

Pembuatan media pembelajaran kreatif berbasis aplikasi canva pada Guru SD

Juen Carla Warella¹, Gede Wiratma Jaya^{2*}

¹Universitas Pattimura, Ambon, Indonesia, email: juen.warella@gmail.com

²Universitas Pattimura, Ambon, Indonesia, email: gedewiratmajaya.unpatti@gmail.com

*Koresponden penulis

Info Artikel

Riwayat Artikel

Diajukan: 2023-12-11

Diterima: 2024-07-08

Diterbitkan: 2024-07-15

Keywords:

canva; educator; educational media

Kata Kunci:

canva; guru; media pembelajaran



Lisensi: cc-by-sa

Copyright © 2024 Juen Carla Warella,
Gede Wiratma Jaya

ABSTRACT

The quality of education is crucial for the development of exceptional human resources who are capable of adapting to the evolving times and engaging in competition. The quality of education can be improved if educators are proficient in the use and operation of information technology. The Canva application is an information technology tool that can be used to create learning media. This activity aimed to provide training in the creation of creative learning media based on the Canva application to overcome the difficulties faced by the teachers of Public elementary school 4 Halong, Ambon City. This activity adopts the service-learning approach, which comprises three successive phases: planning, implementation, and assessment. The results of the training activities showed that the teachers were enthusiastic about the Canva training provided by the PKM team, which enabled this activity to run well and produce tangible results in designing the learning media. According to the findings of the questionnaire, teachers overwhelmingly concurred that the Canva training sessions had enhanced their expertise in the use of the Canva application, bolstered their inventiveness when crafting instructional materials, and elevated their professional standing as educators. In this training, the comparison of initial knowledge improvement was not measured, so it is recommended that a pre-test be conducted to measure the level of teachers' knowledge. This training was expected to make the learning process in the classroom fun and interactive.

ABSTRAK

Pendidikan yang berkualitas merupakan kunci untuk menyiapkan sumber daya manusia yang unggul dan siap bersaing menghadapi perubahan zaman. Kualitas pendidikan dapat meningkat jika memiliki tenaga pendidik yang dapat memanfaatkan dan mengoperasikan teknologi informasi dengan baik. Salah satu sarana teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan dalam membuat media pembelajaran yaitu aplikasi Canva. Tujuan dari kegiatan ini adalah memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran yang kreatif berbasis aplikasi Canva untuk mengatasi kesulitan yang dialami oleh guru Sekolah Dasar Negeri 4 Halong, Kota Ambon. Metode kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) menggunakan metode Service Learning yang terdiri dari tiga tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Hasil kegiatan pelatihan menunjukkan para guru sangat antusias terhadap pelatihan Canva yang telah diberikan oleh tim PKM sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan baik dan menghasilkan hasil yang nyata dalam mendesain media pembelajaran. Berdasarkan hasil evaluasi kuesioner menunjukkan para guru sangat setuju kegiatan pelatihan Canva telah menambah pengetahuan terhadap aplikasi Canva, meningkatkan kreativitas

pembuatan media pembelajaran, dan meningkatkan profesionalisme guru. Pada pelatihan ini perbandingan peningkatan pengetahuan awal tidak diukur sehingga disarankan untuk perlu dilakukan pemberian pretest sebagai acuan mengukur tingkat pengetahuan guru. Pelatihan ini diharapkan dapat membuat proses pembelajaran di kelas menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.

Cara mensitasi artikel:

Warella, J. C., & Jaya, G. W. (2024). Pembuatan media pembelajaran kreatif berbasis aplikasi canva pada Guru SD. *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, 7(3), 582–592. <https://doi.org/10.33474/jipemas.v7i3.21146>

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses pembelajaran untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh setiap individu untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas (Ratnasari, 2019). Pendidikan berperan penting bagi masyarakat sebagai salah satu persyaratan bagi perkembangan manusia (Nurdiana & Nita, 2023; Singh et al., 2020). Pendidikan yang berkualitas dapat membantu manusia dalam memberdayakan segala aspek kehidupan. Salah satu cara meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran (Budhwar, 2017). Proses pembelajaran merupakan kegiatan belajar dan mengajar dengan cara menyalurkan pengetahuan dan mengembangkan pola pikir antara guru dan peserta didik. Proses pembelajaran yang efektif dan efisien tentunya dapat menggunakan metode dan model pembelajaran yang menarik, sesuai dengan karakter peserta didik dan mengikuti perkembangan zaman (Ilham et al., 2022; Pane & Dasopang, 2017).

