

## Optimalisasi Pemanfaatan Canva sebagai Alat Bantu Pembuatan Media Pembelajaran Guru SMAN 2 Bengkulu Tengah

Teddy Alfra Siagian<sup>1)</sup>, Febrian Solikhin<sup>2)\*</sup>, Resmareta<sup>3)</sup>, Ikwan Pangestu<sup>4)</sup>, Ade Krisdiantoro<sup>5)</sup>, Gita Yulindah<sup>6)</sup>, M. Irfan Anshori<sup>7)</sup>, Chintiya Dewi<sup>8)</sup>

1), 7), 8)Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Bengkulu

2), 3), 4), 5), 6)Program Studi Pendidikan Kimia, Universitas Bengkulu  
Jalan WR. Supratman, Kandang Limun, Kota Bengkulu, Bengkulu

\*Email Penulis Koresponden: [febrian.solikhin@unib.ac.id](mailto:febrian.solikhin@unib.ac.id)

Received : 03/10/24; Revised: 12/11/24 ; Accepted: 18/11/24

### Abstrak

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi daya tarik tersendiri untuk peserta didik dalam berbagai bidang pembelajaran. Namun, banyak guru yang belum memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Guru perlu untuk memiliki kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi ini, sehingga perlu untuk diadakan kegiatan pengabdian ini. Kegiatan ini memiliki tujuan untuk melatih guru SMA Negeri 2 Bengkulu Tengah dalam mengoptimalkan pemanfaatan Canva sebagai alat bantu untuk membuat media pembelajaran berbasis teknologi. Kegiatan ini dilakukan di Laboratorium Komputer, SMA Negeri 2 Bengkulu dengan jumlah peserta 22 guru dari berbagai bidang. Pelatihan dilakukan sebanyak 2 pertemuan yang terdiri dari penyampaian materi, praktik pembuatan dan presentasi hasil. Ketercapaian tujuan adalah adanya media pembelajaran yang dikembangkan melalui Canva dan persepsi dari peserta tentang tingkat pemahaman. Instrumen yang digunakan adalah lembar penilaian media dan angket persepsi. Hasil yang didapatkan adalah sebanyak 17 media pembelajaran telah dihasilkan dengan jenis 11 media slide presentasi, 3 media lembar kerja, 1 media poster, dan 2 media video pembelajaran. Hasil penilaian media diperoleh skor rerata sebesar 2,53 dan angket persepsi tingkat pemahaman dengan skor rerata 2,55 atau kategori tinggi untuk tingkat pemahaman materi yang diberikan. Kendala yang dihadapi adalah sebanyak 5 guru tidak memiliki waktu lebih untuk mengembangkan media pembelajaran sebagai penugasan, sehingga tidak mengumpulkan di akhir kegiatan.

**Kata kunci :** Canva, Guru, Media Pembelajaran, Pelatihan

### Abstract

The use of technology-based learning media is a special attraction for students in various fields of learning. However, many teachers have not utilized technology in learning. Teachers need to have the ability to develop this technology-based learning media, so this community service activity needs to be held. This activity aims to train teachers of SMA Negeri 2 Bengkulu Tengah in optimizing the use of Canva as a tool to create technology-based learning media. This activity was carried out in the Computer Laboratory, SMA Negeri 2 Bengkulu with 22 teachers from various fields participating. The training was carried out in 2 meetings consisting of delivering materials, practicing making and presenting results. The achievement of the objectives is the existence of learning media developed through Canva and the perception of participants regarding the level of understanding. The instruments used were media assessment sheets and perception questionnaires. The results obtained were 17 learning media that had been produced with 11 types of presentation slide media, 3 worksheet media, 1 poster media, and 2 learning video media. The results of the media assessment obtained an average score of 2.53 and a perception questionnaire for the level of understanding with an average score of 2.55 or high category for level understanding of the material. The obstacle faced was that as many as 5 teachers did not have more time to develop learning media as assignments, so they did not collect them at the end of the activity.

