

Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Canva Pada Perkuliahan Sanitasi Makanan Dan Minuman Di Program Studi Kesehatan Masyarakat, Universitas Prima Nusantara Bukittinggi (2023)

Erian Fatria^{1,a)}

¹Program Studi S2 Keperawatan, Pascasarjana Universitas Prima Nusantara Bukittinggi
Jl. Kusuma Bhakti No.99, Kubu Gulai Bancah, Kec. Mandiangin Koto Selayan, Kota Bukittinggi,
26111
e-mail: erianfatria93@gmail.com

Abstract

Based on data from the Ministry of Health, there were 4,792 cases of food poisoning in October 2023. The biggest source of mass poisoning was home cooking which accounted for 53% of cases. Household cooking is the cause of poisoning due to lack of attention to hygiene and sanitation when cooking. Therefore, it is very urgent to carry out the process of providing knowledge to students regarding food hygiene and sanitation by utilizing innovative learning media, with the hope of achieving the 3rd SDGs, namely increasing the level of health and welfare of the community. The aim of the research is to obtain information regarding the effectiveness of using Canva media in food and beverage sanitation lectures. This research was carried out at Prima Nusantara University Bukittinggi in September 2023 - November 2023. This research method was a quantitative method with a descriptive approach, involving 45 public health students, specializing in environmental health who were selected through purposive sampling. The research results show that the use of the Canva application in food and beverage sanitation lectures brings many benefits to students, not only the skills needed in the 21st century, but also creativity and imagination. Of course, in its use it requires assistance from lecturers or experts in the field. The conclusion obtained is that the Canva learning media is effective for use in food and beverage sanitation courses. Therefore, it is hoped that all lecturers and students at universities can take advantage of innovative learning media based on technology and artificial intelligence used in lectures so that they feel interesting and not monotonous.

Keywords: Learning Media, Canva, Hygiene, Food and Beverage Sanitation

Abstrak

Berdasarkan data dari Kementerian Kesehatan, kasus keracunan pangan pada Oktober 2023 tercatat sebanyak 4.792 kasus. Sumber terbesar keracunan masal adalah masakan rumahan yang mencakup 53% kasus luar biasa. Masakan rumah tangga menjadi penyebab keracunan karena kurangnya perhatian terhadap higiene dan sanitasi saat memasak. Oleh karenanya sangat urgen untuk dilaksanakan proses pemberian pengetahuan kepada mahasiswa mengenai higiene dan sanitasi makanan dengan memanfaatkan media pembelajaran inovatif, dengan harapan mencapai SDGs ke-3 yaitu peningkatan derajat kesehatan dan kesejahteraan masyarakat. Tujuan penelitian adalah untuk memperoleh informasi terkait efektivitas penggunaan media Canva dalam perkuliahan sanitasi makanan dan minuman. Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Prima Nusantara Bukittinggi pada bulan September 2023 – November 2023. Metode penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif, dengan melibatkan 45 orang mahasiswa kesehatan masyarakat, peminatan kesehatan lingkungan yang dipilih melalui *purposive sampling*. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva dalam perkuliahan sanitasi makanan dan minuman banyak sekali keuntungan yang diperoleh oleh mahasiswa, tidak hanya keterampilan yang dibutuhkan pada abad 21, tetapi juga kreativitas dan daya imajinasi. Tentunya dalam penggunaannya perlu pendampingan dosen atau tenaga ahli di bidangnya. Simpulan yang didapatkan adalah media pembelajaran Canva efektif untuk digunakan dalam mata kuliah sanitasi makanan dan minuman. Oleh karenanya, diharapkan untuk seluruh dosen dan mahasiswa di perguruan

tinggi dapat memanfaatkan media pembelajaran inovatif yang berbasis teknologi dan kecerdasan buatan digunakan dalam perkuliahan sehingga terasa menarik dan tidak monoton.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Canva, Higiene, Sanitasi Makanan dan Minuman.

PENDAHULUAN

Pangan adalah kebutuhan dasar manusia yang pemenuhannya merupakan hak asasi setiap masyarakat Indonesia, harus selalu tersedia dalam jumlah yang cukup, aman, bermutu, dan bergizi (Yulia, 2016). Pangan merupakan kebutuhan dasar manusia yang berfungsi untuk menunjang kehidupan. Makanan yang diperlukan haruslah sehat dalam arti mempunyai nilai gizi yang optimal, seperti vitamin, mineral, karbohidrat, lemak, dan lain-lain. Makanannya harus bersih dan sehat, misalnya bebas dari kontaminasi dan higienis. Jika salah satu faktor tersebut terganggu maka pangan yang dihasilkan dan dikonsumsi akan menimbulkan gangguan kesehatan, penyakit, dan keracunan (Jatmika & Fadila, 2019). Keracunan pangan terjadi jika bakteri pembawa penyakit atau patogen mengontaminasi makanan atau minuman sehingga menyebabkan gangguan pencernaan. Patogen dapat menempel pada tangan, luka, mulut, kulit, dan rambut penjamah makanan sehingga dapat menyebabkan terjadinya penyakit akibat makanan (*foodborne disease*) seperti Hepatitis A serta berbagai virus *Salmonella typhi*, *Staphylococcus aureus*, *Shigella species*, dan sebagainya (Khairinia et al., 2018).

Data dari Kementerian Kesehatan (Kemenkes), kasus keracunan pangan pada 16 Oktober 2023 tercatat sebanyak 4.792 kasus. Dari jumlah tersebut, total kasus keracunan pangan luar biasa (KLB KP) berjumlah 96 kasus. Jumlah tersebut meningkat lebih dari 1.000 kasus dibandingkan tahun 2022 yang hanya berjumlah 3.514 kasus. Provinsi Jawa Barat mempunyai angka keracunan pangan tertinggi dengan total 1.679 kasus, disusul Jawa Tengah 1.082 kasus, dan Jawa Timur 701 kasus. Jumlah kejadian luar biasa peracunan pangan tertinggi terjadi di Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) dan Jawa Barat, masing-masing 19 kasus luar biasa. Keracunan makanan ini telah merenggut nyawa 15 orang, atau secara statistik, angka kematiannya 0,31%. Sumber terbesar keracunan masal adalah masakan rumahan, yang mencakup 53% kasus luar biasa. Masakan rumah tangga menjadi penyebab keracunan karena kurangnya perhatian higiene dan sanitasi saat memasak (Rostanti, 2023). Salah satu contoh buruknya higiene dan sanitasi makanan adalah penanganan dan penyajian makanan yang tidak sehat oleh penyedia jasa boga. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa sebanyak 20 provinsi di Indonesia tidak memenuhi standar kesehatan seperti mutu kesehatan, kebersihan, dan keamanan pangan sehingga menimbulkan wabah penyakit (Hidayati & Suwandi SN, 2022). Oleh karenanya, dapat disimpulkan bahwa permasalahan sanitasi di negara berkembang seperti Indonesia disebabkan oleh beberapa faktor seperti: (1) kurangnya perhatian pemerintah terhadap sektor sanitasi; (2) kekurangan air bersih; (3) buruknya perilaku lingkungan masyarakat; dan (4) penyediaan fasilitas sanitasi yang tidak memadai, termasuk fasilitas sanitasi makanan dan minuman (Fatria et al., 2023).