Telah diketahui bahwa abad ke-21 merupakan abad revolusi pengetahuan dan informasi yang berarti negara dan masyarakat terkaya adalah yang memiliki akses terhadap pengetahuan dan informasi (Ghaznavi et al., 2011). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pendidikan dengan cara seperti memudahkan guru membuat materi, menyediakan metode baru untuk belajar dan berkolaborasi, serta memudahkan akses pendidikan secara efektif dan efisien bagi semua orang (Ghavifekr & Rosdy, 2015; Haleem et al., 2022). Kemajuan teknologi di bidang pendidikan menuntut sekolah untuk beradaptasi dan menyesuaikan dengan perkembangan teknologi dan informasi sehingga terjadi peningkatan mutu pendidikan dan proses pembelajaran (Maritsa et al., 2021).

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga dimuat pada Permendikbud Nomor 67 Tahun 2023 tentang Kurikulum SMA/MA yang menyatakan bahwa pendidik harus memiliki kemampuan dalam menggunakan dan menerapkan pembelajaran berbasis teknologi dan informasi. Berdasarkan Permendikbud tersebut maka guru dituntut untuk dapat mengakses dan memanfaatkan teknologi sehingga menciptakan proses pembelajaran kreatif, inovatif dan interaktif. Berbagai bentuk teknologi dan informasi yang dapat digunakan dalam menunjang proses pembelajaran seperti video dan audio pembelajaran, *powerpoint*, TV Edukasi, jejaring sosial, dan aplikasi multimedia yang bersifat konvensional atau interaktif (Azis et al., 2021; Djawad et al., 2018). Salah satu aplikasi yang banyak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif adalah *Canva*.

Canva adalah aplikasi desain yang dapat digunakan untuk merancang konten visual berupa teks, video dan animasi seperti powerpoint, brosur, infografis dan lainnya dengan menggunakan *template* yang telah tersedia secara gratis. Aplikasi *Canva* dapat digunakan dalam dunia Pendidikan khususnya guru karena telah difasilitasi oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) dengan menggunakan akun Belajar-ID. Sehingga, aplikasi *Canva for Education* yang tersedia dapat diakses dengan gratis dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif (Fauhan, 2023). Adanya kemudahan yang dimiliki oleh aplikasi *Canva* membuat akses untuk mendesain media pembelajaran dapat dilakukan dimana saja menggunakan perangkat laptop dan *smartphone* yang didukung oleh akses internet (Tanjung & Faiza, 2019).

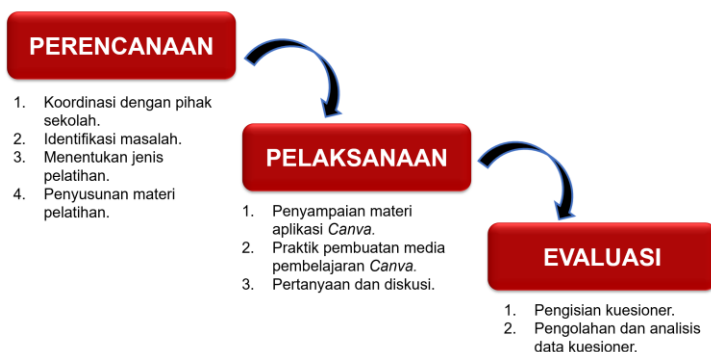
Aplikasi pembuatan media pembelajaran masih dianggap sulit bagi guru khususnya di jenjang tingkat pendidikan sekolah dasar (SD). Hal ini dikarenakan minimnya kemampuan guru dalam menjalankan aplikasi berbasis teknologi dan informasi (Winda & Dafit, 2021). Untuk membuat media pembelajaran yang kreatif dan menarik diperlukan waktu yang tidak sedikit dan harus mengorbankan waktu istirahat guru di rumah. Selain itu guru di sekolah juga dihadapkan dengan kegiatan penyusunan administrasi penilaian yang bertujuan untuk menjaga dan meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga guru tidak memiliki waktu yang cukup untuk membuat media pembelajaran interaktif (Adam, 2019). Minimnya kesempatan untuk mengikuti pelatihan baik secara luring dan daring membuat guru tidak memiliki bekal yang cukup untuk menjalankan dan mengeksplorasi aplikasi *Canva*.

