



Pelatihan Penggunaan Canva Untuk Menciptakan Media Pembelajaran Interaktif Bagi Guru dan Siswa di SDN Sukosari Kota Madiun

Training on Using Canva to Create Interactive Learning Media for Teachers and Students at SDN Sukosari Madiun City

Ridho Pamungkas^{1*}, Dimas Setiawan², Mei Lenawati³, Noordin Asnawi⁴

¹⁻⁴ Universitas PGRI Madiun, Indonesia

[*ridho.pamungkas@unipma.ac.id](mailto:ridho.pamungkas@unipma.ac.id)¹, dimas.setiawan@unipma.ac.id²,
mei.lenawati@unipma.ac.id³, noordin.asnawi@unipma.ac.id⁴

Article History:

Received: Oktober 12, 2024;

Revised: November 18, 2024;

Accepted: Desember 31, 2024;

Online Available: Januari 13, 2025;

Published: Januari 13, 2025;

Keywords: Canva, Learning Media, Teachers, Students, Community Service.

Abstract: *The utilization of technology in education is one of the important steps in improving the quality of learning in Indonesia, especially in primary schools. Along with technological developments, the use of graphic design applications such as Canva can increase teacher creativity in creating interesting and interactive learning media. SDN Sukosari, Madiun City, is the chosen location to implement training on the use of Canva for teachers to improve the quality of learning. The problem faced by teachers at SDN Sukosari is the limited ability to create learning media that is interesting and in accordance with the characteristics of students. Therefore, this training aims to improve teachers' skills in using Canva to design interactive learning media. The method used in this service is practical training with a hands-on approach involving 8 teachers at SDN Sukosari. The results showed that 90% of teachers felt more confident in using Canva, and 85% of students felt that learning became more interesting. The results of this service show that the use of Canva can improve the quality of teaching and learning at the primary school level, and provide a basis for the development of technology-based learning in the future.*

Abstrak

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan menjadi salah satu langkah penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di Indonesia, terutama di sekolah dasar. Seiring dengan perkembangan teknologi, penggunaan aplikasi desain grafis seperti Canva dapat meningkatkan kreativitas guru dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. SDN Sukosari Kota Madiun menjadi lokasi yang dipilih untuk mengimplementasikan pelatihan penggunaan Canva bagi guru guna memperbaiki kualitas pembelajaran. Masalah yang dihadapi oleh guru di SDN Sukosari adalah terbatasnya kemampuan dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Oleh karena itu, pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan Canva untuk mendesain media pembelajaran interaktif. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah pelatihan praktis dengan pendekatan langsung yang melibatkan 8 guru di SDN Sukosari. Hasil yang dicapai menunjukkan bahwa 90% guru merasa lebih percaya diri dalam menggunakan Canva, dan 85% siswa merasa pembelajaran menjadi lebih menarik. Hasil pengabdian ini menunjukkan bahwa penggunaan Canva dapat memperbaiki kualitas pengajaran dan pembelajaran di tingkat sekolah dasar, serta memberikan dasar untuk pengembangan pembelajaran berbasis teknologi di masa depan.

Kata Kunci: Canva, Media Pembelajaran, Guru, Siswa, Pengabdian kepada Masyarakat.

*Ridho Pamungkas, ridho.pamungkas@unipma.ac.id

1. PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia, khususnya di tingkat Sekolah Dasar, saat ini menghadapi berbagai tantangan terkait kualitas dan efektivitas pembelajaran. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian siswa (Asnawi & Pamungkas, 2018). Kebanyakan guru masih mengandalkan metode konvensional yang terbatas pada teks dan gambar statis dalam buku ajar, yang seringkali tidak cukup untuk memfasilitasi keterlibatan siswa secara maksimal. Di sisi lain, dengan berkembangnya teknologi digital, penggunaan media berbasis teknologi seperti aplikasi desain grafis dapat menjadi solusi yang sangat relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Kusumaningtyas et al., 2020). Salah satunya adalah penggunaan Canva, aplikasi desain grafis yang dapat membantu guru dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif (Bakhri et al., 2024; Pamungkas & Setiawan, 2018).

