

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Canva di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo

R. Andro Zyllo Nugraha a,1, * Amanita Novi Yushita b,2, Endra Murti Sagoro c,3, Isroah d,4

AUniversitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

B Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

CUniversitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

DUniversitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

¹androzylio@uny.ac.id; ²amanitanovi@uny.ac.id; ³endra_ums@uny.ac.id; ⁴isroah_@uny.ac.id.

* penulis korespondensi

Riwayat Artikel:

Diterima: 04 Oktober 2025

Direvisi: 26 Oktober 2025

Diterima: 12 November 2025

Kata kunci: Canva, media pembelajaran, guru, SMK, Prakarya dan Kewirausahaan

Abstrak: Perkembangan teknologi informasi dalam era digital menuntut guru untuk mampu memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan adalah Canva, sebuah platform desain grafis yang menyediakan berbagai fitur untuk mendukung pembuatan media pembelajaran visual. Namun, guru-guru di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo masih menghadapi kendala dalam pemanfaatan Canva, baik dari sisi pengetahuan maupun keterampilan. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva, khususnya pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan.

Metode pelaksanaan meliputi tiga tahap, yaitu persiapan, pelatihan, dan evaluasi-pendampingan. Kegiatan diikuti oleh 30 guru dengan pendekatan ceramah, diskusi, demonstrasi, dan praktik langsung. Evaluasi dilakukan melalui pre-test dan post-test serta analisis produk media pembelajaran yang dihasilkan.

Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada pengetahuan guru, dengan skor rata-rata meningkat dari 3,2 (pre-test) menjadi 6,1 (post-test). Selain itu, keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran digital meningkat dari 20% sebelum pelatihan menjadi 93% setelah pelatihan. Total 45 produk media pembelajaran berhasil dihasilkan, meliputi poster, infografis, dan presentasi interaktif. Uji coba awal menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa sekitar 30–40%.

Pendahuluan

Di era globalisasi dan revolusi industri 4.0, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memberikan dampak yang sangat besar terhadap berbagai sektor, termasuk sektor pendidikan. Salah satu teknologi yang cukup berpengaruh dalam mendukung proses pembelajaran adalah perangkat lunak desain grafis, seperti Canva. Canva merupakan platform desain grafis berbasis web yang memudahkan penggunaannya untuk membuat berbagai produk visual, seperti poster, infografis, presentasi, dan lainnya. Kemudahan penggunaan dan ketersediaan berbagai template menjadikan Canva salah satu alat yang efektif untuk mendukung kreativitas dalam pembelajaran. Di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), penggunaan TIK menjadi semakin relevan mengingat tujuan utama pendidikan di SMK adalah untuk mempersiapkan siswa agar siap bekerja dan berkompetisi di dunia industri. Pembelajaran di SMK tidak hanya berfokus pada penguasaan teori, namun juga pada pengembangan keterampilan praktis yang dapat diterapkan di dunia kerja. Oleh karena itu, penerapan teknologi yang dapat mendukung proses pembelajaran menjadi sangat penting, termasuk pemanfaatan Canva untuk menghasilkan materi ajar yang menarik dan interaktif (Seyfi *et al.*, 2025)

Permasalahan keterampilan penggunaan canva dan pembuatan media yang menarik juga dialami oleh guru-guru SMK Ype Sawunggalih Kutoarjo. Berdasarkan informasi awal yang didapatkan dari guru-guru SMK Ype Sawunggalih Kutoarjo, salah satu penyebab masalah rendahnya keterampilan guru dalam pemanfaatan canva untuk media pembelajaran yaitu keterbatasan pelatihan dan pendampingan bagi guru. Keterbatasan ini dapat menjadi faktor penyebab guru kesulitan mengembangkan media pembelajaran berbasis canva. Hal ini dapat menghambat penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Dengan visi sekolah menghasilkan tamatan yang berakhlak mulia dan berbudi pekerti luhur, terampil, profesional, patriotik, aktif, inovatif serta peduli lingkungan dalam era globalisasi maka SMK YPE Kutoarjo memiliki pekerjaan rumah untuk meningkatkan kualitas guru khususnya dalam pemanfaatan canva untuk pembelajaran (Beard *et al.*, 2024)

