dll.

3.3. Evaluasi Kegiatan

Untuk pengukur tingkat keberhasilan dari pelatihan yang dilakukan, maka penulis menggunakan cara pengukuran dengan menggunakan Skala Guttman model cros sectional Khusus untuk cara mengukur digunakan pendekatan kuantitatif. Keberhasilan pelatihan diukur dari respon positif peserta pelatihan yaitu anak asuh Yayasan Darussalam Depok. Hasil pelaksanaan kegiatan adalah meningkatnya pemahaman anak asuh tentang desain grafis dengan menggunakan aplikasi canva.

Pada tahap akhir pelatihan, peserta diberikan kuesioner untuk mengetahui *respons* dari peserta terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan, rekap kuesioner ditampilkan pada Gambar 5.

Nama Mitra			: Panti Sosial Asuhan Anak Yatim Piatu Yayasan Darussalam																							
Judul Kegiatan PM			: Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva untuk Mendesain Poster																							
Tanggal Kegiatan			: 02 April 2022																							
No.	Data Responden			P1		P2		P3		P4		P5		P6		P7		P8		P9		P10		TOTAL		
	Nama Responden	L/P	Umur	Puas	Tidak Puas	Puas	Tidak Puas	Puas	Tidak Puas	Puas	Tidak Puas	Puas	Tidak Puas	Puas	Tidak Puas	Puas	Tidak Puas	Puas	Tidak Puas	Puas	Tidak Puas	Puas	Tidak Puas	Puas	Tidak Puas	
1	RATNA HARUM	P	< 30	1		1	1	1		1		1		1		1		1		1		1		9	1	
2	NIKITA ANANDA S	P	< 30	1		1	1	1		1		1		1		1		1		1		1		7	3	
3	ADZRO KAMILIAH	P	< 30	1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		10	0	
4	DIAN MUTIARA	P	< 30	1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		10	0	
5	ANISA AMALIA	P	< 30	1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		10	0	
6	CHEISEA BELLA	P	< 30	1		1	1	1		1		1		1		1		1		1		1		9	1	
7	DEWI SEKAR AYU	P	< 30	1		1	1	1		1		1		1		1		1		1		1		9	1	
8	ANYA LESTARI PUTRI	P	< 30	1		1	1	1		1		1		1		1		1		1		1		9	1	
9	RIFFAN DARMAWAN	L	< 30	1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		9	1	
10	FATIMAN AZ ZAHRA	P	< 30	1		1	1	1		1		1		1		1		1		1		1		8	2	
11	RETNO ANGGRAINI PUTRI	P	< 30	1		1		1	1		1		1		1		1		1		1		9	1		
12	IRFAN MARDIANSYAH	L	< 30	1		1		1	1		1		1		1		1		1		1		7	3		
13	SATRIA MUHAMDA	L	< 30	1		1	1	1		1		1		1		1		1		1		1		8	2	
14	M. RAIHAN F.	L	< 30	1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		10	0	
15	M. DWI RANGGA	L	< 30	1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		9	1	
16	M. FIRDAUS	L	< 30	1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		9	1	
17	A. SYADAM M. C	L	< 30	1		1	1	1		1		1		1		1		1		1		1		7	3	
Total				17	0	9	8	15	2	17	0	17	0	10	7	17	0	16	1	15	2	16	1	149	21	

Gambar 5. Rekap Kuesioner Pengabdian Masyarakat

Pada Tabel 2 menampilkan rekap kuesioner dari kegiatan pengabdian masyarakat dengan pertanyaan yang disampaikan kepada peserta pelatiba, kode dan daftar pertanyaan ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Daftar Pertanyaan Pada Kuesioner

Kode	Pertanyaan
P1	Personil/anggota yang terlibat dalam kegiatan pengabdian masyarakat memberikan pelayanan sesuai dengan kebutuhan peserta
P2	Tutor menyampaikan materi kegiatan dengan jelas dan mudah dimengerti oleh peserta
P3	Setiap keluhan/pertanyaan/permasalahan yang diajukan ditindaklanjuti dengan baik oleh tutor yang terlibat
P4	Materi yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan peserta dalam menambah wawasan, pengetahuan, keterampilan dan keahlian peserta
P5	Peserta mendapatkan materi kegiatan berupa modul dan soal latihan
P6	Peralatan untuk menyampaikan materi memadai
P7	Kegiatan pengabdian masyarakat yang disampaikan bermanfaat untuk menambah wawasan, pengetahuan, keterampilan dan keahlian peserta
P8	Saya merasa puas dengan kegiatan pengabdian masyarakat yang diselenggarakan Universitas Bina Sarana Informatika
P9	Kegiatan pengabdian masyarakat yang diselenggarakan Universitas Bina Sarana Informatika sesuai dengan harapan saya
P10	Jika kegiatan ini diselenggarakan kembali, saya bersedia untuk berpartisipasi/terlibat