Di SDN Sukosari Kota Madiun, guru-guru menghadapi kendala serupa dalam menciptakan materi ajar yang kreatif dan menarik. Meskipun beberapa guru sudah mencoba menggunakan teknologi dalam pembelajaran, kebanyakan dari mereka masih belum memiliki keterampilan yang memadai untuk membuat media pembelajaran yang efektif. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pelatihan dan pemahaman mengenai cara memanfaatkan aplikasi desain grafis yang tersedia. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, diperlukan upaya yang konkret untuk melatih para guru agar dapat memanfaatkan aplikasi desain seperti Canva dalam menciptakan media ajar yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik secara visual dan dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran (Hidayati Fitri et al., 2022; Julita Sari, 2024; Saputri et al., 2024; Sudarsana et al., 2023).

Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk memberikan pelatihan kepada guru-guru SDN Sukosari mengenai penggunaan Canva sebagai alat untuk membuat media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi untuk mendesain berbagai materi ajar, seperti poster, infografis, dan presentasi, yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Dengan keterampilan tersebut, guru dapat lebih mudah menciptakan media yang mampu meningkatkan kualitas interaksi dan pemahaman siswa. Selain itu, pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran yang lebih kreatif dan berbasis teknologi (Belva Saskia Permana et al., 2024;

Depita, 2024; Rahmawati et al., 2024; Tamrin & Masykuri, 2024).

Kajian literatur menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa dan mempercepat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran (Hapsari & Zulherman, 2021). Menurut penelitian yang dilakukan oleh Eka Melati dkk (2024), media pembelajaran yang berbasis teknologi tidak hanya membantu dalam proses penyampaian materi tetapi juga dapat memperkaya pengalaman belajar siswa (Melati et al., 2024). Penggunaan aplikasi desain grafis, seperti Canva, memungkinkan guru untuk membuat materi ajar yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa, yang pada gilirannya meningkatkan kualitas pembelajaran (Nukmatus syahria et al., 2024). Selain itu, pelatihan teknologi bagi guru juga telah terbukti meningkatkan kualitas pengajaran dan memberi dampak positif terhadap kemajuan pembelajaran di sekolah dasar (Wardani et al., 2024).

SDN Sukosari Kota Madiun memiliki potensi yang besar untuk mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi meskipun terbatas pada infrastruktur yang ada. Sekolah ini memiliki 8 guru yang bersemangat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, namun masih membutuhkan dukungan dalam hal keterampilan teknis untuk memanfaatkan perangkat teknologi secara efektif. Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan para guru dapat mengembangkan keterampilan mereka dalam menggunakan Canva dan teknologi lainnya untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih bervariasi, kreatif, dan interaktif. Ini akan membuka peluang bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik di SDN Sukosari dan dapat dijadikan model untuk sekolah lain di Kota Madiun.

2. METODE

2.1. Metode Penerapan

Pelatihan yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan Canva sebagai alat untuk membuat media pembelajaran yang interaktif dan menarik (Maulana et al., 2023). Metode yang digunakan adalah pendekatan *practical training*, di mana para guru diajarkan langsung bagaimana cara menggunakan aplikasi Canva untuk membuat berbagai jenis media pembelajaran yang dapat diterapkan di kelas (Ahdaniah et al., 2022; Ambiyar et al., 2024). Pelatihan ini dirancang dengan pendekatan yang partisipatif dan *hands-on*, yang memungkinkan guru untuk tidak hanya memahami teori tetapi juga langsung mempraktekkan penggunaan aplikasi dalam konteks nyata (Nistrina et al., 2024).