Hasil pengamatan dan diskusi dengan pimpinan sekolah SD Negeri 4 Halong, Kota Ambon menunjukkan bahwa sebagian besar proses pembelajaran masih menggunakan media pembelajaran seperti buku cetak, LKPD dan tidak disertai dengan penggunaan teknologi informasi. Berdasarkan hal ini maka permasalahan yang dialami guru adalah kurangnya penguasaan terhadap teknologi informasi dalam menyediakan media pembelajaran kreatif yang dapat menarik minat peserta didik untuk belajar. Untuk membantu mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh para guru di SD Negeri 4 Halong, maka dilakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) dengan melakukan pelatihan pembuatan media pembelajaran kreatif berbasis aplikasi *Canva*.

Tujuan dari kegiatan PkM ini adalah untuk memberikan pengenalan dan praktik secara langsung kepada guru SD Negeri 4 Halong dalam menggunakan aplikasi *Canva* sebagai sarana membuat media pembelajaran yang kreatif. Adanya kegiatan praktik dapat memberikan sebuah pengalaman pembelajaran secara langsung bagi guru SD Negeri 4 Halong untuk membuat media pembelajaran yang kreatif dan dapat meningkatkan minat belajar siswa di kelas. Sehingga kedepannya dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.

METODE

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan di SD Negeri 4 Halong, Kecamatan Baguala, Kota Ambon, Provinsi Maluku, pada hari senin, 16 Oktober 2023. Pelatihan ini dilaksanakan dengan menerapkan materi *Service Learning (SL)*. Metode *Service Learning (SL)* merupakan pendekatan pembelajaran dalam upaya menumbuhkan kesadaran dalam memecahkan persoalan yang terjadi dalam suatu komunitas atau kelompok Masyarakat (Setyowati & Permata, 2018). Metode ini berfokus dalam mengaplikasikan teori pembelajaran dengan memberikan praktik secara langsung menggunakan media pembelajaran yang akan disampaikan dalam Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (Prasasty et al., 2022). Prinsip penerapan metode *Service Learning (SL)* adalah mengutamakan penyanaan pada diri sendiri, Masyarakat atau komunitas dan lingkungan sekitar. Komunitas yang dimaksud dalam kegiatan ini adalah guru Sekolah Dasar Negeri 4 Halong sebanyak 7 orang sebagai peserta pelatihan pengenalan dan praktik penggunaan aplikasi *Canva*. Penggunaan metode *Service Learning (SL)* dalam Kegiatan Pengabdian Masyarakat yang dilakukan dengan menerapkan tiga tahapan konseptualisasi *Service Learning (SL)* yaitu (1) tahap perencanaan, (2) tahap realisasi pelaksanaan kegiatan, dan (3) tahap evaluasi. Adapun gambaran tentang tahapan kegiatan PkM ditampilkan pada gambar 1.



Gambar 1. Tahapan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM)

Tahapan pertama yaitu perencanaan dilakukan koordinasi dengan Mahasiswa Program Kampus Mengajar Angkatan VI dan Kepala Sekolah SD Negeri 4 Halong. Kegiatan ini dilakukan dengan mengidentifikasi permasalahan dalam proses pembelajaran yang ditemukan pada guru SD Negeri 4 Halong. Kemudian dilakukan diskusi untuk menentukan jenis pelatihan yang akan dilaksanakan oleh Tim pengabdian kepada masyarakat (PkM) yaitu pelatihan pembuatan media pembelajaran kreatif dengan menggunakan aplikasi *Canva* untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran. Adapun beberapa hal lain yang dibahas adalah waktu pelaksanaan kegiatan, jumlah guru yang hadir dan hal teknis terkait kegiatan pelatihan yang akan dilaksanakan dan dikonfirmasi oleh Kepala Sekolah. Pada tahap ini juga dilakukan konfirmasi

ruangan kelas dan fasilitas pendukung yang akan digunakan untuk kegiatan pengabdian kepada Masyarakat.