Untuk memperoleh pangan yang bermanfaat dan tidak membahayakan bagi konsumen, maka harus dilakukan upaya penyehatan makanan dan minuman, yaitu berusaha mengendalikan faktor-faktor yang memungkinkan terjadinya kontaminasi, yang mempengaruhi pertumbuhan bakteri dan penambahan zat adiktif pada makanan, dengan tujuan agar tidak membentuk rantai penyebaran penyakit dan gangguan kesehatan pada tubuh manusia (Jiastuti, 2018). Faktor yang sangat penting dalam usaha makanan adalah kenyamanan dan terjaminnya kebersihan untuk kelangsungan hidup yang sehat, yaitu "*hygiene and sanitation*" (kesehatan dan kebersihan). Dalam pengelolaan makanan secara profesional, seluruh fasilitas yang ditawarkan harus mematuhi peraturan kesehatan yang berlaku, sehingga pengguna jasa memperoleh kepuasan tersendiri atas jaminan kesehatan dan kebersihan. Dalam industri makanan, persaingannya utamanya adalah mutu atau kualitas pelayanan yang mencakup kebersihan sebagai jaminan kesehatan (Atomoko, 2017).

Higiene dan sanitasi makanan dan minuman (HSM) yang baik harus didukung dengan kondisi lingkungan dan fasilitas sanitasi yang baik. Fasilitas tersebut antara lain: (1) ketersediaan air bersih dalam jumlah yang cukup, baik secara kuantitas maupun kualitas; (2) manajemen limbah yang terorganisir dengan baik untuk mencegah pencemaran dan kontaminasi; (3) tempat pembuangan sampah yang terbuat dari bahan tahan air yang mudah dibersihkan serta memiliki penutup. Kondisi

higienis yang buruk dapat mempengaruhi kualitas makanan yang ditawarkan kepada konsumen. Hal ini juga jelas mempengaruhi tingkat kesehatan konsumen yang mengkonsumsi makanan tersebut. Kebersihan makanan yang buruk dapat menyebabkan masalah kesehatan seperti penyakit bawaan makanan (*hazard*) dan keracunan makanan (Yulia, 2016).

Oleh karenanya sangat urgen untuk dilaksanakan proses peningkatan pemahaman masyarakat mengenai hygiene dan sanitasi makanan dengan harapan mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs) ke-3 yaitu peningkatan derajat kesehatan dan kesejahteraan masyarakat (*good health and well being*). Proses ini dapat diimplementasikan dalam perkuliahan di kampus, dimana dosen menyampaikan informasi kepada mahasiswa sehingga terjadi perubahan pengetahuan, sikap dan perilaku mereka. Namun permasalahan dalam perkuliahan sanitasi makanan dan minuman yang umumnya terjadi adalah masih terdapat dosen yang menggunakan media konvensional dan menjelaskan konten perkuliahan melalui metode ceramah (1 arah), dan mahasiswa hanya sekedar mencatat dan memperhatikan saja. Kegiatan perkuliahan yang demikian membuat mahasiswa menjadi pasif karena tidak membiasakan diri dengan pembelajaran aktif di kelas. Sebaiknya dosen dan mahasiswa harus berusaha membiasakan diri dengan media pembelajaran kreatif, sehingga perkuliahan lebih menarik dan tidak monoton (Fatria, 2023). Salah satu media pembelajaran yang efektif untuk digunakan dalam perkuliahan adalah media Canva.

Canva adalah program desain *online* yang menawarkan berbagai desain seperti presentasi, *resume*, poster, brosur, grafis, infografis, spanduk, penanda buku, buletin, dan lainnya, yang disertakan dalam aplikasi Canva. Jenis presentasi yang tersedia di Canvas antara lain presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lainnya (Pelangi, 2020). *Canva design* salah satu aplikasi yang gratis dan dapat digunakan oleh masyarakat umum. *Canva design* dapat membantu kita membuat desain yang kita inginkan tanpa harus mendesain dari awal. Di dalamnya terdapat *tools* yang terdapat desain dan animasi yang bisa kita gunakan dengan mudah (Astuti, 2021). Berbagai aplikasi desain telah menyediakan berbagai fitur untuk menciptakan hasil karya yang menarik dan sesuai dengan perkembangan zaman. Salah satu aplikasi untuk melakukan desain yang mudah untuk digunakan yaitu Canva. Fitur aplikasi canva menjadi alternatif yang dapat digunakan oleh semua kalangan, bahkan dapat diakses melalui browser. Aplikasi Canva menyediakan berbagai macam fitur yang memudahkan penggunaannya menghasilkan karya sesuai keinginan dan kebutuhannya (Sobandi et al., 2023).

Keunggulan aplikasi Canva antara lain: 1) Memiliki beberapa desain yang menarik; 2) Banyaknya fungsi yang ditawarkan, menyebabkan kreativitas dosen dan mahasiswa dalam merancang media pendidikan dapat meningkat; 3) Menghemat waktu dalam media pembelajaran praktis; 4) Tidak perlu menggunakan laptop untuk mendesain, bisa dilakukan di perangkat elektronik lain seperti *smartphone* (Tanjung & Faiza, 2019). Sementara kelemahan dari penggunaan aplikasi Canva ini adalah : 1) Aplikasi Canva bergantung pada jaringan internet yang cukup dan stabil, jika perangkat atau laptop tidak memiliki internet atau kuota untuk menjangkau aplikasi Canva maka Canva tidak dapat digunakan; 2) Canva memiliki *template*, stiker, ilustrasi, font berbayar, jadi ada yang dibayar, ada yang tidak. Namun hal itu tidak menjadi masalah karena masih banyak fitur menarik dan gratis lainnya yang juga ditawarkan aplikasi Canva; 3) Terkadang model yang dipilih memiliki desain yang mirip dengan orang lain, baik itu model desain, gambar, warna, dan lain-lain. Namun hal ini juga tidak menjadi masalah, pengguna bisa memilih model lain (Pelangi, 2020). Keterampilan pengembangan media dapat dibentuk melalui kegiatan tertentu pada saat proses perkuliahan, namun keterampilan inilah yang dapat dilatih dan diarahkan pada mata kuliah dengan menerapkan model pembelajaran inovatif. Tugasnya mahasiswa adalah mempelajari teknologi khususnya media yang dibuat menggunakan aplikasi Canva (Rosanti et al., 2023).