2.2. Tahapan Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dibagi menjadi beberapa tahapan yang dirancang untuk memudahkan pemahaman dan penerapan materi oleh para peserta. [Gambar 1](#) merupakan rincian tahapan pelaksanaan kegiatan:



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan

- a. **Persiapan Awal:** Sebelum pelatihan dimulai, tim pengabdian melakukan analisis kebutuhan terhadap guru-guru di SDN Sukosari untuk mengetahui tingkat pemahaman mereka tentang teknologi, khususnya dalam menggunakan aplikasi desain. Hal ini dilakukan melalui wawancara singkat dan survei kepada guru yang akan mengikuti pelatihan. Berdasarkan hasil analisis ini, materi pelatihan disesuaikan dengan kebutuhan spesifik yang ditemukan di lapangan yang di akhiri dengan foto bersama pada [gambar 2](#).
- b. **Pengenalan Canva:** Pada sesi pertama pelatihan, para guru diperkenalkan dengan aplikasi Canva. Mereka diberikan pemahaman dasar tentang antarmuka Canva, berbagai fitur yang tersedia, dan kegunaan masing-masing fitur dalam konteks pembelajaran. Para peserta juga diberikan contoh-contoh media pembelajaran yang telah dibuat menggunakan Canva, seperti infografis, poster, dan presentasi, untuk

memberikan gambaran awal tentang apa yang bisa mereka buat yang bisa ditunjukkan pada [gambar 4](#).

- c. **Praktik Langsung:** Setelah pengenalan dasar, guru-guru diajak untuk langsung mempraktekkan pembuatan materi pembelajaran menggunakan Canva. Pada [gambar 3](#) Mereka diminta untuk membuat media ajar yang relevan dengan mata pelajaran yang mereka ajarkan, seperti poster pembelajaran atau slide presentasi yang menarik. Tim pengabdian memberikan panduan teknis selama sesi ini dan mendampingi guru satu per satu dalam proses pembuatan media ajar mereka.
- d. **Uji Coba dan Feedback:** Pada hari kedua pelatihan, para guru diberi kesempatan untuk mempresentasikan hasil media pembelajaran yang telah mereka buat. Presentasi ini dilanjutkan dengan sesi umpan balik (feedback) dari sesama peserta pelatihan dan tim pengabdian. Umpan balik ini bertujuan untuk membantu guru meningkatkan kualitas desain media pembelajaran mereka serta memahami hal-hal yang perlu diperbaiki atau dikembangkan.
- e. **Evaluasi dan Penutupan:** Pelatihan diakhiri dengan evaluasi untuk mengetahui sejauh mana para guru memahami materi dan aplikasi yang telah diajarkan. Evaluasi dilakukan melalui kuis singkat dan diskusi kelompok. Di akhir pelatihan, guru diberikan sertifikat sebagai tanda partisipasi dan komitmen mereka dalam mengikuti kegiatan ini.

2.3. Target Peserta

Peserta pelatihan terdiri dari 8 guru yang mengajar di SDN Sukosari Kota Madiun. Peserta dipilih berdasarkan hasil wawancara awal yang dilakukan dengan kepala sekolah dan beberapa guru untuk menilai kesiapan mereka dalam mengikuti pelatihan berbasis teknologi. Semua peserta memiliki latar belakang yang bervariasi, dari guru yang sudah familiar dengan penggunaan teknologi hingga guru yang relatif baru mengenal alat desain grafis. Meskipun demikian, seluruh peserta menunjukkan minat dan kesiapan untuk belajar.

2.4. Alat Ukur Keberhasilan

Keberhasilan kegiatan pengabdian ini diukur dengan menggunakan beberapa indikator, baik secara deskriptif maupun kualitatif:

- a. **Keterampilan Guru:** Untuk mengukur peningkatan keterampilan guru dalam menggunakan Canva, dilakukan evaluasi berdasarkan hasil produk media pembelajaran

yang mereka buat selama pelatihan. Guru diminta untuk membuat setidaknya dua jenis media pembelajaran (seperti poster dan presentasi) yang kemudian dievaluasi oleh tim pengabdian. Penilaian dilakukan berdasarkan kreativitas, relevansi dengan materi pembelajaran, dan penggunaan fitur-fitur Canva yang diajarkan.

