

**LAPORAN PELAKSANAAN
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**



**PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA KUIS INTERAKTIF
DENGAN APLIKASI CANVA BAGI GURU-GURU PGRI SLEMAN**

Dibiayai oleh Dana ABDIMAS STMIK El Rahma Tahun Anggaran 2023

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN ILMU KOMPUTER
EL RAHMA YOGYAKARTA
2023**

HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN HASIL PENGABDIAN

1. Judul : Pelatihan pembuatan media kuis interaktif dengan aplikasi canva bagi guru-guru PGRI Sleman
2. Bidang : Ilmu Komputer
3. Ketua Pelaksana
 - a) Nama Lengkap : Asih Winantu,S.Kom,M.Cs
 - b) NIP/NIDN : 198006132015042001/0513068001
 - c) Pangkat/Golongan : Lektor
 - d) Fakultas/Jurusan : Sistem Informasi
 - e) Alamat/Tlp./Hp. : 08156811419
4. Anggota Tim : 15 orang
5. Lokasi Kegiatan :
 - a) Nama Instansi : PGRI Sleman
 - b) Alamat : Sleman Yogyakarta
6. Waktu program : 1 hari
7. Dana : Rp 1.620.000,-

Yogyakarta, 20 November 2023

Mengetahui,

Ketua Pelaksana,

Ketua STMIK El Rahma



Eko Riswanto, ST,M.Cs

NIP/NIDN : 0015017501

Asih Winantu,S.Kom,M.Cs

NIP/NIDN :0513068001

Menyetujui,

Ketua LPPM STMIK El Rahma



Andri Syafrianto, S.Kom, M.Cs

NPP/NIDN : 0209048302

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang maha Esa atas segala berkah dan rahmat-Nya atas laporan pelaksanaan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa Pelatihan pembuatan media kuis interaktif dengan aplikasi canva bagi guru-guru PGRI Sleman.

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini merupakan salah satu bagian dari Tri Dharma Perguruan Tinggi yang harus dilaksanakan oleh civitas akademika khususnya para tenaga pengajar

Dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan ini tidak mungkin bisa berjalan lancar tanpa bantuan dari berbagai pihak yang terkait.

Oleh karena itu di dalam kesempatan ini kami mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Ketua STMIK El Rahma Yogyakarta
2. Ketua LPPM STMIK El Rahma Yogyakarta
3. Ketua PGRI Sleman Bantul
4. Semua pihak yang telah membantu hingga terselenggaranya pelaksanaan kegiatan pelatihan ini.

Mudah-mudahan hasil kegiatan yang dilakukan ini akan terus berlanjut sesuai dengan tujuan pengabdian kepada masyarakat itu sendiri. Laporan ini tentunya masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kami mohon saran serta tanggapan guna perbaikan demi sempurnanya laporan ini.

Yogyakarta, 20 November 2023

Ketua Pelaksana

Asih Winantu, S.Kom, M.Cs

NIP 198006132015042001

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PENGESAHAN	2
RINGKASAN	
TIM PELAKSANA	4
KATA PENGANTAR	5
DAFTAR ISI	6
DAFTAR LAMPIRAN	7
I. PENDAHULUAN	
1.1. Analisis situasi	8
1.2. Perumusan Masalah	10
II TUJUAN DAN MANFAAT	
2.1. Tujuan	11
2.2. Manfaat Kegiatan	11
III. KERANGKA PEMECAHAN MASALAH	
3.1 Tinjauan Pustaka	12
3.2 Kerangka Pemecahan Masalah	13
IV. MATERI DAN METODE PELAKSANAAN	
4.1. Realisasi Pemecahan Masalah	15
4.2. Khalayak Sasaran	16
4.3. Metode Kegiatan	16
V. HASIL DAN PEMBAHASAN	
5.1 Hasil Evaluasi	17
5.2 Pembahasan	17
VI. KESIMPULAN DAN SARAN	
6.1. Kesimpulan	19
6.2. Saran	19
DAFTAR PUSTAKA	20

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Menyurat /Surat Tugas
2. Daftar Hadir Peserta
3. Photo Kegiatan
4. Materi Pelatihan