Pemilihan media Canva untuk mata kuliah ini, karena mudah digunakan oleh orang awam dan lebih praktis karena aplikasi tidak perlu diinstall di komputer atau laptop, namun dapat dilakukan di ponsel, sehingga pengguna dapat berkreasi sesuai bakat desain dan imajinasi serta dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun. Selain itu, penggunaan media ini bertujuan agar mahasiswa memperoleh keterampilan abad 21 dalam meningkatkan literasi teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini sejalan dengan berkembangnya era Revolusi Industri 4.0 yang arahnya ke arah ekonomi kreatif (Astrida & Arifudin, 2022). Sejalan dengan hal di atas, alasan menarik penggunaan aplikasi Canva

sebagai media pembelajaran adalah: 1) Dampak revolusi industri 4.0, dimana mahasiswa diarahkan untuk kreatif, inovatif dan kolaboratif serta memperoleh keterampilan baru tentang dampak dan pentingnya revolusi 4.0, yaitu perubahan seluruh aspek terhadap perkembangan teknologi dan media pembelajaran; 2) Kemungkinan media pembelajaran dalam arti teknologi yang digunakan sebagai media perkuliahan yang praktis, praktis dalam penggunaannya, waktu dan hasil yang akan dicapai; 3) Literasi visual mahasiswa dalam pembelajaran, dimana banyak sekali topik yang bisa diterapkan dalam bidang teknologi, khususnya aplikasi Canva (Rizanta & Arsanti, 2022).

Dan berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan tema pemanfaatan media Canva dalam mata kuliah sanitasi makanan dan minuman. Jadi, penelitian yang dilakukan adalah “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Canva pada Perkuliahan Sanitasi Makanan dan Minuman di Program Studi Kesehatan Masyarakat Universitas Prima Nusantara Bukittinggi”. *State of the art* berdasarkan penelitian terdahulu (3 tahun terakhir) dapat dilihat sebagai berikut :

TABEL 1. *State of the Art* Penelitian

No.	Penulis	Judul	Jurnal	Metode	Temuan
1.	(Junaedi, 2021)	Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah <i>English For Information Communication And Technology</i>	Bangun Rekaprima Vol. 07, No. 02 Tahun 2021	Jenis penelitian dalam penelitian ini merupakan <i>Classroom Action Reserach</i> atau Penelitian Tindakan Kelas (PTK).	Aplikasi Canva sebagai media daring berhasil meningkatkan kemampuan kreativitas mahasiswa dan juga sangat membantu mahasiswa dalam mengerjakan tugas karena aplikasi ini memberikan beragam pilihan yang mudah dikerjakan pada mata kuliah <i>English For Information Communication and Technology</i>
2.	(Astuti, 2021)	Pengembangan Media Canva Sebagai Media Pembelajaran pada Materi Listrik Statis	Navigation Physics Vol. 03, No. 01 Tahun 2021	Penelitian ini menggunakan model pengembangan <i>Research & Development</i> (R&D) yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kevalidan produk tersebut.	Media pembelajaran yang telah dibuat menggunakan aplikasi pembelajaran Canva <i>design</i> dapat digunakan sebagai media pembelajaran daring pada materi fisika listrik statis karena mudah digunakan dan tampilannya menarik.
3.	(Wijaksono & Prima, 2022)	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva	Educativo: Jurnal Pendidikan Vol. 01, No. 02 Tahun 2022.	Metode penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau <i>research & development</i> (R&D) dengan model pengembangan <i>decide, design, develop, and evaluate</i> (DDD-E).	Media pembelajaran berbasis Canva untuk materi jenis-jenis sambungan kayu pada mata kuliah praktek kerja kayu di jurusan teknik sipil Universitas Negeri Padang mendapat penilaian valid dan praktis.

Sumber : Ulasan Artikel Ilmiah oleh Peneliti (2023)

State of the art penelitian ini terkait isu kontemporer yang diangkat mengenai media pembelajaran Canva bukanlah hal yang baru, tapi untuk mendapatkan originalitas penelitian maka dilakukan pada mata kuliah yang berbeda dengan penelian lainnya yaitu mata kuliah sanitasi makanan dan minuman pada Program Studi Kesehatan Masyarakat Universitas Prima Nusantara Bukittinggi. Belum ditemukan penelitian dengan tema yang serupa, sehingga diharapkan dengan adanya riset ini akan memberikan sebuah kebaruan (*novelty*) terkait temuan dan implementasinya. Riset dilakukan pasca pandemi covid-19, didasarkan pada urgensi perilaku sehat hygiene dan sanitasi

makanan dan minuman (HSM) yang menjadi kunci utama dalam mempertahankan dan meningkatkan derajat kesehatan masyarakat, sesuai harapan tujuan pembangunan berkelanjutan (*Sustainable Development Goals*) butir ke -3 yaitu *good health and well being* (Fatria et al., 2023).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada program studi kesehatan masyarakat Universitas Prima Nusantara Bukittinggi pada bulan September 2023 sampai dengan November 2023. Universitas Prima Nusantara Bukittinggi terletak di Jl. Kusuma Bhakti No.99, Kubu Gulai Bancah, Kecamatan Mandiangin Koto Selayan, Kota Bukittinggi, Sumatera Barat. Metode penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa kesehatan masyarakat di Universitas Prima Nusantara Bukittinggi. Sementara sampel yang dipilih adalah sebanyak 45 orang mahasiswa yang dipilih melalui *purposive sampling* dengan kriteria inklusi berasal dari program studi kesehatan masyarakat peminatan kesehatan lingkungan dan belum mendapatkan mata kuliah sanitasi makanan dan minuman. Data penelitian dikumpulkan melalui instrumen penilaian mahasiswa tentang keefektifan media pembelajaran Canva yang digunakan pada mata kuliah sanitasi makanan dan minuman.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan dari mengembangkan media pembelajaran inovatif pada perkuliahan mata kuliah kesehatan sanitasi makanan dan minuman di program studi Kesehatan Masyarakat peminatan Kesehatan Lingkungan, Fakultas Keperawatan dan Kesehatan Masyarakat, Universitas Prima Nusantara Bukittinggi tahun 2023. Berikut ini akan diuraikan hasil yang di dapatkan berdasarkan data penelitian. Media pembelajaran inovatif berbasis aplikasi Canva yang digunakan dibuat semenarik mungkin dengan adanya penjelasan beserta contoh gambar. Selain itu di dalamnya juga terdapat singkatan-singkatan materi yang membuat mahasiswa dengan mudah untuk mengingat materi apa yang mereka pelajari. Aplikasi Canva juga terdapat berbagai *template* yang sangat menarik sehingga bisa memberikan bantuan kepada mahasiswa untuk mendesain poster dan *leaflet*. Pada perkuliahan ini mahasiswa juga diberikan tugas mandiri membuat desain poster dan *leaflet* dengan kreativitas masing-masing tentang sanitasi makanan dan minuman. Untuk menentukan keefektifan dari media Canva pada mata kuliah, maka dilakukan analisis terhadap persepsi mahasiswa dalam penggunaannya.