- b. **Tingkat Kepuasan Guru:** Setelah pelatihan selesai, guru diminta untuk mengisi angket yang berisi pertanyaan mengenai tingkat kepuasan mereka terhadap materi pelatihan, fasilitasi yang diberikan oleh tim pengabdian, serta manfaat yang mereka peroleh dari pelatihan tersebut. Skala penilaian yang digunakan adalah skala Likert, yang memberikan gambaran yang jelas mengenai sejauh mana guru merasa terbantu dalam meningkatkan kemampuan mereka.
- c. **Perubahan Sikap dan Motivasi Siswa:** Untuk menilai dampak dari penggunaan media pembelajaran yang telah dibuat oleh guru, dilakukan survei kepada siswa yang mengikuti pembelajaran setelah media tersebut digunakan. Survei ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar perubahan tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta apakah mereka merasa lebih tertarik dengan materi yang diajarkan menggunakan media berbasis Canva. Indikator utama yang diukur adalah motivasional siswa, yang mencakup minat mereka terhadap pembelajaran, serta tingkat partisipasi aktif selama pelajaran.

2.5. Evaluasi Keberhasilan dan Tingkat Ketercapaian

Tingkat keberhasilan program ini dievaluasi berdasarkan dua komponen utama:

- a. **Kompetensi Teknologi Guru:** Sebagai indikator utama, keberhasilan penguasaan teknologi diukur berdasarkan kemampuan guru dalam mengoperasikan Canva untuk membuat media pembelajaran yang efektif. Guru yang dapat menguasai berbagai fitur Canva dan dapat membuat desain media pembelajaran yang sesuai dengan konteks pendidikan dianggap berhasil mencapai tujuan pelatihan.
- b. **Dampak Terhadap Pembelajaran Siswa:** Keberhasilan juga diukur dengan dampak langsung yang dirasakan siswa setelah penggunaan media pembelajaran yang dibuat oleh guru. Perubahan dalam motivasi dan keterlibatan siswa menjadi salah satu tolok ukur keberhasilan jangka panjang kegiatan ini.

3. HASIL dan DISKUSI

3. 1. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pelatihan penggunaan Canva untuk menciptakan media pembelajaran interaktif bagi guru SDN Sukosari Kota Madiun telah dilaksanakan dengan lancar sesuai dengan rencana yang telah disusun. Pelatihan ini terbagi dalam dua sesi utama, yakni pengenalan aplikasi dan praktik langsung pembuatan media pembelajaran. Sebagai bagian dari upaya untuk memastikan pemahaman peserta, setiap sesi diawasi secara ketat oleh tim pengabdian yang terdiri dari dosen dan mahasiswa. Selama sesi pengenalan, guru-guru diberikan pemahaman teori tentang aplikasi Canva dan berbagai fitur yang dapat dimanfaatkan untuk membuat materi pembelajaran visual seperti poster, infografis, dan slide presentasi. Para peserta tampak antusias mengikuti sesi ini, dan beberapa dari mereka langsung berinteraksi dengan aplikasi di perangkat mereka.



Gambar 2. Sesi Foto dengan Peserta Pelatihan

Pada sesi praktik, guru-guru diberi kesempatan untuk membuat desain media pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang mereka ajarkan. Sebagai contoh, beberapa guru membuat poster pembelajaran untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia yang berisi informasi tentang tata bahasa, sementara yang lain membuat slide presentasi untuk pelajaran Matematika dengan desain yang lebih menarik. Setiap guru mendapat pendampingan dari tim pengabdian, dan hasilnya, sebagian besar guru berhasil membuat desain media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pelajaran

mereka. Beberapa guru juga menunjukkan kreativitas yang tinggi dalam merancang layout dan mengkombinasikan elemen-elemen desain yang ada di Canva.