Tahap kedua yaitu realisasi pelaksanaan kegiatan dilakukan pada hari senin, 16 Oktober 2023 dengan waktu yang telah disepakati yaitu pukul 10.00 WIT sampai 13.00 WIT. Tahapan pelaksanaan kegiatan PkM ini dilakukan dengan cara menyampaikan materi pengenalan aplikasi *Canva*, melakukan pendampingan terhadap praktik yang dilakukan oleh guru sekaligus memberikan kesempatan kepada guru untuk memberikan pertanyaan dan diskusi bersama. Pendampingan yang dilakukan yaitu membantu para guru dalam menggunakan aplikasi *Canva* untuk selanjutnya memilih *template* yang akan digunakan dan mendesain media pembelajaran.

Tahap ketiga yaitu evaluasi berkaitan dengan proses penyampaian materi dan praktik yang dilakukan oleh guru. Pada akhir proses pelatihan, para guru diminta untuk mengisi evaluasi pelatihan dalam bentuk kuesioner. Pertanyaan kuesioner yang dibuat sebanyak 11 pertanyaan dan diisi menggunakan *Google Form*. Pada tahap ini juga hasil pengisian kuesioner dilakukan pengolahan dan analisis dengan tujuan untuk mengevaluasi pemahaman guru dalam mempraktikkan penggunaan aplikasi *Canva*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berfokus pada pemberian materi dan praktik penggunaan aplikasi *Canva* pada Guru SD Negeri 4 Halong, Kecamatan Baguala, Kota Ambon. Kegiatan ini diikuti oleh 7 guru yang terdiri dari guru kelas 1 sampai dengan guru kelas 6 serta mahasiswa program kampus merdeka. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari senin, 16 Oktober 2023 pukul 10.00 sampai dengan pukul 13.00 WIT. Kegiatan ini dilakukan sesuai dengan jadwal yang telah disepakati dengan Kepala Sekolah dan Mahasiswa Program Kampus Mengajar Angkatan VI. Proses penyampaian materi dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Proses penyampaian materi oleh Tim PkM

Materi pengenalan aplikasi *Canva* yang disampaikan terdiri dari beberapa poin yaitu perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan pada abad ke-21, pengenalan dan manfaat aplikasi *Canva*, jenis desain visual yang bisa

dilakukan, jenis template desain yang tersedia, cara mendaftar dan memiliki akun *Canva*, cara menggunakan aplikasi *Canva* bagi pemula, fitur yang tersedia, komponen menu dan fungsi pada aplikasi *Canva* seperti *home*, *undo*, *redo*, pencarian, *layout*, *shape*, *font*, gradasi dan *background*, *upload* gambar/grafik/video, *slide*, *download*, pilihan presentasi dan lainnya serta cara mendesain media pembelajaran berbasis *powerpoint* pada aplikasi *Canva*. Proses pemberian materi dilakukan dengan cara menjelaskan dan menggunakan aplikasi *Canva* dengan template *powerpoint* sehingga guru lebih mengenal dan merasakan manfaat penggunaan aplikasi *Canva*. Materi yang disampaikan dibuat dengan tampilan yang menarik, menyertakan gambar dan animasi sehingga guru termotivasi untuk menyimak materi yang disampaikan. Materi yang disampaikan pada saat kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) ditampilkan pada gambar 3.



Gambar 3. Materi pengenalan aplikasi *canva* yang disampaikan oleh tim PKM

Setelah proses pemberian materi dilakukan, tim PkM membagi guru menjadi tiga kelompok kecil serta membagi mahasiswa program kampus mengajar untuk mendampingi setiap guru. Proses pendampingan dilakukan oleh mahasiswa bertujuan agar mengarahkan guru dalam menggunakan aplikasi *Canva*. Setelah itu pemateri memberikan tugas mendesain materi pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan oleh guru. Proses praktik yang dilakukan sesuai dengan langkah-langkah yang telah dijelaskan oleh pemateri. Tim PkM bertindak sebagai fasilitator dalam mendampingi guru sehingga guru dapat membuat materi pembelajaran dengan baik dan benar. Proses praktik pembuatan materi pembelajaran yang dilakukan guru SD Negeri 4 Halong dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Proses praktik pembuatan materi pembelajaran oleh guru SD Negeri 4 Halong.