Salah satu mata pelajaran yang didapatkan oleh seluruh siswa SMK yaitu Prakarya dan Kewirausahaan. Saat ini, guru-guru cenderung hanya menggunakan kertas kerja (worksheet) dan slide powerpoint sederhana untuk menyampaikan materi. Media ini digunakan untuk membantu guru dalam menjelaskan materi dan lembar kerja bagi peserta didik ketika mereka diberikan soal atau tugas dari guru. Penggunaan media pembelajaran yang monoton dapat berdampak penurunan motivasi belajar peserta didik. Kesulitan dalam pengembangan media dapat diatasi dengan pemanfaatan teknologi digital, salah satunya canva. Teknologi canva dapat menjadi salah satu alternatif solusi untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dibandingkan worksheet dan slide powerpoint sederhana. Salah satu tantangan dalam pendidikan di SMK adalah menciptakan pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa dan memfasilitasi pemahaman konsep secara efektif. Penggunaan media visual, seperti

poster, infografis, dan presentasi, dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Canva, dengan berbagai fitur dan template yang disediakan, memungkinkan guru dan siswa untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di SMK. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas dan kreativitas dalam proses pembelajaran (Lo Prete, 2022).

Dalam upaya untuk menciptakan media pembelajaran yang bervariasi pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dibutuhkan peran serta dari guru-guru SMK Ype Sawunggalih Kutoarjo. Guru harus mampu memanfaatkan canva untuk mengembangkan media pembelajaran yang bervariasi dalam jangka waktu yang relatif singkat. Pemahaman tentang penggunaan canva diperlukan agar guru mampu membuat media dengan lebih baik. Namun, secara umum, permasalahan mitra guru dalam pengembangan media pembelajaran pada pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan yang dapat diidentifikasi yaitu: 1) pengetahuan guru terhadap canva dan penggunaannya masih rendah dan 2) keterampilan guru mengembangkan media pembelajaran berbasis canva masih rendah.

Tujuan kegiatan PkM ini yaitu untuk menjawab permasalahan mitra dengan fokus pelatihan dan pendampingan dalam pengembangan media pembelajaran mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan berbasis canva. Pelatihan dan pendampingan ini diberikan untuk guru-guru SMK Ype Sawunggalih Kutoarjo. Secara spesifik, tujuan kegiatan PkM ini meliputi: 1) Memberikan pengenalan canva kepada guru untuk meningkatkan pengetahuan guru terhadap canva dan penggunaannya dalam kegiatan pembelajaran dan 2) memberikan pelatihan dan pendampingan kepada guru untuk meningkatkan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis canva (Peters, 2017).

Kegiatan PkM ini memanfaatkan modul pelatihan dari dosen dalam pembuatan media pembelajaran berbasis canva. Mahasiswa juga terlibat di dalam pelaksanaan kegiatan PkM ini sehingga mahasiswa mendapatkan pengalaman yang berharga di luar kampus. Dalam kaitannya dengan Indikator Kinerja Universitas (IKU) kegiatan ini mencakup IKU 2 (mahasiswa mendapat pengalaman di luar kampus), IKU 3 (dosen berkegiatan di luar kampus), IKU 5 (hasil kerja dosen digunakan oleh masyarakat), dan IKU 6 (kerja sama dengan mitra, yakni guru-guru SMK Ype Sawunggalih Kutoarjo). Dengan demikian, harapannya UNY menjadi perguruan tinggi yang mampu memberi peran dalam peningkatan kualitas pendidikan dan masyarakat secara umum.

Metode

1. Metode Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan PkM difokuskan pada pencarian solusi atas permasalahan mitra terkait pemanfaatan canva dalam pembuatan media pembelajaran bagi guru SMK Ype Sawunggalih Kutoarjo. Pendekatan pelaksanaan untuk menyelesaikan permasalahan mitra dilakukan dengan metode pelatihan dan pendampingan yang memberikan pengetahuan serta praktik pemanfaatan canva dalam pembuatan media

pembelajaran dalam mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan.

2. Langkah-langkah

Tahapan pelaksanaan kegiatan PkM dijabarkan sebagai berikut.

a. Tahap Persiapan

Tahap ini diawali dengan pengurusan izin PkM ke SMK Ype Sawunggalih Kutoarjo. Hasil dari tahap persiapan adalah diperolehnya surat kesediaan kerjasama mitra dalam pelaksanaan program Dosen Berkegiatan di Luar Kampus (DLK). Setelah mengetahui kebutuhan guru SMK Ype Sawunggalih Kutoarjo terkait dengan media pembelajaran, tim pengabdian menyusun materi yang akan diberikan yaitu pengetahuan tentang canva dan pembuatan media pembelajaran mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan menggunakan canva.

b. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Tahap kedua yaitu pelaksanaan kegiatan yaitu pelatihan pembuatan media pembelajaran mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan menggunakan canva. Metode pelaksanaan kegiatan dengan ceramah, diskusi, demonstrasi dan praktik langsung pembuatan media pembelajaran dengan canva. Tim pengabdian terdiri atas dosen program studi Akuntansi dan Pendidikan Akuntansi dengan peran yang sesuai dengan kompetensi masing-masing. Pada tahap ini kegiatan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1) Pengenalan canva

Pada tahap ini diberikan penjelasan mengenai canva dan penggunaannya dalam pembuatan media pembelajaran mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan. Materi ini akan diberikan oleh Endra Murti Sagoro, M.Sc.

2) Pelatihan dan praktik pembuatan media pembelajaran berbasis canva.

Setelah pemberian materi canva secara umum, maka kegiatan selanjutnya adalah pengenalan tentang media pembelajaran berbasis canva, serta keuntungannya bagi guru. Pada tahapan ini dijelaskan langkah-langkah dalam membuat media pembelajaran berbasis canva baik dengan gamma.app maupun canva didukung juga dengan penggunaan canva lain terutama untuk memperkaya konten media. Setelah itu peserta mempraktikkan cara menggunakan canva dalam pembuatan media pembelajaran. Praktik pembuatan media pembelajaran diberikan oleh tim pengabdian (Dra. Isroah, M.Si., Amanita Novi Yushita, S.E., M.Si., dan R. Andro Zyllo Nugraha, M.Acc.) dengan dibantu mahasiswa rotect

3) Evaluasi

Setelah pelatihan dilakukan evaluasi untuk memastikan adanya pengukuran ketercapaian pelaksanaan pelatihan yang dilihat dari pengetahuan dan keterampilan guru dalam pembuatan media pembelajaran mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan berbasis canva. Kegiatan ini juga sebagai refleksi terhadap kegiatan pendampingan. Jika pada proses evaluasi ketercapaian hasil belum maksimal dimungkinkan untuk mengulang kembali atau melanjutkan dengan beberapa catatan perbaikan yang perlu ditindaklanjuti. Evaluasi pelatihan bertujuan untuk mengetahui:

- Se jauh mana tujuan pelatihan tercapai (peserta mampu membuat media pembelajaran interaktif dengan Canva).
- Tingkat peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta.

- Kepuasan peserta terhadap materi, fasilitator, dan metode pelatihan.
- Dampak pelatihan terhadap praktik mengajar guru setelah kegiatan.

Evaluasi dapat dilakukan dengan mengacu pada empat level model Kirkpatrick, yang sering dipakai dalam pelatihan guru:

Level	Jenis Evaluasi	Fokus Pengukuran	Metode / Alat
Reaction	Evaluasi Reaksi Peserta	Mengukur tingkat kepuasan, relevansi, dan kesan peserta terhadap pelatihan	Kuesioner/angket kepuasan, wawancara singkat
Learning	Evaluasi Pembelajaran	Mengukur peningkatan pengetahuan dan keterampilan tentang Canva	Pre-test dan post-test, tugas praktik
Behavior	Evaluasi Perubahan Perilaku	Menilai penerapan keterampilan Canva dalam kegiatan pembelajaran di sekolah	Observasi, refleksi peserta, penilaian produk media pembelajaran
Result	Evaluasi Hasil Akhir	Menilai dampak pelatihan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran	Wawancara kepala sekolah, hasil penilaian media, umpan balik siswa

Metode dan Instrumen Evaluasi yang Digunakan

- a) Pre-Test dan Post-Test
- b) Observasi Kinerja (Performance Evaluation)
- c) Kuesioner Kepuasan Peserta
- d) Wawancara / Refleksi Peserta
- e) Evaluasi Produk Media Pembelajaran