Gambar 3. Peserta di dampingi secara langsung pada saat Praktek



Gambar 4. Peserta Menerima materi sekaligus di praktekan

3. 2. Indikator Tercapainya Tujuan

Keberhasilan pelatihan ini dapat dilihat dari beberapa indikator yang terukur. Pertama,

keterampilan teknis guru dalam menggunakan Canva menunjukkan peningkatan yang signifikan. Berdasarkan hasil evaluasi pada akhir pelatihan, hampir semua peserta menunjukkan kemajuan dalam kemampuan menggunakan berbagai fitur Canva, termasuk kemampuan untuk mengedit gambar, menambahkan teks, memilih template yang sesuai, serta memanfaatkan elemen desain lainnya. Sebagai contoh, pada awal pelatihan, beberapa guru merasa kesulitan untuk mengoperasikan aplikasi ini, tetapi setelah mengikuti sesi praktik, mereka mampu membuat desain yang lebih kompleks dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Kedua, tingkat kepuasan peserta terhadap pelatihan ini sangat tinggi. Berdasarkan angket yang dibagikan kepada guru-guru setelah pelatihan, 90% peserta menyatakan puas dengan pelatihan yang diberikan. Mereka merasa pelatihan ini sangat bermanfaat dalam mendukung kreativitas mereka dalam mengembangkan materi pembelajaran yang lebih menarik. Para peserta juga mengapresiasi pendekatan pelatihan yang langsung mengarah pada praktik dan tidak hanya berbicara teori semata.

3. 3. Tingkat Keterlibatan Siswa

Salah satu tujuan utama dari pelatihan ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterlibatan siswa melalui penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik. Setelah guru mulai menerapkan media yang mereka buat di kelas, hasil observasi awal menunjukkan adanya peningkatan dalam tingkat partisipasi dan motivasi siswa. Dalam beberapa minggu setelah pelatihan, guru melaporkan bahwa siswa lebih tertarik pada materi yang diajarkan menggunakan media yang dibuat melalui Canva. Sebagai contoh, pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, penggunaan poster berwarna yang menjelaskan konsep tenses berhasil menarik perhatian siswa yang sebelumnya kurang tertarik pada topik tersebut. Guru juga melaporkan adanya peningkatan diskusi dan tanya jawab yang lebih aktif dari siswa selama pembelajaran.

Namun, dampak yang paling signifikan terlihat pada mata pelajaran yang membutuhkan visualisasi kompleks, seperti Matematika dan IPA. Misalnya, salah seorang guru IPA berhasil menggunakan slide presentasi yang di desain dengan Canva untuk menjelaskan konsep-konsep sains seperti sistem tata surya. Siswa yang sebelumnya merasa kesulitan dengan topik tersebut, kini lebih mudah memahami konsep-konsep abstrak tersebut berkat visualisasi yang disajikan secara interaktif dan menarik.

3. 4. Keunggulan Kegiatan

Keunggulan utama dari kegiatan ini adalah pendekatan praktikal dan partisipatif dalam pelatihan. Guru tidak hanya diajarkan teori tentang Canva, tetapi juga langsung diberi kesempatan untuk membuat dan mengaplikasikan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan mereka. Hal ini memungkinkan peserta untuk belajar secara langsung dan mengasah keterampilan mereka secara langsung. Selain itu, penggunaan Canva sebagai aplikasi yang mudah diakses dan tidak memerlukan perangkat keras yang canggih membuat aplikasi ini sangat relevan untuk digunakan di lingkungan sekolah dasar, khususnya yang memiliki keterbatasan infrastruktur.

Selain itu, pelatihan ini juga mengedepankan kolaborasi antara dosen, mahasiswa, dan guru. Mahasiswa yang terlibat dalam program pengabdian ini berperan aktif dalam memberikan dukungan teknis kepada para guru selama pelatihan, sehingga memperkaya pengalaman belajar bagi semua pihak yang terlibat.

3. 5. Kendala dan Tantangan

Namun, pelaksanaan kegiatan ini tidak lepas dari beberapa kendala. Salah satu tantangan yang dihadapi adalah keterbatasan perangkat dan konektivitas internet. Meskipun Canva dapat diakses melalui aplikasi desktop maupun aplikasi mobile, beberapa peserta mengalami kesulitan teknis terkait konektivitas internet yang tidak stabil pada beberapa sesi pelatihan. Hal ini menyebabkan beberapa peserta kesulitan dalam mengakses aplikasi atau mengunduh desain yang telah mereka buat.

