



Pelatihan Desain Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Platform Canva bagi Guru SMP Negeri 1 Depapre Kabupaten Jayapura

Desy Anita Karolina Sembiring*, Putri Ellen Gracia Risamasu, Meylani Aljeinie Tijow, Agnes Aryesam, Febi Adriana Mutiara Sogalrey, Abdul Karim, Selvianus Selfe, Rosiyanti, Joshua Alexander Raфра
Universitas Cenderawasih, Jayapura, Indonesia.

*Corresponding Author. Email: desy.sembiring@fkip.uncen.ac.id

Abstract: This service aims to enhance teachers' knowledge and skills in designing innovative learning using the Canva platform as an engaging teaching tool. The method employed in conducting this service was training based on participatory approaches and individual communication. The partners in this service were 35 teachers from SMP Negeri 1 Depapre, Jayapura Regency. The results of this service showed that the teachers possessed knowledge and skills in operating the Canva application. It was evidenced by the outcomes of activities such as designing learning media such as student ID cards or creating math problems using Canva. Throughout the training, there was a high level of enthusiasm from the school staff in learning the Canva platform for teaching purposes relevant to their subject areas. It is hoped that in the future, teachers will continue to develop their abilities in applying Canva to aid in the preparation of teaching materials.

Article History:

Received: 14-02-2024
Reviewed: 26-03-2024
Accepted: 21-04-2024
Published: 15-05-2024

Key Words:

Training; Design;
Learning Media;
Canva.

Abstrak: Pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mendesain pembelajaran inovatif berbasis platform Canva sebagai media ajar yang menarik. Metode yang digunakan dalam melaksanakan pengabdian ini adalah pelatihan berbasis pendekatan partisipatif dan komunikasi individual. Mitra pengabdian ini adalah guru SMP Negeri 1 Depapre Kabupaten Jayapura yang berjumlah 35 peserta. Hasil pengabdian ini menunjukkan bahwa guru memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam mengoperasikan aplikasi Canva. Hal ini dibuktikan dengan output kegiatan melalui desain media pembelajaran berupa contoh kartu pelajar ataupun pembuatan soal mata pelajaran matematika menggunakan Canva. Selama pelatihan, ditemukan antusiasme tinggi dari pihak sekolah dalam mempelajari platform Canva untuk pembelajaran sesuai bidang studi diampu. Kedepannya diharapkan guru-guru dapat terus mengembangkan kemampuannya dalam mengaplikasi Canva dalam membantu penyediaan media ajar.

Sejarah Artikel:

Diterima: 14-02-2024
Direview: 26-03-2024
Disetujui: 21-04-2024
Diterbitkan: 15-05-2024

Kata Kunci:

Pelatihan; Desain; Media Pembelajaran; Canva.

How to Cite: Sembiring, D., Risamasu, P., Tijow, M., Aryesam, A., Sogalrey, F., Karim, A., Selfe, S., Rosiyanti, R., & Raфра, J. (2024). Pelatihan Desain Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Platform Canva bagi Guru SMP Negeri 1 Depapre Kabupaten Jayapura. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 5(2), 264-272. doi:<https://doi.org/10.33394/jpu.v5i2.10854>



<https://doi.org/10.33394/jpu.v5i2.10854>

This is an open-access article under the [CC-BY-SA License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan suatu bangsa. Guru sebagai agen utama dalam proses pendidikan memiliki peran krusial dalam membentuk generasi penerus yang kompeten dan adaptif terhadap perubahan zaman (Damayanti dkk., 2021; Seknun, 2012). Di era digital yang terus berkembang, teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam konteks pembelajaran. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memiliki pemahaman yang mendalam tentang teknologi



dan mampu mengaplikasikannya secara efektif dalam proses pembelajaran (Afif, 2019; Alamin & Missouri, 2023). Dalam konteks ini, Canva, sebagai platform desain grafis online yang inovatif, menawarkan potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Guru yang memahami dan mampu mengaplikasikan Canva dalam proses pembelajaran dapat menciptakan materi pembelajaran yang menarik, kreatif, dan interaktif bagi peserta didik (Monoarfa & Haling, 2021; Syahrir dkk., 2023).