TABEL 2. Persepsi Mahasiswa Tentang Efektivitas Media Pembelajaran Canva dalam Mata Kuliah Sanitasi Makanan dan Minuman

No	Butir Pernyataan	SS		S		TB		TS		STS		Total	
		FA	FR (%)	FA	FR (%)	FA	FR (%)	FA	FR (%)	FA	FR (%)	FA	FR (%)
1.	Canva adalah media pembelajaran menarik untuk diterapkan pada mata kuliah sanitasi makanan dan minuman	24	53,33	21	46,67	0	0	0	0	0	0	45	100
2.	Canva adalah media pembelajaran inovatif pada era industri 4.0 yang dapat meningkatkan motivasi dan semangat saat kuliah sanitasi makanan dan minuman	3	6,67	32	71,11	9	20	1	2,22	0	0	45	100
3.	Canva adalah media pembelajaran yang sangat efektif dalam penyelesaian tugas mata kuliah sanitasi makanan dan minuman	11	24,45	33	73,33	1	2,22	0	0	0	0	45	100
4.	Canva adalah media pembelajaran yang sangat cocok untuk digunakan	2	4,44	32	71,11	11	24,45	0	0	0	0	45	100

No	Butir Pernyataan	SS		S		TB		TS		STS		Total	
		FA	FR (%)	FA	FR (%)	FA	FR (%)	FA	FR (%)	FA	FR (%)	FA	FR (%)
	dalam promosi kesehatan makanan dan minuman (HSM)												
5.	Canva dapat meningkatkan keterampilan (<i>skill</i>) mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi pada perkuliahan sanitasi makanan dan minuman	16	35,56	27	60	2	4,44	0	0	0	0	45	100
6.	Canva dapat meningkatkan kreativitas desain dan imajinasi mahasiswa pada mata kuliah sanitasi makanan dan minuman melalui fitur yang ditawarkan aplikasi	15	33,33	24	53,33	5	11,11	1	2,22	0	0	45	100

Sumber : Hasil Penelitian (2023)

Ket : FA = Frek. Absolut; FR = Frek. Relatif (%)

Berdasarkan tabel 2 di atas, dapat dideskripsikan bahwa 53,33% mahasiswa menyatakan sangat setuju kalau media pembelajaran Canva adalah media yang menarik untuk diterapkan pada mata kuliah sanitasi makanan dan minuman, sisanya 46,67% mahasiswa menyatakan setuju kalau media pembelajaran Canva adalah media yang menarik untuk diterapkan pada mata kuliah sanitasi makanan dan minuman. Artinya secara umum penggunaan media Canva pada mata kuliah ini mampu menarik minat mahasiswa. Hasil penelitian ini didukung oleh temuan penelitian yang mengkonfirmasi penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran informatika. Canva bisa menjadi solusi dalam mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga pada saat pelaksanaan proses pembelajaran, dan meningkatkan minat peserta didik baik pada pembelajaran daring atau pun luring (Alamsyah et al., 2023). Selain itu, temuan penelitian ini didukung oleh riset tentang media pembelajaran video berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan minat belajar siswa, pada artikel ini peneliti menyimpulkan bahwa media video pembelajaran berbasis aplikasi Canva dapat meningkatkan minat belajar peserta didik (Kurnia & Sunaryati, 2023).

Selanjutnya sebanyak 71,11% mahasiswa menyatakan setuju bahwa Canva merupakan media pembelajaran inovatif pada era industri 4.0 yang dapat meningkatkan motivasi dan semangat saat kuliah sanitasi makanan dan minuman. 6,67% mahasiswa menyatakan sangat setuju, sementara 20% mahasiswa menyatakan tidak berpendapat mengenai pernyataan tersebut. Artinya dapat diinterpretasikan bahwa mahasiswa mempunyai persepsi bahwa media ini dapat meningkatkan motivasi dan semangat mereka ketika berkuliah sanitasi makanan dan minuman, media ini cocok diterapkan pada mahasiswa generasi Z yang notabene menyenangi penggunaan pemakaian teknologi dalam beraktivitas (Fatria et al., 2019). Temuan ini didukung oleh riset lainnya, dimana media pembelajaran Canva efektif digunakan sebagai media pembelajaran IPA terhadap motivasi belajar siswa di MTs Syekh Yusuf Gowa (Roma et al., 2023). Aplikasi Canva dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Kurikulum Merdeka yang sudah mulai diterapkan di Indonesia (Masfufah et al., 2022). Jadi berdasarkan kedua riset di atas, sangat jelas bahwa penggunaan media pembelajaran Canva dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa khususnya dalam rangka implementasi kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MKBM). Temuan ini juga didukung oleh riset lainnya yang berhasil mengkonfirmasi bahwa media video animasi berbasis aplikasi Canva pada materi gaya dan gerak ini dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar serta layak digunakan dalam proses pembelajaran (Hapsari & Zulherman, 2021). Jadi dapat disimpulkan selain meningkatkan motivasi belajar peserta didik, penggunaan media pembelajaran Canva dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Temuan penelitian ini tentu sejalan dengan hasil yang didapatkan oleh peneliti.

Sebanyak 73,33% mahasiswa menyatakan setuju bahwa Canva adalah media pembelajaran yang sangat efektif dalam penyelesaian tugas mata kuliah sanitasi makanan dan minuman. 24,45% mahasiswa menjawab sangat setuju, dan 2,22% menyatakan tidak berpendapat. Oleh karenanya

secara komprehensif disimpulkan bahwa Canva efektif dalam membantu mahasiswa menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan dosen pada mata kuliah sanitasi makanan dan minuman, terutama dalam membuat slide *power point* dan media poster serta *leaflet* higiene dan sanitasi makanan dan minuman (HSM) yang menjadi mata kuliah wajib bagi mahasiswa kesehatan masyarakat peminatan kesehatan lingkungan di Universitas Prima Nusantara Bukittinggi. Temuan penelitian ini didukung oleh riset lainnya yang mengkonfirmasi bahwa media Canva membantu penyelesaian tugas agar terlihat menarik dan kreatif (Hijrah et al., 2021). Selanjutnya, Canva merupakan aplikasi desain grafis yang membantu siswa untuk membuat berbagai jenis material kreatif secara *online*. Menu desain Canva meliputi membuat buku *online* atau e-modul, persentasi, video persentasi, poster dan lain-lain (Wiyannah et al., 2022). Dukungan juga ditemukan pada riset yang mengulas penggunaan Canva, dimana aplikasi ini dapat membantu siswa-siswi dalam membuat slide presentasi, *mind mapping*, poster dan lain sebagainya (Fitria et al., 2021). Jadi dapat disimpulkan bahwa fitur-fitur dalam aplikasi Canva sangat membantu peserta didik untuk menyelesaikan tugasnya secara praktis. Mahasiswa tentu lebih mudah menyelesaikan tugas poster dan *leaflet* higiene dan sanitasi makanan dan minuman karena *template*, *e-flayer*, poster terkait makanan sehat banyak tersedia di Canva. Mahasiswa tinggal memberikan kreasi yang unik serta berbeda antara satu dengan yang lainnya, sehingga karya yang dikumpulkan memiliki perbedaan akan desain yang dikreasikan secara personal.