RINGKASAN

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA KUIS INTERAKTIF DENGAN APLIKASI CANVA BAGI GURU-GURU PGRI SLEMAN

Oleh

Tim Abdimas STMIK EI Rahma

Sebagai pendidik, guru dituntut terampil dalam menggunakan berbagai media yg ada untuk mengelola pembelajaran dan menyajikan bahan pembelajaran untuk siswa. Berdasarkan hasil analisa dan tanya-jawab kepada Guru dapat ditarik kesimpulan bahwa mayoritas guru yang terhimpun dalam Persatuan Guru Republik Indonesia chapter Sleman belum memiliki kemampuan yang baik untuk membuat bahan atau media pembelajaran menggunakan komputer.

Kegiatan ini bertujuan untuk memberi meningkatkan kemampuan para guru dalam membuat media pembelajaran khususnya pembuatan kuis interaktif sebagai salah satu unsure dalam pemberian assessment hasil belajar siswa. Pelatihan pembuatan kuis interaktif ini menggunakan aplikasi canva online.

Bertempat di kantor PGRI Sleman, Jl. Kaptan Haryadi 16, Krapyak, Triharjo, Kec. Sleman, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55514 dengan jumlah peserta sebanyak 42 orang, telah dilakukan pelatihan pada hari kamis, tanggal 09 November 2023. Metode yang digunakan adalah metode ceramah, praktek, Tanya jawab, diskusi dan latihan.

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan ternyata secara umum ada peningkatan pengetahuan peserta pelatihan. Diharapkan juga dari kegiatan ini peserta pelatihan juga bisa menularkan pengetahuan yang sudah didapatkan kepada Guru dan pegawai lainnya.

TIM PELAKSANA

1. Ketua Pelaksana

- a) Nama Lengkap : Asih Winantu, S.Kom, M.Cs
- b) NIDN : 0513068001
- c) Pangkat/Golongan : Lektor/IIIB
- d) Fakultas/Jurusan : Sistem Informasi
- e) Alamat/Tlp./Hp. : 08156811419

2. Anggota Pelaksana

- Anggota** :
- 1. Herdiesel Santoso, ST, S.Kom, M.Cs
 - 2. Minarwati, ST, M.Cs
 - 3. Siswaya, S.Pd, M.Kom
 - 4. Untung Subagyo, S.Kom, M.Kom
 - 5. Wahyu Widodo, S.Kom, M.Kom
 - 6. Yuli Paptomo PHS, S.Kom, M.Cs
 - 7. Sugiyatno, S.Kom, M.Kom
 - 8. Momon Muzakkar, ST, M.Eng
 - 9. Dedy Ardiansyah, S.Sos, M.AB

- Mahasiswa** :
- 1. **Agus Setiawan**
 - 2. **Agung Prayuga**
 - 3. **Indra Lutfi Anando**
 - 4. **Wulan Fitria**
 - 5. **Nisa ulfiatun nisa**

I. PENDAHULUAN

1.1. Analisis Situasi

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menghantarkan pesan dari Guru kepada Siswa, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta minat Siswa untuk belajar. Media pembelajaran dapat memperagakan fakta atau konsep belajar terhadap Siswa, kemudian membantu menumbuhkan minat serta meningkatkan daya serap Siswa dalam proses belajar. Pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran sangat berguna untuk merangsang penglihatan dan gaya gerak Siswa. Seiring dengan perkembangan zaman, media pembelajaran yang digunakan saat ini berbasis teknologi.

Untuk mengikuti tantangan pembelajaran berbasis teknologi, seiring berkembangnya zaman pemanfaatan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan efisien sangat dibutuhkan. Menurut salah satu media yang menarik, memiliki sifat interaktif, mengutamakan kerjasama, komunikasi, dan bisa menumbuhkan interaksi antar Siswa adalah melalui permainan, yang mempunyai karakteristik menciptakan motivasi dalam belajar yaitu khayalan, tantangan, dan keingintahuan.