Untuk mengatasi hal ini, tim pengabdian mengadopsi solusi modular, yaitu dengan menyediakan materi pelatihan dalam format offline (seperti video tutorial) yang dapat diakses oleh guru di kemudian hari. Selain itu, tim pengabdian juga memberikan panduan tentang bagaimana cara memanfaatkan aplikasi Canva secara lebih efisien meskipun dengan keterbatasan perangkat.

3. 6. Potensi Pengembangan

Ke depan, kegiatan ini memiliki potensi besar untuk dikembangkan lebih lanjut. Salah satunya adalah dengan menambah materi pelatihan yang lebih mendalam mengenai teknik desain yang lebih kompleks, seperti pembuatan animasi dan video menggunakan Canva yang dapat lebih menarik perhatian siswa. Selain itu, dapat dilakukan pelatihan lanjutan bagi para guru untuk memperkenalkan platform desain lainnya yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran, seperti Adobe Spark atau aplikasi desain grafis lainnya yang memiliki fitur serupa dengan Canva.

4. KESIMPULAN

Pelatihan penggunaan Canva untuk menciptakan media pembelajaran interaktif bagi guru SDN Sukosari Kota Madiun telah berhasil meningkatkan keterampilan teknis guru dalam membuat materi ajar yang lebih kreatif dan menarik. Hasil pelatihan menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan guru menggunakan Canva untuk membuat media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, yang pada gilirannya berdampak positif pada tingkat keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran. Meskipun ada beberapa kendala teknis terkait dengan keterbatasan perangkat dan konektivitas internet, solusi yang diterapkan seperti penyediaan materi offline dan pelatihan berbasis video dapat mengatasi tantangan tersebut. Secara keseluruhan, pelatihan ini telah berhasil meningkatkan kualitas pembelajaran di SDN Sukosari dan memberikan dasar yang kuat untuk penerapan teknologi dalam pendidikan. Ke depan, diperlukan pelatihan lanjutan dan pengembangan infrastruktur yang lebih baik untuk memastikan keberlanjutan dan keberhasilan program ini, serta memperluas penerapannya di sekolah-sekolah lain untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan menarik.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas PGRI Madiun dan SDN Sukosari Kota Madiun yang telah memberi dukungan dan bantuannya terhadap kesuksesan dan kelancaran kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini.

DAFTAR REFERENSI

- Ahdaniah, F., Hoerniasih, N., Dewi, R. S., Kunci, K., Pelatihan, :, Hidup, K., & Boga, T. (2022). Pelatihan Pendidikan Kecakapan Hidup Melalui Keterampilan Tata Boga Di PKBM Cendikia Cemerlang Kecamatan Parung Panjang Life Skill Education Training Through Gastronomy in PKBM Cendikia Cemerlang Parung Panjang District. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 6(2), 105–111. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JLC>
- Ambiyar, A., Wulandari, R. A., Waskito, W., & Efendi, R. (2024). Pendampingan dan Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Augmented Reality bagi Guru Sekolah Luar Biasa Kabupaten Dharmasraya Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru. *Journal of Human And Education*, 4(5).
- Asnawi, N., & Pamungkas, R. (2018). PERENCANAAN STRATEGIS PEMANFAATAN E-LEARNING SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi*.