**Keywords** : *Canva, Teachers, Learning Media, Training*

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi menjadi hal yang selalu menjadi perhatian. Perkembangan ini harus dimanfaatkan dengan baik untuk segala aspek kehidupan manusia. Teknologi dapat membantu manusia dalam mempermudah melakukan sesuatu. Salah satu aspek yang dapat menggunakan teknologi adalah aspek pendidikan. Saat ini, pendidik, seperti guru dan dosen, tidak lagi menggunakan papan tulis dalam menjelaskan materi ke peserta didik. Perkembangan teknologi dalam pendidikan dapat memanfaatkan animasi, video, atau hal lain yang lebih menarik dalam pembelajaran. Pengaruh yang baik dapat didapatkan dengan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran (Al-Hariri & Al-Hattami, 2017). Pemanfaatan teknologi dapat meningkatkan mutu pembelajaran jika dibandingkan dengan sebelumnya (Cholik, 2017; Prayitno et al., 2018). Kemampuan memanfaatkan teknologi harus digunakan dengan bijak dan dalam kondisi yang positif (Tukan et al., 2023).

Pemanfaatan teknologi dapat digunakan dalam bentuk media pembelajaran. Pembelajaran menggunakan media dapat membuat pengaruh yang positif (Jannah et al., 2023; Purba & Harahap, 2022). Media pembelajaran merupakan perantara yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pendidik ke peserta didik. Penyampaian pesan yang efektif ini dapat dicapai dengan menggunakan media yang tepat (Kristin & Setyawan, 2021). Untuk itu, guru atau pendidik lain perlu memiliki kemampuan dalam mengembangkan media berbasis teknologi.

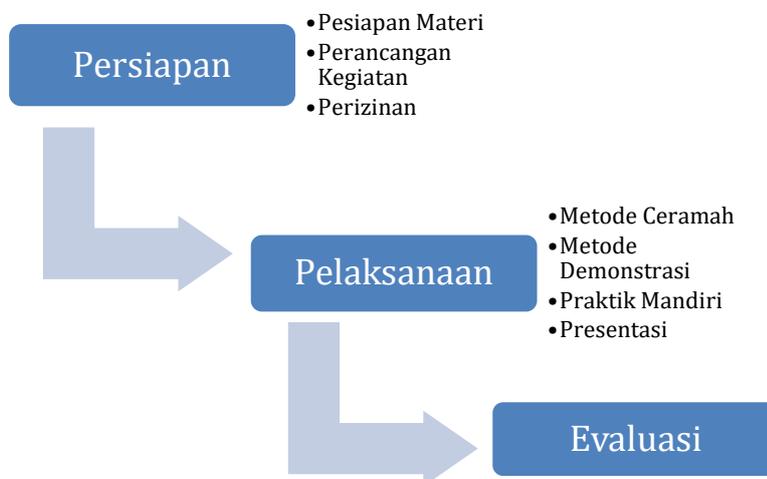
Guru diberikan tantangan dalam menggabungkan antara teknologi dalam kegiatan belajar mengajar (Gani & Hidayat, 2023). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan dan mengembangkan literasi digital seorang guru. Hal ini menjadi dasar PCK (*Pedagogical Content Knowledge*) yang dimiliki oleh Shulman (1986) dikembangkan menjadi TPACK oleh (Mishra & Koehler, 2006). TPACK adalah gabungan dari teknologi, konten dan pedagogi yang harus dimiliki oleh guru. Kerangka TPACK memiliki 3 komponen utama dalam pengetahuan, yaitu *pedagogical knowledge* (PK), *content knowledge* (CK) dan *technological knowledge* (TK). Interaksi ketiganya dapat menghasilkan 4 komponen lain yang disebut dengan *pedagogical content knowledge* (PCK), *technological content knowledge* (TCK), *technological pedagogical knowledge* (TPK), dan *technological pedagogical content knowledge* (TPACK) itu sendiri (Herring et al., 2016). TPACK ini memiliki andil penting, sehingga pembelajaran jadi lebih efektif.