Pada proses praktik pembuatan media pembelajaran, guru dapat meningkatkan kemampuan menggunakan aplikasi *Canva* serta dapat merancang media pembelajaran berbasis teknologi. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi dan minat peserta didik sehingga merasa nyaman dan akan mengikuti pembelajaran sampai selesai (Kristin & Setyawan, 2021). Disamping itu, materi yang diberikan dapat dimengerti dan mudah diingat oleh peserta didik. Proses pembuatan media pembelajaran yang baik perlu memperhatikan rancangan materi yang mudah dipahami peserta didik tanpa mengurangi isi materi, menggunakan bahasa yang sederhana dan tidak membuat bingung, menampilkan gambar, video, animasi yang sesuai dengan materi yang diajarkan (Syahroni et al., 2020). Berikut ini adalah salah satu contoh hasil karya guru saat mendesain media pembelajaran pada mata pelajaran IPA yang ditampilkan pada gambar 5.



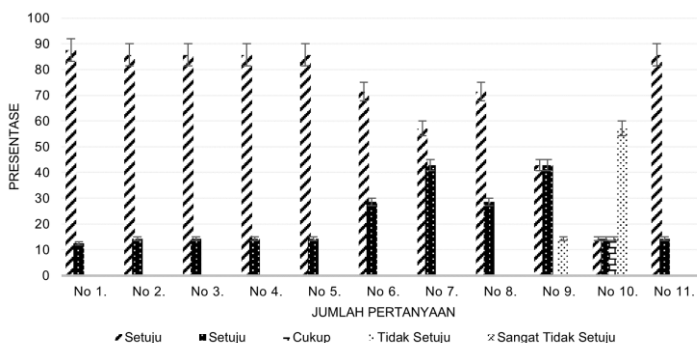
Gambar 5. Hasil karya guru mendesain materi pembelajaran IPA

Setelah proses pemberian materi dan praktikum maka Tim PkM melakukan evaluasi dengan cara membagikan link *Google Form* sehingga guru dapat mengisi kuisisioner evaluasi. Kuisisioner evaluasi terdiri dari identitas guru yaitu nama, umur, jenis kelamin dan lama kerja. Pertanyaan kuisisioner dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Pertanyaan kuesioner evaluasi

No	Pertanyaan
1.	Apakah pelatihan ini menambah wawasan baru tentang penggunaan aplikasi <i>Canva</i> bagi Bpk/Ibu ?
2.	Apakah aplikasi <i>Canva</i> dapat menambah motivasi guru dalam menggunakan media pembelajaran online ?
3.	Apakah pelatihan aplikasi <i>Canva</i> sangat penting bagi guru di masa sekarang ?
4.	Apakah pelatihan ini dapat meningkatkan kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran ?
5.	Apakah fitur pada aplikasi <i>Canva</i> memudahkan dalam pembuatan media pembelajaran ?
6.	Apakah pelatihan ini meningkatkan profesionalisme dan kompetensi guru ?
7.	Apakah perlu diadakan pelatihan lanjutan dengan topik berbeda ?
8.	Apakah penyampaian materi yang diberikan mudah dimengerti dan dipraktikkan ?
9.	Sebelum diadakan pelatihan, apakah bapak/ibu merasa kesulitan menggunakan aplikasi <i>Canva</i> ?
10.	Setelah diadakan pelatihan, apakah bapak/ibu merasa kesulitan menggunakan aplikasi <i>Canva</i> ?
11.	Setelah mengikuti pelatihan, apakah bapak/ibu merasa terbantu dalam pembuatan media pembelajaran presentasi dengan adanya pelatihan ini?

Hasil pengolahan data kuesioner memberikan informasi sejauh mana guru dalam mempraktikkan penggunaan aplikasi *Canva*. Berikut ini hasil evaluasi pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis *Canva* yang ditampilkan pada gambar 6.