Game merupakan konteks yang menimbulkan interaksi satu dengan yang lain antara pemain dengan cara mengikuti berbagai aturan yang ada serta telah ditentukan dalam mencapai sebuah tujuan. Penggunaan smartphone dan internet yang dimanfaatkan dengan benar pada pembelajaran akan membawa pendidikan maju dan berkembang. Salah satunya membuat game quiz interaktif di canva sebagai alternative pembelajaran yang menyenangkan. Canva merupakan salah satu aplikasi desain visual yang sangat mudah untuk digunakan oleh para pengguna, bahkan bagi pemula sekali pun. Aplikasi canva memberikan fitur yang menarik untuk konten visual yang ingin dibuat oleh pengguna, sehingga pengguna dapat berkreasi sekreatif mungkin. Dengan penggunaan Canva ini diharapkan guru mampu membuat media kuis yang interaktif.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari para guru PGRI Selman, masalah yang dihadapi dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Para guru belum cukup mahir menggunakan canva untuk mengolah atau membuat modul pembelajaran.
2. Para guru belum dapat membuat media kuis interaktif menggunakan canva.

II. TUJUAN DAN MANFAAT

2.1. Tujuan Kegiatan

Kegiatan ini bertujuan untuk:

- a. Memberikan pelatihan aplikasi canva untuk pembuatan media ajar
- b. Menjelaskan teknik pembuatan kuis untuk penilaian siswa dengan menggunakan canva

2.2. Manfaat Kegiatan

Kegiatan diharapkan memberikan manfaat bagi Guru anggota PGRI sleman agar dapat:

- a. Memanfaatkan aplikasi canva untuk pembuatan media ajar
- b. Mengetahui teknik pembuatan kuis untuk penilaian siswa dengan menggunakan canva

2.3. Target dan Luaran

Target dan luaran kegiatan ini adalah:

- a. Meningkatkan peran universitas dalam memberikan informasi kepada masyarakat mengenai pemanfaatan aplikasi Canva untuk pembuatan media ajar
- b. Dokumen berupa buku manual canva

III. KERANGKA PEMECAHAN MASALAH

3.1. Tinjauan Pustaka

Pendidikan memang berlangsung seumur hidup, tetapi pendidikan yang mana yang akan memberikan kesan bermakna? Jawabannya adalah pendidikan di sekolah, karena di sekolah adalah lembaga yang banyak memberikan pengetahuan dan keterampilan lebih banyak dibandingkan di rumah tangga dan masyarakat. Pertanyaan selanjutnya adalah apakah sekolah telah dapat memberikan kesan yang bermakna itu? Dan bagaimana dan di mana proses itu berlangsung. Jawabnya tentu diberikan oleh guru di kelas.

Diakui oleh para ahli bahwa pembelajaran di kelas, bagaikan sebuah “Black Box”, yang susah diungkap kinerjanya tanpa masuk ke dalamnya. Hal itu karena waktu proses itu berlangsung hanya ada guru dan murid yang ada di dalamnya sebagai juru kunci tanpa ada orang lain. Menurut Nur (1998) hasil-hasil penelitian ternyata belum dapat memberikan hasil yang pas strategi atau pembelajaran yang mana yang paling efektif di kelas, karena setiap pembelajaran sangat tergantung dengan: (1) Kekhususan tujuan dan tipe siswa, (2) Keumuman, yaitu pengelolaan kembali materi yang dipelajari menjadi yang baru, 3) Pemantauan yang efektif, (4) Keyakinan pribadi siswa akan kegunaan hasil kalau mereka mau belajar keras.

Pernyataan Nur memang sangat menantang untuk dilakukan kajian secara terus menerus, karena Chaeruman, Anes Uwes (Jurnal Teknodik, Agustus 2007) menyebutkan bahwa dengan menggunakan teknik “*jeda strategis*” dalam setiap 30 menit pembelajaran akan membawa siswa memiliki kesegaran konsentrasi belajar dan daya ingatnya meningkat. Hal itu dilakukan dengan membuat kuis, pertanyaan lucu, humor, dan menayangkan karikatur yang mengandung humor. Jadi, *jeda strategis* ini dapat digunakan dalam meningkatkan kesenangan belajar dan pada gilirannya membantu anak dalam mencapai hasil belajar lebih optimal.