SMAN 2 Bengkulu Tengah adalah salah satu sekolah yang berada di Kabupaten Bengkulu. Sekolah ini menjadi salah satu sekolah favorit di kabupaten tersebut. Berdasarkan hasil observasi di sekolah tersebut, pembelajaran di sekolah ini belum optimal dalam memanfaatkan teknologi saat ini. Dalam pembelajaran, mereka hanya menggunakan bantuan papan tulis saja, sesekali mereka menggunakan *powerpoint*. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di SMAN 2 Bengkulu Tengah ini menyatakan bahwa keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi ini masih sangat minim, sehingga para guru tersebut sulit dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis teknologi tersebut. Dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi ini, guru mengaku masih lebih sering menggunakan papan tulis. Hal ini menjadi tidak efektif dan efisien dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Alternatif pemecahan masalah yang dilakukan adalah dengan memberikan pelatihan untuk mengoptimalkan pemanfaatan *Canva* sebagai *software* alternatif pembuat media pembelajaran kepada Guru SMAN 2 Bengkulu Tengah. *Canva* adalah *platform* berwujud *software* dan *web* yang dapat digunakan untuk mengembangkan media dalam berbagai bentuk, seperti lembar kerja, *slide* presentasi, video, atau media lain (Lestari et al., 2022). *Platform* ini fokus terhadap desain, namun tetap menyediakan *template* yang siap untuk mengedit dengan berbagai macam bentuk, sehingga *Canva* diharapkan dapat memfasilitasi pengembangan kreativitas guru dalam konteks pendidikan (Adenia et al., 2024). Media yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis teknologi. Media ini berguna agar peserta didik dapat tertarik dalam proses pembelajaran, sehingga dapat memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar nantinya. Selama ini, guru masih minim dalam mendapatkan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi, sehingga pelatihan ini diharapkan dapat membantu dan memotivasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbantuan *Canva* kepada guru SMAN 2 Bengkulu Tengah.

## 2. METODE PELAKSANAAN PENGABDIAN

Kegiatan ini memiliki 3 (tiga) tahapan utama. Ketiga tahapan tersebut dapat dilihat pada Gambar 1 berikut.



**Gambar 1.** Flowchart Kegiatan Pengabdian

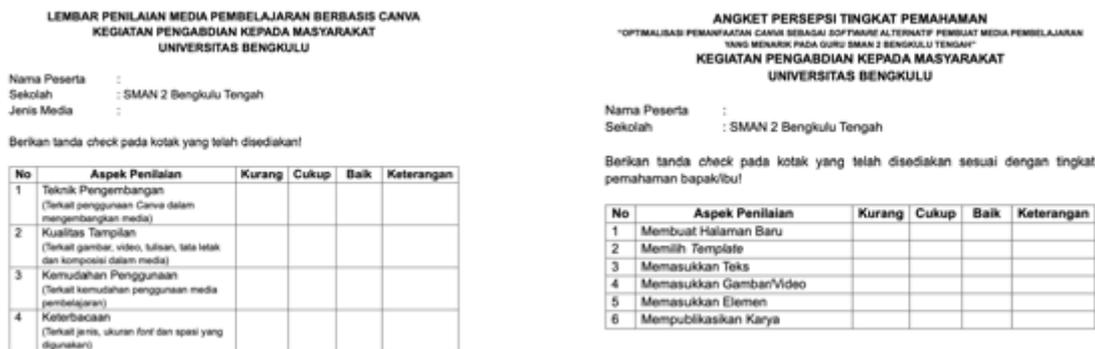
Tahapan dalam kegiatan dan jadwal kegiatan dijelaskan sebagai berikut.

- a. Persiapan (24 Juni – 13 Juli 2024)  
Kegiatan ini terdiri dari persiapan materi, perancangan pengabdian, dan perizinan. Persiapan materi meliputi penentuan batasan materi saat pengabdian dan bentuk penugasan mandiri yang harus dilakukan oleh peserta. Perancangan pengabdian terdiri dari pemilihan metode pelaksanaan dan teknis kegiatan itu berlangsung. Kegiatan perizinan ini dilakukan secara formal dan informal kepada Kepala SMAN 2 Bengkulu Tengah dengan cara memberikan surat resmi. Perizinan ini juga dimaksudkan mendapatkan jadwal yang sesuai agar kegiatan pengabdian dapat terlaksana.
- b. Pelaksanaan (29 Juli dan 14 Agustus 2024)  
Tahap pelaksanaan meliputi pelaksanaan pengabdian yang terdiri dari ceramah kelas, demonstrasi dan praktik mandiri, dan presentasi. Metode ini dipilih karena tim mengharapkan adanya produk yang dapat dijadikan sebagai luaran dari kegiatan ini. Presentasi dilakukan bertujuan untuk proses penilaian media yang telah dikembangkan oleh peserta.
- c. Evaluasi (14 Agustus 2024)  
Tahap evaluasi terdiri dari penilaian media yang dihasilkan oleh peserta dan pemberian angket persepsi kepada peserta. Tahap ini menggunakan instrumen yang berbeda. Instrumen yang digunakan dalam kegiatan ini adalah lembar penilaian media dan angket persepsi. Lembar penilaian media yang digunakan bertujuan untuk mengetahui tingkat kualitas media yang dikembangkan oleh peserta. Lembar penilaian ini terdiri dari penilaian aspek keterbacaan, kemudahan penggunaan, kualitas tampilan, dan teknik pengembangan (Fathahillah et al., 2022). Angket persepsi Tingkat pemahaman bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman dalam mengembangkan media pembelajaran tersebut. Kedua instrumen tersebut dinilai dengan menggunakan skala 1-3 yang terkuantitatif menjadi kurang, cukup dan baik. Analisis data yang digunakan adalah kategorisasi dari Azwar (2012), seperti yang ditampilkan pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Kategorisasi Skor Penilaian dan Persepsi Peserta