Canva merupakan sebuah layanan yang digunakan untuk membantu para konten kreator dalam membuat dan mendesain konten, seperti infografis, poster, banner hingga presentasi (Arifin dkk, 2021), termasuk dalam membantu menghasilkan sebuah karya media pembelajaran yang menarik. Selain itu, penggunaan aplikasi Canva dalam membuat media pembelajaran terbukti mampu meningkatkan kemampuan guru dalam menghasilkan sebuah video pembelajaran yang interaktif dan modul pembelajaran yang menarik (Faisol & Chasanah, 2022). Pelatihan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva dapat memudahkan guru dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif dalam menghasilkan education content dan desain yang berkualitas (Darmawan dkk, 2022), materi mudah dipahami oleh peserta didik sehingga diharapkan tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai. Penggunaan aplikasi Canva dianggap lebih *used-friendly* dikarenakan tampilan yang disuguhkan mudah untuk dioperasikan serta dapat digunakan meski hanya bermodalkan gawai yang terhubung internet.

Seperti penelitian yang dilakukan oleh Rizanta & Arsanti (2022), Canva memiliki dua fungsi dalam pembelajaran, yakni sebagai suplemen yang mempermudah pendidik dalam membuat media pembelajaran yang sifatnya kreatif dan inovatif, dan sebagai substitusi yang mempermudah pendistribusian materi ke peserta didik yang terbantuan oleh teknologi. Guru dapat memanfaatkan berbagai fitur yang ada di dalamnya, misalnya merancang presentasi pengajaran yang bukan hanya bersifat powerpoint, namun dapat digenerate ke dalam video pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga peserta didik terstimulus untuk mengikuti kegiatan proses pembelajaran.

Wulandari & Mudinillah (2022) juga menyatakan bahwa pembelajaran IPA yang cenderung abstrak membutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu menyalurkan informasi pelajaran IPA sehingga menciptakan kondisi yang ideal yang mudah diamati oleh peserta didik dan akhirnya menemukan sendiri konsep pembelajarannya. Hal tersebut dikarenakan dalam pembelajaran sains, fokus utama dalam pembelajarannya adalah adanya konektivitas antara peserta didik dan objek alam yang dipelajari. Penelitian lainnya dilakukan oleh Fauziyah dkk (2016) ditemukan bahwa penggunaan Canva sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis peserta didik. Selain itu, penelitian ini menunjukkan adanya sejumlah dampak positif dalam meningkatkan kemampuan menulis dan antusias peserta didik untuk mempelajari penggunaan aplikasi Canva.

Penerapan pelatihan penggunaan aplikasi Canva dilaksanakan di SMP Negeri 1 Depapre dengan fokus pembuatan media ajar. Berdasarkan hasil pra observasi awal, ditemukan bahwa guru-guru masih cenderung menggunakan metode pembelajaran konvensional. Mereka merasa kesulitan untuk mengembangkan bahan ajar yang interaktif dan kreatif, terutama dalam pemahaman penggunaan teknologi digital saat ini. Oleh karenanya, pelatihan ini ditujukan kepada guru-guru yang mencoba belajar memanfaatkan teknologi dalam menghasilkan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Sesuai dengan Permendiknas No 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru, diharapkan guru mengamalkan kompetensi inti dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran. Selain itu, berdasarkan hasil



temuan Tarigan (2018); Supardi dkk, (2015) menyatakan bahwa adanya pengaruh yang signifikan terkait interaksi media pembelajaran dan minat belajar peserta didik. Selain itu, penggunaan aplikasi Canva juga memiliki berbagai jenis fitur, elemen dan grafis yang dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang diberikan oleh guru.