3. Partisipasi Mitra

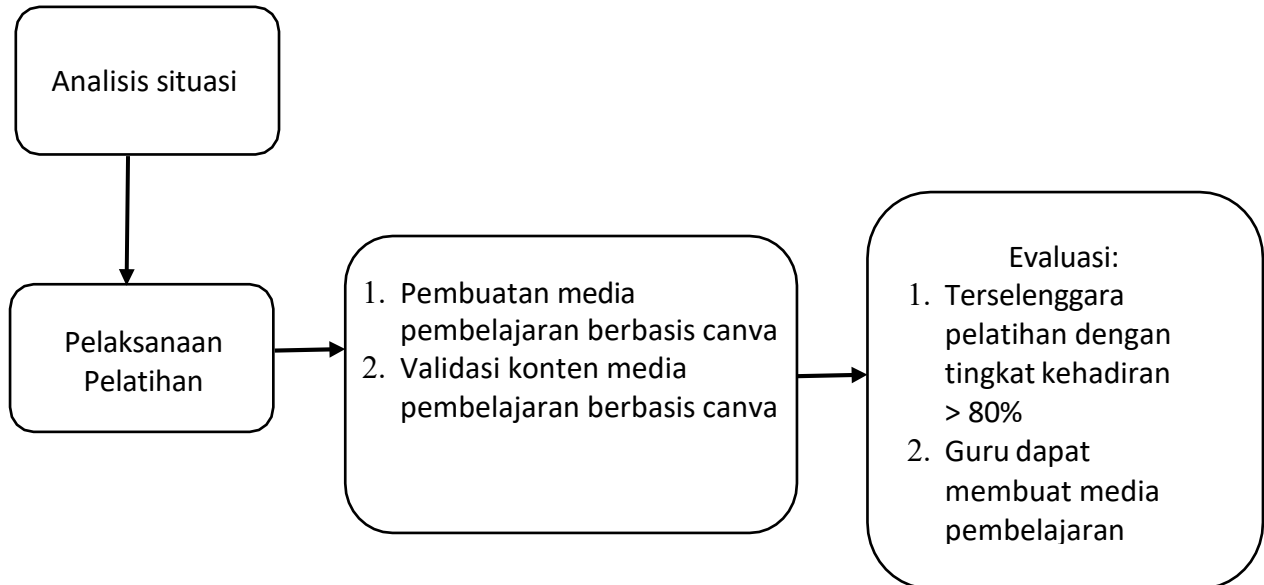
Mitra atau khalayak sasaran PkM DLK ini adalah guru-guru di SMK Ype Sawunggalih Kutoarjo. Untuk kepentingan layanan pengabdian dan ketersediaan sarana dan prasarana, jumlah peserta yang terlibat sebanyak 30 orang guru dari berbagai latar belakang sebagai bentuk keterwakilan sekolah. Peran dan partisipasi mitra dalam PkM adalah:

- a) menyediakan tempat pelatihan
- b) mengorganisir peserta pelatihan yaitu guru-guru di SMK Ype Sawunggalih Kutoarjo.
- c) menyiapkan dan memproses undangan mengikuti kegiatan kepada pihak terkait.
- d) Bersinergi dengan tim pengabdian untuk terlaksananya kegiatan dari awal sampai akhir kegiatan.

4. Evaluasi dan Keberlanjutan Program

Target kegiatan pengabdian ini adalah pelatihan pembuatan media pembelajaran mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan berbasis canva bagi guru SMK Ype Sawunggalih Kutoarjo. Setelah mengikuti kegiatan ini, guru memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam membuat media belajar yang variatif dan

inovatif untuk mendukung pembelajaran mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan. Ketercapaian program pengabdian dan keberlanjutan program digambarkan dalam diagram alir rancangan evaluasi kegiatan pengabdian berikut



Gambar 1. Rancangan Evaluasi Kegiatan Pengabdian

Hasil

1. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian masyarakat bertema *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Canva* di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo dilaksanakan melalui tiga tahap utama, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan pelatihan, serta tahap evaluasi dan pendampingan.

Pada tahap persiapan, tim pelaksana melakukan koordinasi dengan pihak SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo untuk menyepakati waktu dan teknis pelaksanaan kegiatan. Kegiatan ini diawali dengan penandatanganan naskah kerja sama (IA) antara pihak sekolah dan tim pengabdian sebagai bentuk komitmen pelaksanaan kegiatan bersama. Selain itu, dilakukan pula identifikasi kebutuhan guru terkait pengembangan media pembelajaran agar materi pelatihan dapat disesuaikan dengan kebutuhan aktual di sekolah.

Tahap berikutnya adalah pelaksanaan pelatihan, yang diikuti oleh 30 guru dari berbagai mata pelajaran, dengan fokus utama pada bidang Prakarya dan Kewirausahaan. Pelatihan dilaksanakan dalam dua sesi utama. Sesi pertama berisi pengenalan Canva, fitur-fitur yang tersedia, serta pemanfaatannya untuk mendukung pembuatan media pembelajaran. Sesi kedua berupa praktik langsung, di mana peserta berlatih membuat berbagai jenis media pembelajaran interaktif, seperti poster, infografis, modul digital, dan presentasi interaktif. Metode pelatihan yang digunakan meliputi ceramah, pembahasan, demonstrasi, dan praktik langsung yang dilaksanakan dengan pendampingan intensif dari tim pengabdian serta mahasiswa yang terlibat.