Sementara pada tahun 2000, sebuah buku karya Gordon Dryden dan Jeannette Vos berjudul “*The Learning Revolution: To Change the way the word Learns* “ terjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia mencatat hampir seluruh keajaiban dalam pembelajaran, lalu menyarankan kita untuk mengikutinya. Di dalam buku ini dikatakan

bahwa kebanyakan orang, belajar sangat efektif jika dilakukan dalam suasana yang menyenangkan. Anak miskin akan dapat berkembang kalau mereka melakukan sendiri (mandiri) dalam belajar. Informasi yang kompleks sekalipun dapat diserap dan diingat dengan mudah jika siswa benar-benar terlibat di dalam proses pembelajaran. Jutaan remaja saat ini mempelajari dasar-dasar geografi dari sebuah CD ROM bernama *Where In The World is Carmken Sadiego?* Padahal CD ROM itu hanya dibuat oleh dua pemuda penggemar kuis asal Inowa dan Game komputer, yang ternyata dapat mengubah berbagai aspek dalam belajar menjadi lebih menyenangkan.

Uraian di atas memberikan arah bahwa penting menciptakan suasana belajar yang menyenangkan di kelas dengan pendekatan jeda strategis, yaitu dengan membuat kuis, pertanyaan lucu, humor, dan menayangkan karikatur yang mengandung humor; dan membuat bahan sajian yang dapat mempermudah pemahaman siswa dengan perbantuan komputer sampai pada tingkat lanjut. Dengan demikian kemampuan penggunaan komputer bagi guru perlu dipupuk sedemikian rupa sehingga dapat membuat media pembelajaran yang menarik bagi siswa.

Pada awal Maret 2006, di Jakarta UNESCO mengundang 20 perguruan tinggi di Indonesia yang memiliki fakultas keguruan untuk mengirimkan seorang dosen, guna mengikuti *National Training Programme for Teacher Educators on ICT-Pedagogy Integration* yang diadakan *Asia-Pacific Programme of Educational Innovation for Development (APEID)*, *UNESCO Asia and Pacific Regional Bureau for Education* dan *SEAMEO Regional Open Learning Center (SEAMOLEC)*, didanai *Japanese Funds in Trust (JFIT)*.

Program ini mendiskusikan pentingnya pengintegrasian keterampilan ICT (TIK) dan mengajar untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, inovatif, dan menyenangkan. Di dalamnya juga dibicarakan beberapa teknis praktis untuk mengelola presentasi pelajaran dengan powerpoint yang efektif. Dengan kata lain, bagaimana agar ICT itu tak sekadar jadi alat bantu, tetapi bagaimana mempertimbangkan taksonomi pembelajaran sehingga ia mampu menjadi sarana untuk mengingat, menganalisis, menilai, menemukan, dan mencipta.

3.2. Kerangka Pemecahan Masalah

Salah satu kegunaan pentingnya pelatihan pembuatan media kuis interaktif aplikasi Canva ini adalah dalam rangka mempersiapkan sumber daya manusia Guru bidang studi yang telah handal dalam menghasilkan bahan ajar yang berkualitas, bisa menggunakannya demi mendukung proses pembelajaran di kelas. Pelatihan satu hari ini tidaklah memadai untuk menyampaikan materi aplikasi Canva secara mendalam. Oleh sebab itu pelatihan kali ini merupakan langkah awal untuk mencapai tujuan yang lebih besar dari sekedar pelatihan penggunaan aplikasi Canva semata.

IV. MATERI DAN METODE PELAKSANAAN

4.4. Realisasi Pemecahan Masalah.

Kegiatan pelatihan pelatihan aplikasi Canva bagi guru di PGRI Sleman ini telah dilaksanakan pada tanggal 09 November 2023, dengan perincian jadwal dan materi sebagai berikut.

4.5. Sasaran

Sasaran dalam kegiatan ini adalah para guru di PGRI Sleman.

4.6. Metode Kegiatan

Teknik yang digunakan dalam menyampaikan materi pelatihan adalah *workshop* dengan menggunakan alat bantu multimedia berupa laptop, LCD, alat peraga.

V. HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1 Hasil Evaluasi

Pelatihan berhasil dilaksanakan secara tepat waktu. Namun ada catatan dari para peserta pelatihan bahwa durasi waktu yang disediakan untuk pelatihan ini kurang panjang. Sehingga para peserta belum benar-benar menguasai dan mampu menggunakan canva secara baik. Untuk ini ada usulan untuk penguasaan pelatihan lanjutan.

5.2. Pembahasan

Setelah pelaksanaan pelatihan blogging, nampak peningkatan pengetahuan mereka secara signifikan. Terlihat bahwa rata-rata mereka telah memperoleh tambahan pengetahuan yang cukup memadai perihal apa yang telah dimaterikan.

Oleh sebab itu diharapkan peserta pelatihan dapat memanfaatkan pengetahuan ini untuk lebih mengoptimalkan, mengimplementasikan, bahan ajar yang selama ini dihasilkan menjadi bahan ajar interaktif, sehingga bisa lebih mudah dicerna oleh peserta didik mereka.

VI. SIMPULAN DAN SARAN

6.1. Simpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan yang telah dilakukan, dapat ditarik beberapa simpulan sebagai berikut;

1. Para guru belum cukup mahir menggunakan aplikasi canva untuk mengolah atau membuat modul pembelajaran.
2. Penyampaian pengetahuan dan praktek pembuatan bmedia kuis interaktif menggunakan aplikasi canva dalam pelatihan ini dapat meningkatkan pengetahuan sekaligus sebagai stimulan agar para guru lebih kreatif membuat bahan ajar dan media pembelajaran.

6.2. Saran

Pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembuatan bahan ajar dan media pembelajaran pada saat sekarang sudah banyak digunakan sehingga ke depan diperlukan *follow up* kegiatan lanjutan yang masih berhubungan materi pelatihan ini kepada para guru untuk semakin menambah wawasan dan pengetahuan dan ketreampilan dalam menciptakan bahan ajar yang menarik.

DAFTAR PUSTAKA

1. Hutchinson E. Sarah and Sawyer C. Stacey, 2000, *Computers, Communications & Information*, McGraw Hill Companies Inc.
2. Indonesia Services Education HP Tim, 2001, *Manajemen Sistem Belajar Di Dunia Maya*, Majalah Info Komputer.
3. Jeffcoate Judith, 1995, *Multimedia In Practice Technology and Applications*, Prentice Hall International (UK) Limited.
4. Long Larry and Long Nancy, 2000, *Computers 7th Edition*, Prentice-Hall Inc.
5. M.H Jogiyanto, 1995, *Pengenalan Komputer*, Andi Offset Yogyakarta.

LAMPIRAN

1. SURAT MENYURAT Surat Permohonan



**PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
PENGURUS CABANG SLEMAN**

Sekretariat : SD Negeri Tlacap, Dusun Tlacap, Kalurahan Pandowoharjo, Kapanewon Sleman, Kabupaten Sleman, D. I. Yogyakarta (HP 081802733110)

Nomor : 62/ PGRI.Cab.Slm/XI/2023

Hal : Permohonan Pemateri Pelatihan Aplikasi Canva

Kepada Yth.

Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat STMIK El Rahma

Di Yogyakarta

Dalam rangka meningkatkan kemampuan bidang Teknologi Informasi untuk anggota PGRI Cabang Sleman, kami bermaksud menyelenggarakan kegiatan Bimbingan Teknis Aplikasi Canva. Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon Ketua LPPM STMIK El Rahma berkenan membantu kegiatan kami dengan mengutus Dosen untuk menjadi narasumber dalam kegiatan ini.

Adapun kegiatan pelatihan ini akan diselenggarakan pada:

Hari/Tanggal : Kamis / 9 November 2023

Tempat : Aula Korwil Sleman
(Jl. Kapten Haryadi, Krpyak Triharjo, Kapanewon Sleman
Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta)

Materi : Bimbingan Teknis Aplikasi Canva

Demikian permohonan ini, atas perhatiannya kami sampaikan terima kasih.