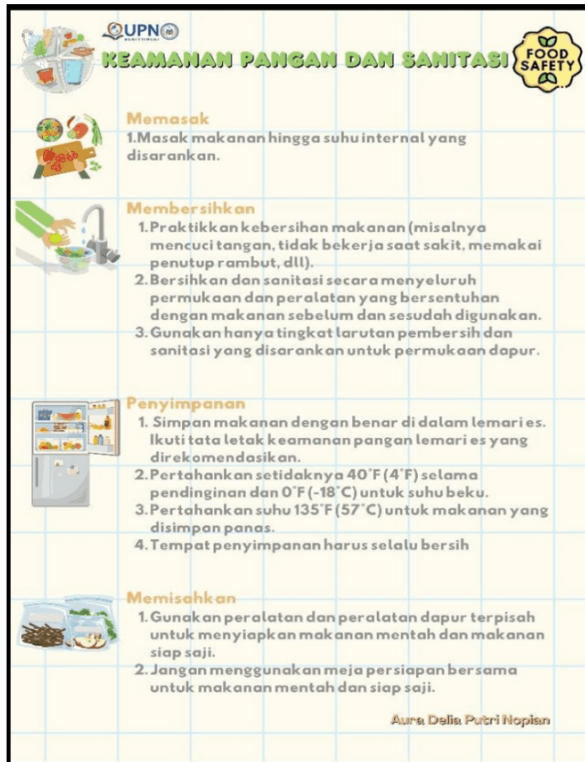
Dalam hal promosi kesehatan (sanitasi dan higiene) makanan dan minuman, 71,11% mahasiswa setuju Canva adalah media pembelajaran yang sangat cocok untuk digunakan dalam promosi kesehatan makanan dan minuman (HSM). Sebanyak 4,44% mahasiswa memberikan jawaban setuju dan 24,45% menyatakan tidak berpendapat. Secara komprehensif dapat dideskripsikan media pembelajaran Canva cocok digunakan dalam promosi kesehatan makanan dan minuman yang meliputi proses promotif, preventif, kuratif, dan rehabilitatif. Media *leaflet* dan poster yang didesain melalui Canva dapat digunakan dalam kegiatan penyuluhan, sosialisasi, edukasi, dan pengabdian kepada masyarakat dalam mendukung tridharma perguruan tinggi. Media *leaflet* atau poster dapat memberikan informasi kepada pembaca (masyarakat) mengenai pedoman gizi seimbang, penerapan higiene dan sanitasi makanan sederhana, *food savety everyone's bussiness*, keamanan dan ketahanan pangan, manajemen pengelolaan pangan, kesehatan dan keselamatan kerja (K3) pengolahan makanan, cemaran serta kontaminasi makanan, penyakit bawaan makanan (*hazard*), dan lain-lain. Temuan penelitian ini didukung oleh beberapa riset lainnya yang telah mengkonfirmasi Canva sebagai salah satu aplikasi untuk memproduksi konten digital yang lazim digunakan saat ini. Pembuatan media promosi kesehatan dengan menggunakan aplikasi Canva bertujuan supaya tenaga kesehatan dapat memiliki pengetahuan dan *skill* untuk memproduksi konten promosi kesehatan secara digital (Rahman et al., 2022). Selain itu dukungan terhadap temuan yang telah diperoleh, sebuah kajian telah menginformasikan dalam menunjang kegiatan promosi, diperlukan media yang kreatif dan inovatif agar dapat bersaing di pasaran yaitu dengan Canva. Canva sebagai aplikasi desain grafis yang mudah dan cepat untuk digunakan serta menyediakan beragam *template* secara gratis terbukti cukup efektif untuk dimanfaatkan sebagai media promosi di era digital (Dewi et al., 2023). Kegiatan pelatihan pembuatan media promosi kesehatan perlu diberikan secara rutin kepada mahasiswa agar mahasiswa tidak hanya sekedar paham dengan pemanfaatan media promosi kesehatan, namun juga mampu membuat media promosi yang menarik (Safitri et al., 2022). Pada perkuliahan sanitasi makanan dan minuman ini, penyampaian materi juga difokuskan pada penggunaan aplikasi Canva untuk membuat media promosi kesehatan makan dan minuman. Aplikasi ini mudah digunakan karena dilengkapi dengan *template* yang dapat dikustomisasi sesuai kebutuhan pengguna. Dengan Canva, hasil desain bisa langsung dibagikan ke media sosial. Meningkatkan pemahaman mahasiswa dalam menggunakan Canva bisa membantu mahasiswa membuat media promosi kesehatan makanan dan minuman yang menarik untuk menyampaikan pesan kesehatan dengan baik.

Dalam persepsi keterampilan (*skill*) mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi, 60% mahasiswa menyatakan setuju jika Canva dapat meningkatkan keterampilan (*skill*) mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi pada perkuliahan sanitasi makanan dan minuman. 35,56% memberikan jawaban sangat setuju, sisanya 4,44% mahasiswa menyatakan tidak berpendapat. Berdasarkan data ini, dapat disimpulkan bahwa rata-rata mahasiswa Canva dapat melatih keterampilan (*skill*)

mahasiswa dalam memanfaatkan kecerdasan buatan pada perkuliahan sanitasi makanan dan minuman, sesuai dengan literasi yang dibutuhkan pada masyarakat global (*global citizen*) abad 21 yaitu literasi teknologi informasi dan komunikasi. Hasil penelitian ini didukung oleh riset penelitian dengan konfirmasi terjadi peningkatan yang signifikan pada pengetahuan tentang literasi digital dan dasar-dasar Canva. Platform Canva sebagai salah satu mampu mengembangkan literasi digital pada indikator ketrampilan menggunakan teknologi digital telah dimiliki oleh masyarakat era digital saat ini (Agung et al., 2023). Penggunaan aplikasi Canva bagi peserta didik membawa dampak yang baik. Canva dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan peserta didik melalui teknologi yang ada. Dalam penggunaannya peserta didik akan memperoleh suatu keterampilan, juga diperlukannya kegiatan pendampingan (Ramadhan et al., 2023). Berdasarkan ulasan atau telaah dari 2 artikel tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Canva bisa meningkatkan keterampilan teknologi digital mahasiswa, tentunya dalam penggunaannya diperlukan pengarahan dan pendampingan dari dosen yang mengampu mata kuliah.