Oleh karena itu, untuk mewujudkan kreatifitas dan inovasi guru dalam membuat media ajar menggunakan teknologi maka pelatihan dalam memanfaatkan Canva diperlukan dan diharapkan untuk meningkatkan kemampuan di bidang teknologi. Selain itu, guru yang telah melek teknologi diharapkan mampu membantu peserta didik mencapai kompetensi dan keahlian yang diharapkan dari mereka di masa depan. Hal ini dikarenakan penggunaan teknologi dalam membuat media ajar menggunakan Canva dapat memfasilitasi dan mengoptimalkan proses pembelajaran sebagai salah satu solusi guna meningkatkan minat belajar peserta didik melalui desain media pembelajaran yang menarik.

Metode Pengabdian

Metode yang digunakan dalam melaksanakan pengabdian ini adalah pelatihan berbasis pendekatan partisipatif dan komunikasi individual (Choirina dkk, 2022). Melalui pendekatan partisipatif, adanya keterlibatan seluruh tim pengabdian dan peserta untuk mencapai keterlibatan aktif dalam merancang media ajar menggunakan aplikasi Canva. Di samping itu, komunikasi individual digunakan untuk memungkinkan pesan dan materi yang dipaparkan tersampaikan melalui adanya bimbingan dan arahan ke setiap peserta yang mengalami kesulitan, serta memberikan dukungan untuk mampu membuat sebuah media ajar menggunakan aplikasi Canva.

Pelatihan ini melibatkan tiga orang dosen Manajemen Pendidikan dan dua mahasiswa didik Manajemen Pendidikan. Peserta dalam pelatihan ini adalah guru SMP Negeri 1 Depapre. Pelaksanaan pengabdian ini dimulai sejak observasi pada bulan Juli 2023 dan pelatihan pada bulan Agustus 2023, mulai dari observasi lapangan, persiapan pelatihan, koordinasi dengan pihak sekolah, pelaksanaan kegiatan pengabdian hingga evaluasi pelaksanaan kegiatan. Dalam pelaksanaannya, pelatihan ini dihadiri oleh 35 peserta, mulai dari kepala sekolah, wakil kepala sekolah bidang kurikulum dan akademik, serta guru-guru pengampu mata pelajaran.

Adapun tahap pelaksanaan pelatihan ini meliputi:



Gambar 1. Tahapan Kegiatan Pengabdian

- 1) Persiapan. Kegiatan yang dilakukan adalah meminta izin kepada pihak sekolah untuk diadakannya pelatihan di SMP Negeri 1 Depapre. Tahap persiapan dan analisa kebutuhan yang dilakukan oleh tim pengabdian untuk mengetahui kebutuhan pelatihan untuk guru di SMP Negeri 1 Depapre, kekuatan sinyal internet serta ketersediaan fasilitas pendukung seperti komputer/ laptop/ gawai. Selain itu, dalam tahap ini adanya tahapan rancangan kegiatan pelatihan berupa penentuan tema materi, persiapan narasumber, penyusunan materi, persiapan seminar kit hingga pembagian tugas di lapangan.
- 2) Pelaksanaan. Dalam tahap pelaksanaan, terlebih dahulu dipaparkan materi singkat mengenai platform Canva agar peserta memiliki sudut pandang yang sama terkait pengenalan aplikasi Canva, fitur-fitur yang ada di Canva, manfaat hingga kelebihan dan kelemahan platform tersebut. Selanjutnya, dilakukannya pelatihan dan



pembimbingan dalam mengakses platform Canva dalam membuat media pembelajaran berbasis digital, serta akan adanya presentasi singkat dari hasil praktik bersama serta pembagian *doorprize*.

- 3) Evaluasi. Pada tahap ini dilakukan penyebaran kuesioner dalam bentuk *google form* untuk memperoleh gambaran terkait pemahaman peserta mengenai materi yang diberikan serta dampak positif yang diterima selama pelatihan. Hasil dari kuesioner dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk memperoleh gambaran bagaimana proses persiapan, pelaksanaan hingga kritik saran dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian.