Sleman, 6 November 2023



Hormat kami
Ketua PGRI Cabang Sleman

INDAR SUJOKO, S.Pd.
NPA-PGRI : 11 03 13 00957

Surat tugas



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN ILMU KOMPUTER EL RAHMA YOGYAKARTA

Jl. Sisigamangaraja 76 Karangajen Brontokusuman Mergangsan Yogyakarta ☎ (0274) 377982 Fax (0274) 377982 ●

SURAT TUGAS

Nomor : 016/LPPM/ST/XI/2023

Menindaklanjuti surat permohonan nomor 62/PGRI.Cab.Slm/XI/2023 untuk pelatihan aplikasi Canva dalam rangka **meningkatkan kemampuan bidang Teknologi Informasi untuk anggota PGRI Cabang Sleman**, maka saya memberikan tugas kepada dosen dengan nama tersebut di bawah ini:

No	Nama Dosen	NPP/NIP Dosen
1	Asih Winantu	198006132005042001
2	Minarwati	200110006
3	Wahyu Widodo	200910029
4	Siswaya	200110008
5	Irfan Nuruddin	200610020
6	Sugiyatno	201130001
7	Herdiesel Santoso	201640066
8	Dedy Ardiansyah	200110002
9	Suparyanto	197005042005011001
10	Momon Muzakkar	200110007
11	Yuli Praptomo PHS	200110011

Untuk melaksanakan tugas sebagai nara sumber pada kegiatan yang dilaksanakan pada :

Hari/Tanggal : Kamis / 9 November 2023

Tempat : Aula Korwil Sleman, Jl. Kapten Haryadi, Krapyak Triharjo, Kapanewon Sleman, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta

Materi : Bimbingan Teknis Aplikasi Canva

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dapat dilaksanakan dengan sebaik-baiknya dengan penuh tanggung jawab.

Yogyakarta, 8 November 2023
Ketua LPPM



Andri Syafrianto
Andri Syafrianto, S.Kom., M.Cs
NPP. 201230047

Ucapan terimakasih



PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA PENGURUS PGRI CABANG SLEMAN

Sekretariat : SD Negeri Tlacap, Dusun Tlacap, Kalurahan Pandowoharjo, Kapanewon Sleman,
Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta (HP. 081802733110)

Nomor : 63/PGRI.Cab/Slm/XII/2023
Hal : Ucapan Terima Kasih

Sleman, 5 Desember 2023

Kepada Yth.
Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat STMIK El Rahma
Di Yogyakarta

Assalaamu'alaikum Wr.Wb.

Melalui surat ini, kami Pengurus Persatuan Guru Republik Indonesia (PGRI) Cabang Sleman mengucapkan terima kasih kepada Ketua LPPM STMIK El Rahma beserta para dosen sebagai pemateri yang telah berkenan untuk membantu pelaksanaan kegiatan Bimbingan Teknis Aplikasi Canva bagi Guru TK/RA, SD/MI, SMP/MTs, SMA/SMK se Wilayah Kapanewon Sleman pada:

Hari/Tanggal : Kamis / 9 November 2023
Tempat : Ruang Pertemuan KORWIL Kapanewon Sleman
Jl. Kapten Haryadi, Iropaten, Triharjo, Sleman, Sleman, D.I.Yogyakarta
Materi : Bimbingan Teknis Aplikasi Canva .

Demikian surat ini kami sampaikan, semoga kerja sama ini dapat dilanjutkan untuk mengembangkan dunia pendidikan khususnya di kalangan guru di wilayah Kapanewon Sleman.

Wassalaamu'alaikum Wr. Wb

Ketua,

INDAR SUJOKO, S.Pd
NPA-PGRI : 11 03 13 00957

Pengurus,



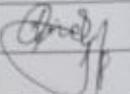
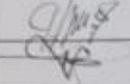
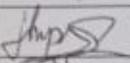
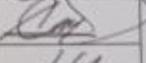
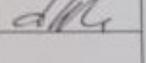
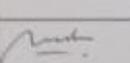
Sekretaris,

IKA KUMALASARI, S.Pd.
NPA-PGRI : 11 03 13 00005

PRESENSI peserta



DAFTAR HADIR PESERTA
BIMBINGAN TEKNIS APLIKASI CANVA
PGRI CABANG KAPANEWON SLEMAN
Ruang Pertemuan KORWIL Kapanewon Sleman
Tanggal 9 November 2023