Rentang Nilai	Kategori
$X \geq 2,33$	Tinggi
$1,67 \leq X < 2,33$	Sedang
$X < 1,67$	Rendah

Tampilan instrumen yang digunakan dalam kegiatan ini dapat dilihat pada Gambar 2.



**Gambar 2.** Lembar Penilaian Media dan Angket Persepsi Tingkat Pemahaman

Peserta dari kegiatan ini adalah guru SMAN 2 Bengkulu Tengah yang berjumlah 22. Peserta terdiri dari guru berbagai bidang. Hal ini diharapkan dapat menghasilkan media yang beragam dan bisa disebarluaskan. Selain itu, ketika ada bidang yang sama, media yang dikembangkan dapat saling digunakan. Kegiatan ini dilakukan di Laboratorium Komputer SMAN 2 Bengkulu Tengah yang telah memiliki *wifi* dengan kecepatan baik. Hal ini berguna karena *Canva* dapat diakses dalam jaringan melalui internet.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini telah dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan dengan masing-masing pertemuan terdiri dari 180 menit di Laboratorium Komputer SMAN 2 Bengkulu Tengah. Hasil yang didapatkan dari kegiatan yang telah dilakukan ini adalah sebagai berikut.

#### 3.1 Persiapan

Hasil yang didapatkan dari kegiatan ini adalah materi yang disampaikan untuk kegiatan, rancangan kegiatan, dan kesepakatan waktu pelaksanaan dengan pihak sekolah. Materi yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah pemanfaatan *Canva* dalam membuat media pembelajaran, mulai dari pengaturan awal halaman, memasukkan komponen ke dalam halaman, dan menjadikan sebuah media yang dapat diunduh dan digunakan, sedangkan penugasan mandiri adalah menghasilkan media pembelajaran dari *Canva*. Metode yang dipilih untuk pengabdian adalah ceramah, demonstrasi dan praktik mandiri, serta presentasi. Materi yang akan disampaikan pada tahap pelaksanaan dapat dilihat pada Gambar 3.



**Gambar 3.** Tampilan Materi untuk Tahap Pelaksanaan

### 3.2 Pelaksanaan

Tahap ini terdiri dari pelaksanaan pengabdian dengan metode ceramah, demonstrasi dan praktik mandiri, serta presentasi. Pertemuan pertama dilakukan penjelasan mengenai *Canva* dan cara untuk menggunakannya. Penjelasan materi ini menggunakan bantuan *slide* presentasi yang dibuat dengan *Canva* juga. Selanjutnya dilakukan demonstrasi dalam menggunakan *Canva*, dan diikuti peserta mempraktikkan secara langsung. Metode ini berguna agar peserta dapat melakukan secara langsung pembuatan media dengan menggunakan *Canva*, terlebih lagi para guru dapat menggunakan *Canva for Education* melalui login dengan email belajar.id yang mereka miliki. *Canva for education* memberikan kemudahan dalam pembelajaran di antaranya adanya desain grafis, animasi, template, bulletin, dan nomor halaman yang menarik, adanya fitur *drag* dan *drop*, praktis, dan efisien (Asrafiani Arafah & Riyanti, 2023). *Canva for Education* ini memiliki elemen yang dapat digunakan secara gratis dan memiliki jumlah yang lebih banyak daripada *Canva* pada umumnya. Dengan begitu, peserta dapat dengan mudah untuk memilih elemen yang sesuai dengan karakteristik media yang akan dibuat. Setelah itu, tim melakukan pendampingan untuk para peserta membuat media pembelajaran. Tim berkeliling untuk memastikan peserta tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan *Canva*. Pertemuan ini diakhiri dengan penugasan secara mandiri untuk membuat media pembelajaran.