Adapun dalam pelaksanaannya, teknik yang digunakan terjabar sebagai berikut:

- 1) Metode ceramah
Di awal pertemuan akan dibahas secara umum terkait pentingnya pembuatan media ajar oleh guru untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, salah satunya dengan memanfaatkan teknologi dan aplikasi Canva yang sifatnya gratis.
- 2) Metode demonstrasi
Tim pengabdian secara langsung mempraktekkan pelatihan, mulai dari pengenalan Canva, fitur-fitur yang ada di dalamnya hingga pembuatan media ajar yang sesuai dengan bidang studi yang diampu oleh peserta.
- 3) Metode kerja praktek
Metode kerja praktek digunakan selama pelaksanaan pelatihan ini dengan diarahkan secara langsung oleh tim pengabdian kepada setiap peserta yang mengalami kendala dalam membuat sebuah materi ajar menggunakan fitur-fitur pada aplikasi Canva yang sesuai dengan bidang studinya. Hasil kerja peserta dikirim ke email desyaksembiring11@gmail.com.
- 4) Metode diskusi dan tanya jawab
Peserta pelatihan yang mengalami permasalahan-permasalahan berkaitan dengan pembuatan media ajar menggunakan Canva secara langsung boleh bertanya dan berdiskusi bersama tim pengabdian untuk ditemukan solusi alternatif.

Hasil Pengabdian dan Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini bertempat di ruangan lab komputer SMP Negeri 1 Depapre, Kabupaten Jayapura. Peserta yang hadir berjumlah 35 orang yang terdiri dari kepala sekolah, wakil kepala sekolah, guru-guru SMP Negeri 1 Depapre. Pelatihan Canva yang diawali oleh *bridging* materi terkait pentingnya desain pembelajaran, disampaikan oleh narasumber pertama, ibu Putri Ellen Risamasu, S.IP., M.Pd. Tujuan pemaparan materi ini adalah untuk membuka pemahaman bersama bahwa desain pembelajaran bukan sekedar langkah formal dalam proses pembelajaran, namun merupakan fondasi dasar untuk mencapai keberhasilan proses pembelajaran karena mempengaruhi motivasi, partisipasi dan juga hasil belajar peserta didik. Selain itu, dalam materi yang dibawakan oleh narasumber pertama, pentingnya mengkombinasikan pembuatan media ajar dengan teknologi di jaman sekarang untuk memaksimalkan literasi teknologi yang berimplikasi pada pemanfaatan aplikasi-aplikasi pembelajaran digital, salah satunya adalah Canva.



Gambar 2 Pemaparan Materi Canva oleh Narasumber

Setelah adanya pemahaman yang sama terkait pentingnya membuat desain pembelajaran yang inovatif dan kreatif, maka oleh narasumber kedua, ibu Desy Anita Karolina Sembiring, S.Pd., M.Pd., lebih menekankan pada pengenalan aplikasi Canva, fungsi dan kegunaan, fitur-fitur yang ada di dalamnya hingga praktik bersama membuat sebuah media ajar yang berkorelasi dengan bidang studi masing-masing peserta. Tujuan dilaksanakannya pelatihan berbasis Canva ini adalah untuk mendukung pembelajaran abad 21 yang menuntut pembelajaran bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja serta memanfaatkan teknologi. Selain itu, pada dasarnya aplikasi Canva melibatkan prinsip-prinsip desain pembelajaran, adanya *visual learning* yang menggabungkan teks, gambar, dan elemen visual, hingga guru mampu mengakomodasikan berbagai gaya belajar, seperti visual, auditori dan kinestetik.

Praktik bersama dipandu oleh narasumber kedua dan dibantu oleh tim pengabdian lainnya untuk membuat sebuah media ajar berbasis mata pelajaran yang diampu oleh bapak ibu guru SMP Negeri 1 Depapre. Terlihat adanya antusias yang ditunjukkan oleh para peserta, dibuktikan dengan keterlibatan aktif dalam membuat media ajar yang dimaksud. Dua orang terpilih yang karyanya dipresentasikan dalam kegiatan ini, yakni ibu Kezia Ansaka, guru agama Kristen Protestan yang membuat sebuah pembatas Alkitab dan pak Imanuel Maginta, guru mata pelajaran Matematika membuat sebuah media ajar Perbandingan Bilangan Bulat dan Positif. Selain itu, ada ibu Debi Herawati Yoku, wakil kepala sekolah yang membuat sebuah contoh kartu pengenal identitas, serta ibu Susanna Kaigere, guru Bahasa Inggris yang membuat materi ajar *Telling Time*. Antusias para peserta menunjukkan adanya ketertarikan untuk mengembangkan media ajar yang selama ini masih dikonsepsi secara konvensional menuju *technological*.