Tahap terakhir yaitu evaluasi dan pendampingan. Pada tahap ini, peserta diberikan kuesioner pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan

pengetahuan dan keterampilan setelah mengikuti pelatihan. Selain itu, tim pengabdian juga melakukan pendampingan lanjutan, baik secara langsung maupun melalui grup WhatsApp, selama satu bulan setelah pelatihan untuk memastikan peserta mampu mengimplementasikan hasil pelatihan dalam kegiatan pembelajaran mereka.

2. Hasil Kegiatan

Kegiatan pelatihan di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo diikuti oleh seluruh peserta yang telah terdaftar, yaitu sebanyak 30 guru (100%). Selama kegiatan berlangsung, partisipasi dan keaktifan peserta tergolong tinggi, dengan sekitar 85% guru terlibat aktif dalam sesi praktik, baik melalui tanya jawab maupun berbagi pengalaman terkait penggunaan media pembelajaran digital.

Berdasarkan hasil kuesioner menggunakan skala Likert 1–7, terjadi peningkatan yang signifikan dalam pengetahuan peserta. Nilai rata-rata pengetahuan awal (pre-test) adalah 3,2, sedangkan setelah pelatihan (post-test) meningkat menjadi 6,1. Hal ini menunjukkan peningkatan rata-rata sebesar 90,6%. Dari sisi keterampilan, sebelum pelatihan hanya 20% guru yang pernah menggunakan Canva, sedangkan setelah pelatihan sebanyak 93% guru mampu membuat media pembelajaran interaktif secara mandiri dalam berbagai bentuk, seperti poster, infografis, dan presentasi digital.

Selama kegiatan, para peserta berhasil menghasilkan total 45 produk media pembelajaran interaktif. Produk tersebut terdiri dari 20 poster digital untuk mata pelajaran Prakarya, 15 infografis interaktif untuk Kewirausahaan, dan 10 presentasi interaktif dengan elemen audio-visual. Produk-produk tersebut dinilai memiliki tampilan yang menarik, informatif, serta relevan dengan materi ajar di kelas masing-masing.

Berdasarkan hasil pembahasan dan wawancara dengan para guru, pelatihan ini memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Guru merasa bahwa media yang dibuat dengan Canva lebih menarik dan variatif dibandingkan dengan worksheet maupun slide PowerPoint sederhana yang sebelumnya digunakan. Selain itu, guru menjadi lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi digital dalam kegiatan mengajar. Beberapa guru juga melaporkan bahwa siswa menunjukkan peningkatan motivasi belajar sekitar 30–40% pada uji coba awal penerapan media hasil pelatihan di kelas.

Diskusi

1. Kesesuaian dengan Permasalahan Mitra

Hasil menunjukkan bahwa pelatihan berhasil menjawab dua permasalahan utama mitra, yaitu:

- Rendahnya pengetahuan guru tentang Canva.
- Rendahnya keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis digital.
- Peningkatan skor kuesioner membuktikan bahwa pelatihan efektif dalam meningkatkan kemampuan guru.

2. Relevansi dengan Teori

- Hasil ini sejalan dengan Harto *et al.* (2023) yang menekankan pentingnya media visual dalam meningkatkan pemahaman siswa.
- Penerapan Canva terbukti mendukung prinsip multimedia learning karena mengkombinasikan teks, gambar, dan elemen interaktif Ripollés & Blesa (2024).

3. Manfaat bagi Guru dan Sekolah

- Guru memiliki keterampilan baru yang aplikatif.
- Sekolah memperoleh **repository media pembelajaran digital** yang dapat digunakan secara berkelanjutan.
- Mendukung visi SMK YPE untuk menghasilkan lulusan yang inovatif dan siap menghadapi tuntutan industri.

4. Keterkaitan dengan IKU Perguruan Tinggi

- IKU 2: Mahasiswa mendapat pengalaman di luar kampus.
- IKU 3: Dosen berkegiatan di luar kampus.
- IKU 5: Hasil kerja dosen digunakan oleh masyarakat.
- IKU 6: Terjalannya kerja sama dengan mitra (IA ditandatangani).