Untuk persepsi mahasiswa mengenai aplikasi Canva dapat meningkatkan kreativitas desain dan imajinasi mahasiswa pada mata kuliah sanitasi makanan dan minuman melalui fitur yang ditawarkan aplikasi, 53,33% mahasiswa menyatakan setuju akan pernyataan ini. 33,33% menyatakan sangat setuju, 11,11% menyatakan tidak berpendapat, dan terakhir sebanyak 2,22% mahasiswa menyatakan tidak setuju. Namun secara umum dapat disimpulkan mahasiswa memiliki persepsi positif terhadap penggunaan Canva pada mata kuliah sanitasi makanan dan minuman. Riset pendukung mengkonfirmasi bahwa penggunaan aplikasi Canva sebagai media daring berhasil meningkatkan kemampuan kreativitas mahasiswa dan juga sangat membantu mahasiswa dalam mengerjakan proyek karena aplikasi ini memberikan beragam fitur pilihan yang mudah diakses dan praktis (Junaedi, 2021). Dukungan riset lainnya juga berhasil membuktikan penggunaan model pembelajaran *project based learning* memberikan pengaruh terhadap peningkatan kreativitas siswa dalam mendesain *flyer* digital menggunakan aplikasi Canva. Pembuatan *flyer* digital menjadi bukti mahasiswa dapat berkreasi membuat media promosi sesuai tuntutan dunia usaha dan dunia industri, melatih kreatifitas mahasiswa serta meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam mendesain *flyer* untuk peluang usaha (Juwairia et al., 2022). Penyajian materi sanitasi makanan dan minuman menggunakan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran, mudah dipahami oleh peserta didik, karena telah disesuaikan dengan kebutuhan, keterampilan, perkembangan dan minat peserta didik. Materi perkuliahan ini akan mampu menstimulus kreativitas mahasiswa ketika diberikan tugas (proyek) membuat poster dan *leaflet*, yang nantinya bisa pula dijadikan bekal keterampilan untuk mereka ketika memasuki dunia kerja.

Selanjutnya berikut ini merupakan beberapa contoh hasil tugas atau karya mahasiswa yang dikumpulkan sewaktu mengikuti perkuliahan sanitasi makanan dan minuman yang diambil sewaktu semester 5 untuk progdi kesehatan masyarakat peminatan kesehatan lingkungan. Dari hasil yang terkumpul (bisa dilihat pada Gambar 1, 2, dan 3 di bawah ini), terlihat bahwa mahasiswa memahami isi materi yang telah disampaikan. Mahasiswa mampu membuat poster dan *leaflet* dengan memperhatikan poin apa saja yang wajib ada di dalam sebuah poster dan *leaflet*, dan menggunakan *template* kreatif yang tersedia di aplikasi CANVA sesuai dengan stimulan dari dosen pengampu. Sejatinya poster dan *leaflet* tersebut dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa dalam promosi hygiene dan sanitasi makanan dan minuman kepada masyarakat luas nantinya.



GAMBAR 1. Karya poster mahasiswa dengan tema higiene dan sanitasi makanan dan minuman



GAMBAR 2. Karya poster mahasiswa dengan tema jajanan sehat dan keamanan pangan



GAMBAR 3. Karya leaflet mahasiswa tentang penerapan sanitasi makanan sederhana

Dari gambar di atas, menariknya tampilan hasil karya mahasiswa dipengaruhi oleh fitur-fitur utama dalam aplikasi Canva, sehingga pesan yang ingin disampaikan oleh mahasiswa dapat tersampaikan kepada para pembaca. Fitur utama dan terpenting pada aplikasi Canva adalah *template* siap pakai yang jumlahnya cukup banyak dan terus ditambahkan pada beberapa kategori, sehingga memudahkan mahasiswa ataupun dosen dalam mendesain sesuai dengan karakteristik media pembelajaran. Selain *template*, pengguna Canva dapat menambahkan elemen desain dengan gambar dan ikon dari berbagai tema. Untuk membuat poster dan *leaflet* tentang sanitasi makanan dan minuman, aplikasi Canva menawarkan fitur Canva *Live*. Selain mendesain dan mengedit, Canva memiliki fungsi untuk memfasilitasi berbagai tampilan berbasis teks, filter untuk membuat efek tertentu pada *template*, menyediakan latar belakang, animasi, dan duplikasi (Sobandi et al., 2023).

Menjelang pertemuan terakhir perkuliahan, mahasiswa diminta untuk mengumpulkan hasil desain poster dan *leaflet* yang dibuat. Setelahnya dilakukan presentasi secara mandiri mengenai karya dan konten yang ingin disampaikan kepada dosen dan teman-temannya yang ada di kelas. Di tahap ini, dosen dan mahasiswa yang menjadi *audiens* memberikan tanggapan dan masukan terhadap desain presentasi oleh masing-masing mahasiswa. Secara keseluruhan, hasil desain poster dan *leaflet* yang dibuat mahasiswa sangat menarik dan dapat menampilkan kreativitas mereka dalam menyajikan konten perkuliahan sesuai dengan RPS yang sudah dibagikan pada pertemuan pertama. Kegiatan yang berlangsung selama beberapa hari ini menghasilkan beberapa capaian, diantaranya: 1) Mahasiswa kesehatan masyarakat Universitas Prima Nusantara Bukittinggi lebih mengenal aplikasi Canva dan bermacam fitur penggunaannya dalam poster dan *leaflet* terkait materi sanitasi makanan dan minuman; 2) Meningkatkan kreativitas mahasiswa kesehatan masyarakat Universitas Prima Nusantara Bukittinggi dalam membuat poster dan *leaflet* yang menarik dalam rangka mempromosikan kesehatan makanan dan minuman; 3) Menampung masukan dan kesulitan yang dihadapi oleh mahasiswa kesehatan masyarakat Universitas Prima Nusantara Bukittinggi dalam penggunaan aplikasi Canva untuk membuat konten perkuliahan sanitasi makanan dan minuman berbentuk poster dan *leaflet* serta memberikan solusinya dalam rangka melaksanakan *problem solving*. Walaupun persepsi mahasiswa telah mengkonfirmasi penggunaan aplikasi Canva ini mampu mengembangkan motivasi, minat, keterampilan, dan imajinasi mahasiswa dalam perkuliahan sanitasi makanan dan minuman, namun dalam pelaksanaan juga terdapat kendala seperti pelatihan penggunaan Canva bagi yang belum pernah menggunakannya. Tahap evaluasinya juga mengalami kendala dimana beberapa mahasiswa kurang serius dalam menjawab instrumen evaluasi yang

dibagikan oleh dosen. Tetapi berdasarkan evaluasi akhir yang diberikan dosen secara rata-rata mahasiswa setuju untuk menggunakan media Canva pada perkuliahan lain sehingga adanya suatu keberlanjutan (*continuity*) dalam penggunaannya. Keterbatasan penelitian disebabkan oleh faktor-faktor yang dapat mempengaruhi efektivitas penggunaan media Canva tidak diteliti terlalu dalam seperti faktor internal (dari dalam diri mahasiswa) dan faktor eksternal (mencakupi gangguan belajar yang berasal dari luar). Dalam penelitian ini hanya terfokus pada penerapan media pembelajaran Canva sebagai salah satu bentuk media inovatif dalam pembelajaran kurikulum merdeka yang juga digunakan untuk membentuk keterampilan mahasiswa dalam teknologi yang berkembang pada era industri 4.0 .