Gambar 3. Beberapa Contoh Hasil Kerja Kegiatan Pengabdian

Untuk mengukur ketercapaian dan kesan dari pelaksanaan kegiatan pengabdian, pemberian refleksi dalam bentuk *google form* ditujukan kepada para peserta. Selain itu, ukuran ini dijadikan sebagai bentuk evaluasi dalam pelaksanaan pelatihan membuat media ajar menggunakan aplikasi Canva. Berikut hasil refleksi dan evaluasi pelaksanaan kegiatan pengabdian di SMP Negeri 1 Depapre, Kabupaten Jayapura.

Setelah mengikuti kegiatan ini apakah Anda tertarik untuk mempelajari Canva lebih dalam?
35 jawaban



Gambar 4. minat peserta terhadap penggunaan aplikasi Canva pasca pelatihan

Apakah setelah pelatihan, bapak ibu guru berminat menggunakan Canva untuk membuat media ajar?
35 jawaban



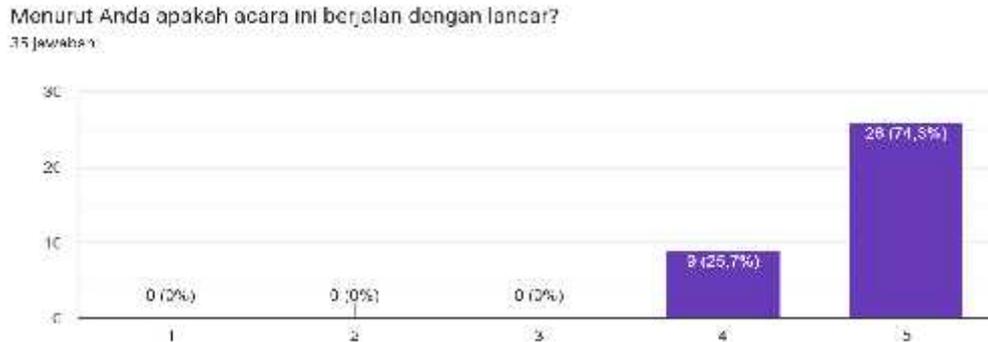
Gambar 5. minat peserta untuk menggunakan Canva dalam media ajar

Sedangkan untuk evaluasi pelaksanaan pelatihan, keseluruhan peserta merasa kegiatan berjalan dengan baik, tepat waktu dan memuaskan. Hal tersebut dapat terlihat dari hasil respon peserta terhadap evaluasi kegiatan yang tertuang dalam *google form*, sebagai berikut:

Menurut Anda apakah materi yang disampaikan cukup jelas?
41 jawaban



Gambar 6. Jawaban responden terhadap materi



Gambar 7. Jawaban kelancaran kegiatan pengabdian

Pelatihan yang mendalam mengenai pemanfaatan aplikasi Canva dalam merancang media ajar memiliki dampak yang signifikan terhadap perbaikan kualitas pendidikan dalam era yang terus berkembang. Dalam rangka ini, pelatihan yang komprehensif bagi guru di SMP Negeri 1 Depapre menghadirkan peluang untuk memperdalam pemahaman mereka terkait prinsip-prinsip desain yang efektif, kemampuan komunikasi visual yang kuat, serta upaya dalam menggabungkan elemen kreativitas ke dalam pembuatan materi pembelajaran. Dukungan empiris untuk pendekatan ini dapat ditemukan dalam penelitian, di mana konsep penggunaan elemen visual telah terbukti meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar dan memperkaya pemahaman konsep (Mayer, 2014).