Gambar 6. Hasil evaluasi pelatihan pembuatan media pembelajaran

Hasil evaluasi yang dilakukan dapat dilihat bahwa sebanyak 85,7% guru sangat setuju bahwa dengan pelatihan penggunaan aplikasi *Canva* wawasan guru terkait penggunaan aplikasi pembuatan media pembelajaran menjadi bertambah. Pada kuesioner evaluasi terkait motivasi guru, pentingnya penggunaan media pembelajaran, kreatifitas guru dan kemudahan dalam membuat media pembelajaran menunjukkan 85,7% guru sangat setuju sedangkan 14,3% guru menjawab setuju karena melalui pelatihan ini guru menjadi termotivasi untuk meningkatkan kreatifitas dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan kreatif. Selain itu pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi *Canva* dapat memudahkan guru untuk mendesain media pembelajaran yang interaktif. Sebanyak 71,4% guru merasa bahwa pelatihan ini dapat meningkatkan profesionalisme guru dalam proses belajar mengajar dan penjelasan yang diberikan oleh tim PkM mudah untuk dipahami, 57,1% guru merasa perlu dilakukan lagi pelatihan yang sama dengan topik yang berbeda. Berdasarkan pertanyaan nomor 10, sebanyak 42,9% guru sangat setuju dan 42,9% guru setuju jika sebelum diadakan pelatihan ini guru

merasa kesulitan dalam menggunakan aplikasi canva. Sedangkan setelah dilakukan pelatihan sebanyak 57,1% guru tidak merasa kesulitan, dan 14,3% guru masih merasakan cukup, dan 14,3% guru masih merasakan kesulitan. Hasil evaluasi dengan menggunakan kuisisioner pada akhir kegiatan menunjukkan bahwa sebagian besar guru mengalami penambahan pengetahuan tentang penggunaan aplikasi *Canva*, tetapi dalam kegiatan ini tim PkM tidak mengukur presentase pengetahuan awal atau *prior knowledge* guru sebelum diberikan pelatihan. Oleh karena itu, hasil perbandingan peningkatan pengetahuan tidak tergambar dalam kegiatan ini.

Kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi *Canva* menjadi meningkat karena telah diberikan materi terlebih dahulu sehingga para guru sudah memiliki gambaran tentang aplikasi *Canva*. Sedangkan guru yang masih mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi karena kurangnya kemampuan dalam mengoperasikan teknologi, kurangnya fasilitas IT di sekolah dan Informasi dan usia yang dimiliki oleh guru (Sahelatua et al., 2018; Winda & Dafit, 2021). Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini telah dilaksanakan dengan baik, menggunakan bahasa sederhana, mudah dipahami dan diingat. Interaksi pemateri dan peserta dalam sesi diskusi dan tanya jawab berlangsung dengan interaktif.

SIMPULAN

Berdasarkan kegiatan pengabdian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran kreatif pada Guru SD Negeri 4 Halong, Kecamatan Baguala, Kota Ambon telah berjalan dengan baik. Hasil ini dapat dilihat dari jawaban positif yang sudah diberikan oleh para guru melalui data kuesioner dan interaksi dua arah pada saat kegiatan pelatihan. Pelatihan yang diberikan sangat membantu para guru dalam menggunakan aplikasi *Canva* untuk membuat materi pembelajaran yang menarik. Hal ini dapat dilihat dari antusias para guru dalam mengeksplorasi item-item yang ada di aplikasi *Canva* untuk digunakan dalam membuat media pembelajaran. Keberhasilan kegiatan pelatihan ini dapat terlihat dari hasil karya guru dalam mendesain materi pembelajaran yang ditampilkan pada hasil pengabdian. Secara keseluruhan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini berjalan dengan baik dan lancar serta mendapat dukungan dari pihak sekolah. Adapun hasil kegiatan ini tidak mengukur pengetahuan awal atau *prior knowledge* guru terkait penggunaan dan aplikasi *Canva* dengan memberikan pretest. Sehingga, hal ini menjadi masukan dan saran bagi tim pengabdian kepada Masyarakat dalam mengukur tingkat pengetahuan dan wawasan guru sebelum kegiatan pelatihan dilaksanakan.

DAFTAR RUJUKAN

Adam, H. K. D. (2019). Meningkatkan Kompetensi Guru Dalam Menyusun Administrasi Penilaian Melalui Penerapan Supervisi Akademik Di SD Negeri 01 Wanggarasi. *Jurnal Ideas (Pendidikan, Sosial Dan Budaya*, 5(2), 71–76.