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan dengan tema penelitian analisis penggunaan media pembelajaran Canva pada perkuliahan sanitasi makanan dan minuman di Program Studi Kesehatan Masyarakat Universitas Prima Nusantara Bukittinggi, maka dapat dikemukakan beberapa simpulan sebagai berikut: 1) Secara keseluruhan media pembelajaran Canva adalah media yang menarik untuk diterapkan pada mata kuliah sanitasi makanan dan minuman, karena dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa melalui dengan media pembelajaran yang tidak konvensional dan monoton. Canva bisa menjadi solusi dalam mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga pada saat pelaksanaan proses pembelajaran, dan meningkatkan minat peserta didik baik pada perkuliahan daring atau pun luring; 2) Canva merupakan media pembelajaran inovatif pada era industri 4.0 yang dapat meningkatkan motivasi dan semangat saat kuliah sanitasi makanan dan minuman, mahasiswa generasi Z sebagai pengguna menyukai proses perkuliahan yang memanfaatkan inovasi media pembelajaran yang berbasis teknologi; 3) Canva adalah media pembelajaran yang sangat efektif dalam penyelesaian tugas mata kuliah sanitasi makanan dan minuman terutama tugas perkuliahan berbasis *project*, dimana mahasiswa sangat diuntungkan oleh fitur-fitur yang disediakan oleh aplikasi Canva yang mudah digunakan dan praktis; 4) Canva adalah media pembelajaran yang sangat cocok untuk digunakan dalam promosi kesehatan makanan dan minuman (HSM). Promosi kesehatan makanan dan minuman dapat diberikan melalui pemberian penyuluhan, edukasi, dan sosialisasi dalam rangka mendukung Tridharma Perguruan Tinggi yaitu pengabdian masyarakat dengan menggunakan poster atau *leaflet* yang dapat didesain menggunakan Canva; 5) Canva dapat meningkatkan keterampilan (*skill*) mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi pada perkuliahan sanitasi makanan dan minuman. Artinya keterampilan yang dibutuhkan pada abad 21 dapat dilatih dengan pemanfaatan media Canva, sehingga mahasiswa tidak canggung apabila menggunakannya suatu saat nanti (dampak yang ditimbulkan adalah peningkatan literasi TIK pada mahasiswa); dan 6) Canva dapat meningkatkan kreativitas desain dan imajinasi mahasiswa pada mata kuliah sanitasi makanan dan minuman melalui fitur yang ditawarkan aplikasi. Artinya penggunaan aplikasi Canva ini banyak sekali keuntungan atau benefit yang diperoleh oleh mahasiswa, tidak hanya *skill* abad 21, tetapi juga kreativitas dan daya imajinasi. Tentunya dalam penggunaannya perlu pendampingan dari dosen atau tenaga ahli di bidangnya. Berdasarkan simpulan penelitian ini, diharapkan untuk seluruh dosen dan mahasiswa di perguruan tinggi dapat memanfaatkan media pembelajaran inovatif yang berbasis teknologi dan kecerdasan buatan (*artificial intelligence*), sehingga perkuliahan akan terasa menarik dan tidak monoton.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Rektor, pimpinan Universitas Prima Nusantara, dan ketua LPPM yang telah memotivasi penyelesaian penelitian ini, dan juga penulis berterimakasih kepada mahasiswa kesehatan masyarakat peminatan kesehatan lingkungan semester 5 yang telah membantu dalam perolehan data penelitian.

REFERENSI

- Agung, W. C., Kustiyarto, R. A., & Anggoro, P. W. (2023). Peningkatan Keterampilan Teknologi Digital Bagi Masyarakat Inklusif di Desa Argosari Melalui Pelatihan Canva. *Nanggroe : Jurnal Pengabdian Cendikia*, 2(7), 126–134.
- Alamsyah, A., Dewi, Yuliani, E., Kartika Ramadhan, N., Rosdiah, R., & Sudirman, S. (2023). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Canva terhadap Minat Belajar Siswa Di Mata Pelajaran Informatika. *Guru Pencerah Semesta*, 1(2), 77–87. <https://doi.org/10.56983/gps.v1i2.603>
- Astrida, D. N., & Arifudin, D. (2022). Pengenalan dan Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Canva untuk Meningkatkan Kreatifitas Mahasiswa. *JPMB: Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Berkarakter*, 5(1), 65–72. <https://journal.rekarta.co.id/index.php/jpmb/article/view/491>
- Astuti, S. P. (2021). Pemanfaatan canva design sebagai media pembelajaran mata kuliah fisika listrik statis. *Navigation Physics : Journal of Physics Education*, 3(1), 8–15. <https://doi.org/10.30998/npjpe.v3i1.563>
- Atomoko, T. P. H. (2017). Peningkatan Higiene Sanitasi Sebagai Upaya Menjaga Kualitas Makanan Dan Kepuasan Pelanggan Di Rumah Makan Dhamar Palembang. *Jurnal Khasanah Ilmu*, 8(1), 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.31294/khi.v8i1.839>
- Dewi, K. R. K., Harini, N. N. P., & Yoga, P. A. A. (2023). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Promosi Kreatif dan Inovatif Pada Era Digital. *Prospek*, 2(2). <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/prospek/article/view/2626>
- Fatria, E. (2023). Perbedaan Pengetahuan Mahasiswa Tentang Kesehatan Tempat-Tempat Umum Dan Pariwisata Dengan Menggunakan Strategi Project Based Learning Dan Strategi. *Human Care Journal*, 8(3), 481–495. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.32883/hcj.v8i3.2634>
- Fatria, E., Priadi, A., & Nofalinda, S. (2023). Evaluasi Sanitasi di Sekolah Dasar Negeri 07 Kubu Gulai Bancah , Kecamatan Mandiangin Koto Selayan, Kota Bukittinggi Tahun 2023. *JGG - Jurnal Green Growth Dan Manajemen Lingkungan*, 12(2), 156–167. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/10.21009.122.5>
- Fatria, E., Putrawan, I. M., & Artanti, G. D. (2019). Environment and commitment, locus of control and intention to act. *Indian Journal of Public Health Research and Development*, 10(9), 1781–1785. <https://doi.org/10.5958/0976-5506.2019.02711.6>
- Fitria, V. A., Habibi, A. R., Hakim, L., & Islamiyah, M. (2021). Using Canva to Support Online Learning Media for Students at Mahardika Karangploso Vocational School in Malang during the Pandemic Pemanfaatan Canva untuk Mendukung Media Pembelajaran Online Siswa Siswi SMK Mahardika Karangploso Malang di Masa Pandemi. *Mujtama' Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 75–82. <https://doi.org/https://doi.org/10.32528/mujtama'.v1i2.5050>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Hidayati, F., & Suwandi SN, F. R. (2022). Determinan Perilaku Personal Hygiene Pada Penjamah Makanan Di Rumah Makan. *Jurnal Kesehatan*, 13(3), 472–477. <https://doi.org/https://doi.org/10.35730/jk.v13i3.712>
- Hijrah, L., Arransyah, M. F., Putri, K., Arija, N., & Putri, R. K. (2021). Pelatihan Penggunaan Canva Bagi Siswa di Samarinda. *Jurnal Plakat*, 3(1), 98–106. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30872/plakat.v3i1.5849>
- Jatmika, S. E. D., & Fadila, A. I. (2019). Edukasi Mengenai Hygiene Dan Sanitasi Makanan Dipasar Kaki Langit Dusun Mangunan Dlingo Bantul. *Jurnal Pemberdayaan: Publikasi Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 401–406. <https://doi.org/10.12928/jp.v3i3.1117>
- Jiastuti, T. (2018). Higiene Sanitasi Pengelolaan Makanan dan Keberadaan Bakteri pada Makanan Jadi di RSUD Dr. Harjono Ponorogo. *Jurnal Kesehatan Lingkungan*, 10(1), 13. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.20473/jkl.v10i1.2018.13-24>
- Junaedi, S. (2021). Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa pada Mata Kuliah English for Information