Selain itu, literatur desain instruksional juga menegaskan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran memiliki potensi untuk meningkatkan efisiensi, interaktivitas, dan fleksibilitas pembelajaran (Reiser & Dempsey, 2017). Penggunaan Canva sebagai alat bantu membuka peluang untuk mengeksplorasi berbagai fitur seperti template, elemen visual, dan opsi interaktif, yang semuanya dapat diaplikasikan untuk menciptakan materi pembelajaran yang responsif terhadap gaya belajar peserta didik. Pentingnya pelatihan dalam hal ini terletak pada memastikan bahwa guru dapat menguasai perangkat Canva dengan baik, memahami prinsip-prinsip inti desain grafis, dan memiliki kemampuan untuk meramu kreativitas menjadi media pembelajaran yang mampu menggugah minat belajar peserta didik (Garris dkk, 2002).

Dalam rangka untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran modern, integritas antara konten dan desain visual sangatlah penting (Rahmatullah dkk., 2020). Dalam pelatihan Canva, guru dapat belajar bagaimana menggabungkan elemen-elemen visual dan teks dengan tepat, memastikan pesan yang jelas dan kohesif yang dapat disampaikan kepada peserta didik (Arianto, 2023). Selain itu, pemahaman mengenai penggunaan template yang sesuai juga diperlukan untuk menghemat waktu dan mengoptimalkan pengalaman desain. Penerapan konsep interaktif juga menjadi aspek penting dalam pelatihan, di mana guru diajarkan untuk menciptakan elemen-elemen yang dapat mendorong partisipasi aktif dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Rochmawati dkk, 2023).

Referensi teoritis dan penelitian yang ada menjadi pijakan kuat untuk pendekatan ini. Penggabungan prinsip-prinsip desain pembelajaran yang terbukti efektif dengan penggunaan aplikasi teknologi seperti Canva dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan memotivasi. Dalam perjalanannya, evaluasi terus menerus dan peningkatan berkelanjutan melalui umpan balik dari peserta didik dan guru menjadi langkah penting untuk memastikan kualitas materi ajar yang dihasilkan. Keseluruhannya, pelatihan Canva bagi guru di SMP Negeri 1 Depapre bukan hanya sekadar tentang menguasai alat, tetapi juga tentang



memahami cara menggunakannya sebagai sarana untuk menciptakan pembelajaran yang mendalam, menarik, dan berdampak positif terhadap proses pembelajaran.

Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil pengabdian ini menunjukkan bahwa guru memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam mengoperasikan aplikasi Canva, hal ini dibuktikan dengan dengan partisipasi aktif sejumlah 35 peserta, menunjukkan bahwa kegiatan ini disambut dengan antusias oleh pihak sekolah. Pelatihan ini memberikan kemudahan bagi para guru dalam mendesain media ajar berbasis teknologi dengan kreativitas dan inovasi menggunakan aplikasi Canva. Hasil refleksi dan evaluasi menunjukkan bahwa secara keseluruhan, peserta merasa puas dengan pelatihan yang diselenggarakan di SMP Negeri 1 Depapre. Kesuksesan pelatihan ini menegaskan pentingnya pengembangan kompetensi teknologi bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan mempersiapkan generasi penerus untuk menghadapi tuntutan zaman yang semakin digital.

Saran

Diharapkan kepada guru di SMP Negeri 1 Depapre untuk tetap mencoba memanfaatkan aplikasi Canva dalam membuat media ajar sehingga fleksibilitas dalam menggunakan fitur-fitur di dalamnya lebih dikuasai mendalam. Selain itu, perlu adanya program rutin yang diadakan oleh sekolah ataupun dinas setempat dalam memberdayakan kemampuan guru di bidang teknologi era sekarang sehingga kepekaan akan dunia digital semakin terasah dan positif guna peningkatan kualitas pembelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kepada FKIP Universitas Cenderawasih yang telah memberikan kesempatan kepada tim pengabdian untuk melaksanakan kegiatan ini melalui dukungan DIPA Fakultas tahun 2023. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada seluruh pihak yang terlibat, yakni tim pengabdian dan pihak sekolah SMP Negeri 1 Depapre sehingga kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dapat berjalan dengan lancar.