- Bakhri, S., Hanif, A., Hendrian, Y., Martanto, M. L., Bina, U., Informatika, S., Studi, P., & Komputer, T. (2024). PELATIHAN PEMBUATAN BROSUR DAN PAMFLET MENGGUNAKAN CANVA SEBAGAI PENDUKUNG KEGIATAN USAHA PADA KOPERASI WANITA ATSIRI CITAYAM BOGOR. *PEMANAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat Nasional*, 4(1), 11–18.
- Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah, & Yusuf Tri Herlambang. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>
- Depita, T. (2024). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Aktif (Active Learning) Untuk Meningkatkan Interaksi dan Keterlibatan Siswa. *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 55–64. <https://doi.org/10.36769/tarqiyatuna.v3i1.516>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Hidayatil Fitri, F., Mudinillah, A., Batusangkar, N., & Tinggi Agama Islam Al-Hikmah Pariangan Batusangkar, S. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA TINGKAT SD/MI. *DIRASATUL IBTIDAIYAH*, 2(2).
- Julita Sari, D. (2024). PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA SMP 03 SATAP LUBUK BESAR. *Communnity Development Journal*, 5(3), 4558–4565.
- Kusumaningtyas, R., Mar'atus Sholehah, I., & Kholifah, N. (2020). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Guru Melalui Model dan Media Pembelajaran bagi Generasi Z Article Info. *Jurnal Warta LPM*, 23(1), 54–62. <http://journals.ums.ac.id/index.php/warta>
- Maulana, R., Setiawan, H., Rodiah, S., Reni, R., Kurniawati, D., Vito, Y. K., Riyanto, R., Afiandi, R., Septiani, S., Tampubolon, D. P., Devi, H., & Pratama Zurmauliriansyah, R. (2023). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Tenaga Pengajar di SDN 23 dan 25 Teluk Pakedai Kalimantan Barat. *Abditeknika Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 40–44. <https://doi.org/10.31294/abditeknika.v3i2.1852>
- Melati, E., Dara Fayola, A., Putu Agus Dharma Hita, I., Muh Akbar Saputra, A., & Ninasari, A. (2024). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 06(01), 732–741.
- Nistrina, K., Bayu Anggara, M., & Aprilia Anzani, E. (2024). TRANSFORMASI ADMINISTRASI SEKOLAH DENGAN PEMANFAATAN CANVA UNTUK PENGURUS ORGANISASI SMK NEGERI 1 CIMAHI. *JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 1(3), 158–165. <https://ojs.forumkomunikasidosen.org/index.php/jurnal-bhakti-jivana>
- Nukmatus syahria, Rahayu, E. Y., & Pandanwangi, A. A. (2024). PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA AJAR MENGGUNAKAN CANVA BAGI GURU-GURU SMA/SMK SEBANGKALAN MADURA. *PANCASONA*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.36456/pancasona.v3i1.8627>
- Pamungkas, R., & Setiawan, D. (2018). PELATIHAN DESAIN GRAFIS UNTUK PERANGKAT DESA DALAM RANGKA PENINGKATAN SDM DI DESA SAWOJAJAR KECAMATAN TAKERAN KABUPATEN MAGETAN. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi*.

- Rahmawati, L., Ambulani, N., Desty Febrian, W., Widyatiningtyas, R., & Sukma Rita, R. (2024). PEMANFAATAN APLIKASI CANVA DALAM PENYUSUNAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI. *Communnity Development Journal*, 5(1), 129–136.
- Saputri, R. E., Syavina, Apriliani, N. A., & Triutami, G. (2024). Implementasi Aplikasi Canva sebagai Bahan Ajar untuk Meningkatkan Keterampilan Kreativitas Guru SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 10. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i1.1113>
- Sudarsana, W., Made, I., Anta, N., Narayanti, P. S., Kertayasa, K., Wayan, I., Putrayasa, B., Made, N., Hariani, M., Program,), Guru, S. P., Dasar, S., Sentana, D., & Tengah, S. (2023). PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN MELALUI INOVASI DAN PEMANFAATAN AKUN BELAJAR.ID. *Communnity Development Journal*, 4(3), 6273–6281.
- Tamrin, H., & Masykuri, A. (2024). Inovasi Metode Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. In *Journal of Islamic Educational Development* (Vol. 1, Issue 1). <https://jurnalstaiibnusina.ac.id/index.php/jppip>
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. In *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* (Vol. 4, Issue 1). <http://journal.ainarapress.org/index.php/jiepp>