- Communication and Technology. *Bangun Rekaprima*, 7(2), 80–89. https://jurnal.polines.ac.id/index.php/bangun_rekaprima/article/view/3000/107647
- Juwairia, J., Koryati, D., Amrina, D. E., & Sintara, U. (2022). Meningkatkan Kreativitas Desain Flyer Digital Menggunakan Aplikasi Canva Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl). *Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 9(1), 15–26. <https://doi.org/10.36706/jp.v9i1.16084>
- Khairinia, A. D., Palupi, I. R., & Prawiningdyah, Y. (2018). Pengaruh Media Visual Higiene Sanitasi Makanan Terhadap Praktik Higiene Penjamah Makanan Di Kantin Kampus. *JHE (Journal of Health Education)*, 3(2), 65–74. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/jhe.v3i2.26303>
- Kurnia, I. R., & Sunaryati, T. (2023). Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Educatio*, 9(3), 1357–1363. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5579>
- Masfufah, R. A., Mulyasyroh, L. K., Maharani, D., Saputra, T. D., Astrianto, F., & Dayu, D. P. K. (2022). Media Pembelajaran Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Pembelajaran Kurikulum Merdeka. *Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Seni, Dan Pendidikan Dasar 2 (SENSASEDA) 2*, 2(November), 347–352.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1–18. <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Rahman, A., Adam, H., Pinontoan, T. A. D., Assa, I. L. A., Mailoa, K. M., & Engka, I. J. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Promosi Kesehatan dengan Aplikasi Canva. *Jurnal Lentera : Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat (Promkes)*, 3(2), 106–111. <https://jurnal.ybli.or.id/index.php/ojs/article/view/40>
- Ramadhan, I., Imran, I., Ulfah, M., & Prancisca, S. (2023). Pelatihan Peningkatan Keterampilan Belajar Peserta Didik Menggunakan Aplikasi Canva di Sekolah Perbatasan Indonesia-Malaysia. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA: Jurnal Hasil Pengabdian & Pemberdayaan Kepada Masyarakat*, 4(3), 555–562. <https://doi.org/https://doi.org/10.33394/jpu.v4i3.8353>
- Rizanta, G. A., & Arsanti, M. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Masa Kini. *Prosiding Seminar Nasional Daring*, 2, 560–568. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SPBSI/article/view/1381>
- Roma, N. L., Thahir, I., & Akram, A. (2023). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sebagai Media Pembelajaran IPA. *Compass: Journal of Education and Counseling*, 1(June), 181–186.
- Rosanti, R., Equanti, D., Bayuardi, G., & Mustiah, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Berbasis Aplikasi : Penelitian Tindakan Kelas di Perguruan Tinggi Pontianak. *Jurnal of Edukasi*, 4(1), 2023. <https://www.journalofedukasiborneo.or.id/index.php/jeb/article/view/50>
- Rostanti, Q. (2023). Kasus Keracunan di Indonesia Capai 4.000-an Hingga Oktober, Naik 1.000 Kasus dari 2022. *Republika*. <https://ameera.republika.co.id/berita/s30w16425/kasus-keracunan-di-indonesia-capai-4000an-hingga-oktober-naik-1000-kasus-dari-2022>
- Safitri, L. E., Agustikawati, N., & Adekayanti, P. (2022). Peningkatan Pemahaman Mahasiswa Terhadap Pembuatan Media Promosi Kesehatan. *Jurnal Pengabdian Ilmu Kesehatan*, 2(2), 22–27. <https://doi.org/10.55606/jpikes.v2i2.267>
- Sobandi, A., Yuniarsih, T., Meilani, R. I., & Indriarti, R. (2023). Pemanfaatan Fitur Aplikasi Canva dalam Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Pendekatan Microlearning. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 8(1), 98–109. <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Wijaksono, S. A., & Prima, F. K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Pada Mata Kuliah Praktek Kerja Kayu. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 621–629. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.81>

- Wiyannah, S., Aviory, K., & Nuryani, C. E. (2022). PELATIHAN APLIKASI CANVA BAGI GURU DALAM MENGEMBANGKAN MATERI PEMBELAJARAN DI SMPN 1 KASIHAN YOGYAKARTA. *J-Abdi Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 3703–3712. <https://doi.org/https://doi.org/10.53625/jabdi.v2i1.2266>
- Yulia, Y. (2016). Higiene sanitasi makanan, minuman dan sarana sanitasi terhadap angka kuman peralatan makan dan minum pada kantin. *Jurnal Vokasi Kesehatan*, 2(1), 55–61. <https://doi.org/https://doi.org/10.30602/jvk.v2i1.55>