NO.	NAMA	UNIT KERJA	PARAF
31	LAILIA RAHMAWATI, S. Pd.	SMP NEGERI 4 SLEMAN	
32	Nur Khumal Khotimah, S.Si	SD Ibu Bina Selamat	
33	Henni Sofie Astuti, S.Pd	SD N Murten	
34	INDAR SUJOKO, S.Pd	SD NEGERI TRIDADI	
35	WISMIYATI, S.Pd.AUD	TK ABA SLEMAN KOTA	
36	A. YUSMANTO, S.Pd., M.Pd.	MTs Negeri 4 Sleman	
37	Agnis Supriyati, S.Pd	TK Pertiwi 1 Tridadi	
38	FIKA CHILMI ROMADHONA, S.Pd	SD Negeri Sleman 3	
39	R. Hermanto Nugroho Joko Santoso, S.Sos., M.Pd	SMAN 1 Sleman	
40	Ferisyah Nur Fitriana, S.Pd	SD Negeri Tridadi	
41	Maryanto, S.Pd.	SD Negeri Jaban	
42	R. Markus Sarwedi	SD N. Durenj	



DAFTAR HADIR PESERTA
BIMBINGAN TEKNIS APLIKASI CANVA
PGRI CABANG KAPANEWON SLEMAN
Ruang Pertemuan KORWIL Kapanewon Sleman
Tanggal 9 November 2023

NO.	NAMA	UNIT KERJA	PARAF
1	Untari Sahban, S Pd AUD	Tk Bhakti Mulya	
2	Yusuf Rahmat Setyanan, S Pd	SMP N 1 Sleman	
3	Suharyanti, S Pd/MI Pd	SMP NEGERI 4 SLEMAN	
4	Werdiyati, S Pd	Tk Bhayangkari Sleman	
5	Fatmah, S Pd AUD	TK ABA Kedangan	
6	Diah Utami Wikaningtyas, SP, S Pd	TK ABA Panggeran	
7	KHOIRUNISA UMMI KHAJAR, S Pd	TK PERTIWI CATURHARJO	
8	Husnul Fuadiyah Az, S Pd	TK Negeri Pembina Kec. Sleman	
9	ASRI PERTIWI, S Pd	TK Ratih Kesuma	
10	Arifah sholihati	Tk Al Ihsan	
11	SUMINARSIHA, Ma	TK PERTIWI 1 TRIDADI	
12	Ozvn Hidayat, S Pd	SMA N 2 Sleman	
13	SITI ROKHANAH, S Pd SD	SD Negeri Kadisobo 3	
14	Ani Lestari, M Pd	SDN Sleman 4	
15	ANAS HERIYANTO, M Pd	SMP NEGERI 5 SLEMAN	
16	Laqiana Ulya, S Pd	SD Negeri Trimulyo	
17	Desinta Ningrum Belsa Putri S Kom	SMP Negeri 4 Sleman	
18	SUMARYATUN, S Pd SD	SD N SLEMAN 1	
19	SUDARWATI, S Pd	TK Islam Plus Salsabila	
20	Daldriyah	SDN Triharjo	
21	Amin Aisyah Widyawati, S Pd	SD Negeri Dalangan	
22	Fetri Kusumawati, S Pd	SD Negeri Caturharjo	
23	Susanti Indrawati	Tk Al fithroh	
24	Dartiningsih, S Pd	SMK YPKK 2 SLEMAN	
25	Nunuk Heti Kaestiyani, S Pd	TK ABA SLEMAN KOTA	
26	SURANI, S Pd	TK KELUARGA	
27	Andri mustari, S Pd I, S Pd AUD	Tk ABA plus al Firdaus	
28	Atik Yuliana, S Pd	MTsN 4 Sleman	
29	JUMIRAH MUTHI'AH, S Pd AUD	TK DAARUL 'ILMI	
30	AKHMAD ROFI' UDDIIN, S Pd	SD NEGERI PANASAN	

FOTO KEGIATAN









2.