Pertemuan kedua masih melanjutkan penugasan mandiri, dan kemudian dilakukan presentasi hasil. Awal pertemuan, para peserta sangat antusias dalam mengikuti kegiatan ini. Beberapa dari mereka sudah siap menyampaikan media yang sudah dikembangkan, walaupun ada juga yang masih menyelesaikan di saat itu. Berikut dokumentasi kegiatan dapat dilihat pada Gambar 4.



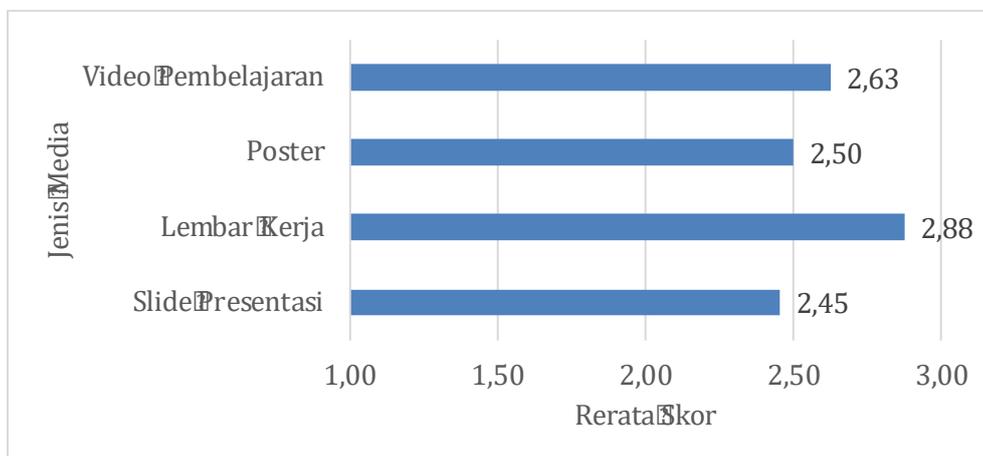
**Gambar 4.** Kegiatan Ceramah, Demonstrasi dan Presentasi Hasil

Pada pertemuan kedua juga dilakukan presentasi hasil media yang telah dibuat. Media yang dihasilkan sebanyak 17 media dengan rincian 11 *slide* presentasi, 3 lembar kerja, 1 poster, dan 2 video pembelajaran. Contoh tampilan media pembelajaran yang dihasilkan dapat dilihat pada Gambar 5.



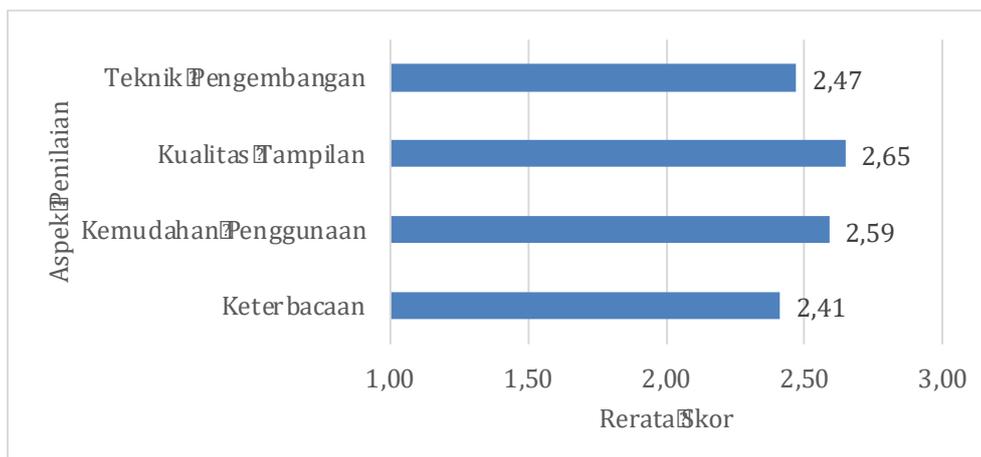
Gambar 5. Media Pembelajaran Hasil Kegiatan