Gambar 2. Pelaksanaan Pelatihan Awal di SMK tentang Canva



Gambar 3. Praktek Pelatihan di SMK

Simpulan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat berupa “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Canva di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo” telah dilaksanakan dengan baik dan berjalan sesuai rencana. Berdasarkan hasil pelaksanaan, dapat disimpulkan:

- 1. Peningkatan Pengetahuan dan Keterampilan Guru**

Pelatihan terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru terkait penggunaan Canva sebagai media pembelajaran. Hal ini terlihat dari peningkatan skor pengetahuan rata-rata dari 3,2 (pre-test) menjadi 6,1 (post-test) serta meningkatnya jumlah guru yang mampu membuat media pembelajaran digital dari 20% sebelum pelatihan menjadi 93% setelah pelatihan.

- 2. Produk Media Pembelajaran yang Relevan**

Guru berhasil menghasilkan berbagai media pembelajaran interaktif, antara lain poster digital, infografis, dan presentasi interaktif yang mendukung pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan. Total terdapat 45 produk media pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan secara langsung dalam kegiatan belajar mengajar.

- 3. Peningkatan Motivasi dan Inovasi dalam Pembelajaran**

Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran terbukti mendorong guru lebih kreatif dalam menyampaikan materi serta meningkatkan keterlibatan siswa. Uji coba awal menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa sekitar 30–40%.

- 4. Ketercapaian Indikator Kinerja Utama (IKU)**

Kegiatan ini mendukung pencapaian IKU perguruan tinggi, antara lain:

- IKU 2: Mahasiswa memperoleh pengalaman di luar kampus melalui keterlibatan dalam pelatihan dan pendampingan.
- IKU 3: Dosen berkegiatan di luar kampus dalam peran sebagai narasumber dan pendamping.
- IKU 5: Hasil kerja dosen digunakan oleh masyarakat berupa modul pelatihan dan media pembelajaran digital.
- IKU 6: Terjalinnnya kerja sama dengan mitra, ditandai dengan penandatanganan IA.

- 5. Luaran Kegiatan**

Kegiatan menghasilkan beberapa luaran utama, yaitu artikel ilmiah (submitted), naskah kerja sama (IA), Hak Kekayaan Intelektual (HKI) modul pelatihan, dan publikasi media.

Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya menjawab permasalahan rendahnya pemanfaatan teknologi pembelajaran di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo, tetapi juga memberikan dampak nyata berupa peningkatan kompetensi guru, tersedianya media pembelajaran digital, serta dukungan terhadap pencapaian IKU perguruan tinggi.

Referensi

- Beard, A. E., Kim, Y. S., & Gunderman, R. B. (2024). Synergy between formal and informal education. *Current Problems in Diagnostic Radiology*, 53(2), 175–176.
<https://doi.org/10.1067/j.cpradiol.2024.01.027>
- Harto, B., Pramuditha, P., Rukmana, A. Y., Sofyan, H., Rengganawati, H., Dwijayanti, A., & Sumarni, T. (2023). Strategi Social Media Marketing Melalui Dukungan Teknologi Informasi dalam Kajian Kualitatif Pada UMKM Kota Bandung. *KOMVERSAL : JURNAL KOMUNIKASI UNIVERSAL*, 5(2), 244–261.
<https://doi.org/10.38204/komversal.v5i2.1499>
- Lo Prete, A. (2022). Digital and financial literacy as determinants of digital payments and personal finance. *Economics Letters*, 213, 110378.
<https://doi.org/10.1016/j.econlet.2022.110378>
- Peters, M. A. (2017). Encyclopedia of Educational Philosophy and Theory. In M. A. Peters (Ed.), *Encyclopedia of Educational Philosophy and Theory*. Springer.
<https://doi.org/10.1007/978-981-287-588-4>
- Ripollés, M., & Blesa, A. (2024). The role of teaching methods and students' learning motivation in turning an environmental mindset into entrepreneurial actions. *International Journal of Management Education*, 22(2), 1–15.
<https://doi.org/10.1016/j.ijme.2024.100961>
- Seyfi, S., Kimbu, A. N., Tavangar, M., Vo-Thanh, T., & Zaman, M. (2025). Surviving crisis: Building tourism entrepreneurial resilience as a woman in a sanctions-ravaged destination. *Tourism Management*, 106(August 2024), 105025.
<https://doi.org/10.1016/j.tourman.2024.105025>