Daftar Pustaka

- Adi Darmawan, Laksamana, P., Saripudin, & Suharyanto. (2022). Pelatihan Online Content Marketing dan Desain Bagi Pemula Dengan Menggunakan Aplikasi Canva. *Jurnal Abdimas Perbanas*, 3(1), 32–39. <https://doi.org/10.56174/jap.v3i1.477>
- Afif, N. (2019). Pengajaran dan Pembelajaran di Era Digital. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 2(01), 117–129. <https://doi.org/10.37542/iq.v2i01.28>
- Alamin, Z., & Missouri, R. (2023). Penggunaan Media Sosial Sebagai Sarana Pendukung Pembelajaran Agama Islam Di Era Digital. *TAJDID: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 7(1), 84–91. <https://doi.org/10.52266/tadjud.v7i1.1769>
- Aminah, A., Fauzi, Z., & Mahfuz, M. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Informasi BK Pada MGBK SMP Barito Kuala. *Jurnal Pengabdian Al-Ikhlash*, 8(2), 246–256. <https://doi.org/10.31602/jpaiuniska.v8i2.7989>
- Arianto, D. (2023). Pelatihan Media Pembelajaran Inovatif. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 04(01), 16–23.
- Arifin, A. N., Ismail, Daud, F., & Azis, A. (2021). Pelatihan aplikasi canva sebagai strategi untuk meningkatkan technological knowledge guru sekolah menengah di kabupaten Gowa. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat 2021 "Penguatan Riset, Inovasi*



- Dan Kreatifitas Penelitian Di Era Pandemi Covid-19,”* 5, 468–472.
<https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/25748>
- Choirina, P., Rohman, M., Tjiptady, B. C., Darajat, P. P., Fadliana, A., & Wahyudi, F. (2022). Peningkatan Marketing UMKM Dengan Pelatihan Desain Grafis Untuk Karang Taruna Desa Plandi, Kecamatan Wonosari, Kabupaten Malang. *Indonesian Community Journal*, 2(1), 8–16.
- Damayanti, R. R., Sumantri, M. S., Dhieni, N., & Karnadi, K. (2021). Guru sebagai Agen of Change dalam Pendidikan Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 960–976. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1602>
- Faisol, A., & Chasanah, S. L. (2022). Pelatihan Canva Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Guru- Guru SMK Di Bandar Lampung. 3(3), 193–202. <https://doi.org/10.23960/jpkmt.v3i3.96>
- Fauziyah, N. L., Widodo, J. P., & Yappi, S. N. (2016). The Use of ‘ Canva for Education ’ and the Students ’ Perceptions of Its Effectiveness in the Writing Procedure Text. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)*, 5(1), 6368–6377.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrin, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2021*, 1085–1092. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/26259>
- Novitalina, E., & Tarigan, B. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Tematik Integratif peserta didik kelas IV SD Negeri 050602 Kuala Tahun Pelajaran 2017/2018. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial*, 2, 630–634. <http://semnasfis.unimed.ac.id>
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- 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>
- Rochmawati, N., Yamasari, Y., Yustanti, W., Qoiriah, A., & Aviana, A. N. (2023). Pelatihan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Untuk Guru MI Al Ahmad, Krian, Sidoarjo. *Jurnal Abdi*, 9(1), 46–52.
- Seknun, M. Y. (2012). Kedudukan Guru Sebagai Pendidik. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 15(1), 120–131. <https://doi.org/10.24252/lp.2012v15n1a10>
- Supardi, Leonard, Suhendri, H., & Rismurdiyati. (2015). Pengaruh Media Pembelajaran Dan Minat Belajar. *Pengaruh Media Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Fisika Supardi*, 2(1), 71–81.
- Syahri, A. P., Zahirah, S. P., & Salamah, U. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman. *Prosiding Seminar Nasional*, 1, 732–742.
- Titiyanti, Y., Anam, S., & Retnaningdyah, P. (2022). Implementing Canva In The Digital Learning Process For Junior High School. *Jurnal Education And Development*, 10(3), 708–712. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/4346>
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>