- <https://jurnal.ideaspublishing.co.id/index.php/ideas/article/view/202>
Azis, A. A., Arifin, A. N., & Daud, F. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Digital ISpring bagi Guru Sekolah Menengah kabupaten Gowa. *SMART: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.35580/smart.v1i1.24431>
- Budhwar, K. (2017). The role of technology in education. *International Journal of Engineering Applied Sciences and Technology*, 2(8), 55–57. <https://www.ijeast.com/papers/55-57, TESMA208, IJEAST.pdf>
- Djawad, Y., Suhaeb, S., & Jaya, H. (2018). *Innovation In Learning Through Digital Literacy at Vocational School of Health*. 201(Aptekindo), 239–245. <https://doi.org/10.2991/aptekindo-18.2018.53>
- Fauhan, I. P. (2023). Utilization of the Canva application on the Belajar . Id site as a learning media at SMK Bina Nusa Mandiri Jakarta. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 10(4), 344–352. <https://doi.org/10.21831/jitp.v10i4.63299>
- Ghavifekr, S., & Rosdy, W. A. W. (2015). Teaching and learning with technology: Effectiveness of ICT integration in schools. *International Journal of Research in Education and Science*, 1(2), 175–191. <https://doi.org/10.21890/ijres.23596>
- Ghaznavi, M. R., Keikha, A., & Yaghoubi, N.-M. (2011). The Impact of Information and Communication Technology (ICT) on Educational Improvement. *International Education Studies*, 4(2). <https://doi.org/10.5539/ies.v4n2p116>
- Haleem, A., Javaid, M., Qadri, M. A., & Suman, R. (2022). Understanding the role of digital technologies in education: A review. *Sustainable Operations and Computers*, 3(February), 275–285. <https://doi.org/10.1016/j.susoc.2022.05.004>
- Ilham, S., Vázquez-cano, E., & Novita, L. (2022). Use of Canva Application as a Learning Media. *Al-Hijr: Journal of Adulearn World*, 1(1), 9–15. <https://www.neliti.com/id/publications/409068/use-of-canva-application-as-a-learning-media>
- Kristin, F., & Setyawan, Y. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran dengan Memanfaatkan Bahan Bekas bagi Guru SD Negeri Mangunsari 06 Salatiga. *Magistrorum et Scholarium: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 361–368. <https://doi.org/10.24246/jms.v1i32021p361-368>
- Maritsa, A., Salsabila, U. H., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Nurdiana, N., & Nita, S. (2023). The Influence of The Problem-Based Learning Model To Growing Learning Character In PKN Subjects. *International Journal of Students Education*, 1(3), 179–182. <https://journal.berpusi.co.id/index.php/IJoSE/article/view/292>
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://jurnal.uinsyahada.ac.id/index.php/F/article/view/945>

- Prasasty, A. T., Isroyati, & Nurhidayati, R. (2022). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran 3D pada Guru kelas di SDN Pondok Terong. *Rangkiang: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(1), 32–37. <https://ejournal.upgrisba.ac.id/index.php/rangkiang/article/view/5749>
- Ratnasari, D. (2019). *Analysis of Utilization of Gadgets as Effective Learning Media in Innovation Education to improve Student Learning Achievement. 2019*, 460–467. <https://doi.org/10.18502/kss.v3i17.4671>
- Sahelatua, L. S., Vitoria, L., & Mislinawati. (2018). Kendala Guru Memanfaatkan Media IT dalam Pembelajaran di SDN 1 Pagar Air Aceh Besar. *Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 131–140. <https://jim.usk.ac.id/pgsd/article/view/8579>
- Setyowati, E., & Permata, A. (2018). Service Learning: Mengintegrasikan Tujuan Akademik dan Pendidikan Karakter Peserta Didik melalui Pengabdian kepada Masyarakat. *Bakti Budaya: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 143–152. <https://doi.org/10.22146/bb.41076>
- Singh, J., Shiekh, A. S., Kour, M., & Kumar, P. (2020). Student Learning and the Role of Information and Communication Technology (ICT) in 21st Century: A Review. *International Journal on Integrated Education*, 3(9), 181–185. <https://doi.org/10.31149/ijie.v3i9.617>
- Syahroni, M., Dianastiti, F. E., & Firmadani, F. (2020). Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Keterampilan Guru dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *International Journal of Community Service Learning*, 4(3), 170–178. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v4i3.28847>
- 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>
- Winda, R., & Dafit, F. (2021). Analisis Kesulitan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 211. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.38941>