Dari Gambar 5 rekap kuesioner didapat 17 peserta yang memberikan *respons* dengan mengisi kuesioner yang telah dibagikan setelah kegiatan, dari Tabel 2 kemudian diperoleh hasil yang dipindahkan ke tabel distribusi frekuensi yang ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Kuesioner

KODE	PUAS	TIDAK PUAS
P1	17	0
P2	9	8
P3	15	2
P4	17	0
P5	17	0
P6	10	7
P7	17	0
P8	16	1
P9	15	2
P10	16	1
TOTAL	149	21

Untuk mengetahui presentase jawaban PUAS yang diperoleh dari angket maka dihitung terlebih dahulu total dari jawaban yaitu $149+21=170$. Dan dapat diketahui persentase PUAS adalah $149/170 \times 100\% = 87,65\%$ dan persentase TIDAK PUAS adalah $21/170 \times 100\%=12,35\%$.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berjalan dengan lancar, para anak asuh selaku peserta pelatihan dapat memahami materi dengan baik yang diukur dari hasil kuesioner yang telah diberikan.

4. KESIMPULAN

Pengetahuan tentang desain grafis dimasa sekarang sangat penting diketahui oleh anak-anak muda terutama pada anak asuh Yayasan Darussalam Depok, desain grafis sekarang ini tidak hanya dapat dilakukan menggunakan personal computer saja, namun dapat dilakukan menggunakan smartphone. Canva merupakan salah satu platform desain yang dapat digunakan secara mudah dan gratis melalui smartphone. Untuk membantu mewujudkan program Yayasan

tentang meningkatkan pengetahuan anak asuh tentang desain grafis menggunakan aplikasi canva, maka diselenggarakan kegiatan dalam pelatihan.

Pelatihan yang melibatkan 17 peserta mendapatkan hasil yang baik, ditunjukan dari persentase hasil kuesioner yang didapat dari peserta, dimana 87,65% peserta puas akan pelatihan yang diberikan dan 12,35% peserta tidak puas. Sehingga dapat disimpulkan kegiatan yang dilaksanakan berjalan dengan baik dan dapat meningkatkan pengetahuan anak asuh tentang desain grafis.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Bina Sarana Informatika yang telah menyetujui proposal kegiatan pengabdian masyarakat ini.

Penulis juga berterima kasih kepada pengurus Panti Sosial Asuhan Anak Yatim Piatu Yayasan Darussalam Depok yang mengizinkan untuk melakukan kegiatan pelatihan.

DAFTAR PUSTAKA

- Campus, Q. (2022). *Jurusan Desain Grafis*. Campus.Quipper.Com.
<https://campus.quipper.com/majors/id-desain-grafis>
- Canva. (2022). *Sempurna untuk setiap tim*. Canva.Com. https://www.canva.com/id_id/
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2013). Strategi Belajar Mengajar (Cetakan ke-5). Jakarta: Rineka Cipta.
- Fatmawati, R., & Rozin, M. (2018). Peningkatan Minat Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Ceramah Interaktif. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 1(1).
- Marsudi, U. (2022). *Sejarah Desain, Perkembangan Desain Di Indonesia*. Adoc.Pub.
<https://adoc.pub/sejarah-desain-perkembangan-desain-di-indonesia-modul-xi-udh.html>
- Mulyana, I., Kom, M., Putra, A. P., Kom, M., Suriansyah, M. I., & Kom, M. (2019). *Buku Ajar Desain Grafis dan Multimedia* (Vol. 1). Flash.
- Rahmasari, E. A., & Yogananti, A. F. (2021). Kajian Usability Aplikasi Canva (Studi Kasus Pengguna Mahasiswa Desain). *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(01), 165–178.
- Sakinah, L., Rahmawati, N., & Salman, H. (2020). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat SMK di SMKN 1 Gunung Putri Bogor. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 476–480.
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430–436.
- Studio, K. (2022). *Perkembangan Desain Grafis Indonesia*. Krepito.Com.
<https://krepito.com/perkembangan-desain-grafis-indonesia/#:~:text=Masyarakat Indonesia pertama kali mengenal,Sihombing dan masih banyak lagi.>
- Zarkiah, I., Sugita, G., & Awuy, E. (2017). Penerapan Metode Latihan Berstruktur Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Operasi Hitung Bentuk Aljabar Di Kelas Viii B Smp Negeri 13 Palu. *Jurnal Elektronik Pendidikan Matematika Tadulako*, 5(2), 202–212.

Halaman Ini Dikosongkan