Media yang dikembangkan juga dinilai oleh tim dengan aspek penilaian yaitu keterbacaan, kemudahan penggunaan, kualitas tampilan, dan teknik pengembangan. Presentasi ini mencakup penyampaian media dari segi pengembangan dan penggunaan. Penilaian ini digunakan untuk melihat kualitas media pembelajaran yang dibuat oleh peserta berdasarkan hasil penjelasan dari tim. Berdasarkan jenis media yang telah dibuat, rerata skor dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Rerata Skor untuk Setiap Jenis Media

Berdasarkan Gambar 6 tersebut, rerata paling tinggi adalah jenis media lembar kerja dan dalam kategori tinggi, sedangkan rerata paling rendah adalah *slide* presentasi, namun masih dalam kategori tinggi. *Slide* presentasi menjadi jenis media yang banyak dibuat oleh peserta dikarenakan mereka sudah memiliki materi yang dapat diringkas dan diimplementasikan ke *template* yang sudah ada. Namun, masih ada juga yang mengembangkan *slide* presentasi dengan desain sendiri. Walaupun sederhana, hal itu cukup untuk diberikan apresiasi. Menurutnya, *Canva* memang lebih mudah dalam membuat desain *slide* presentasi yang diinginkan. Jenis media pembelajaran yang agak rumit dalam membuatnya adalah jenis video pembelajaran. Pada video pembelajaran, pengguna harus banyak menggunakan *tools* yang ada di *Canva*. Berikut adalah rerata skor untuk setiap aspek dapat dilihat pada Gambar 7.

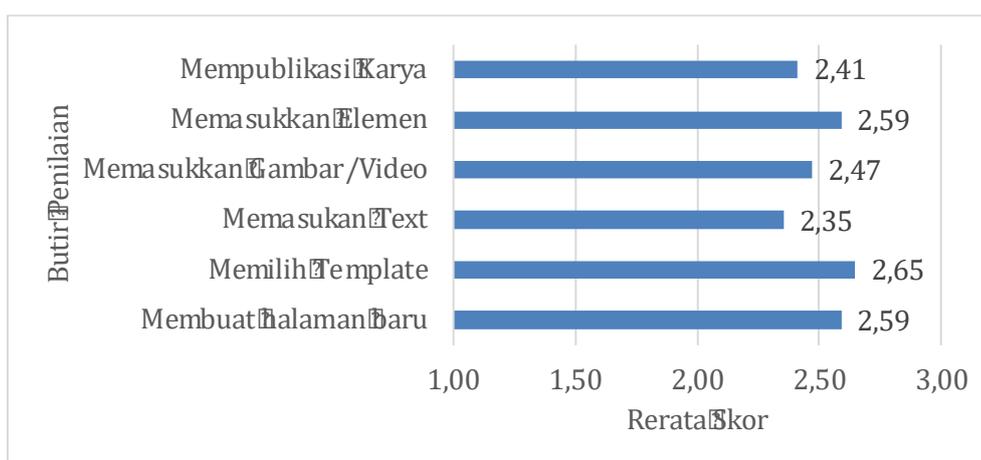


**Gambar 7.** Rerata Skor untuk Setiap Aspek Penilaian

Gambar 7 menggambarkan penilaian terhadap empat aspek penting dari media yang dibuat oleh peserta pengabdian, yaitu Teknik Pengembangan, Kualitas Tampilan, Kemudahan Penggunaan, dan Keterbacaan. Hasil yang ditampilkan menunjukkan variasi dalam penilaian media terhadap aspek-aspek tersebut. Kualitas Tampilan menempati posisi tertinggi dengan nilai 2,65, mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan, pada umumnya memiliki visual atau presentasi produk yang baik. Kemudahan Penggunaan juga mendapatkan skor yang masih dalam kategori tinggi juga yaitu 2,59, menunjukkan bahwa produk yang dibuat relatif mudah digunakan, meskipun ada ruang untuk perbaikan lebih lanjut. Teknik Pengembangan dan Keterbacaan mendapatkan skor yang lebih rendah, dengan skor masing-masing 2,47 dan 2,41. Walaupun masih dalam kategori tinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa media yang dibuat memiliki tingkat keterbacaan yang kecil karena ukuran *font*-nya. Skor-skor ini bisa menjadi titik fokus untuk perbaikan lebih lanjut, di mana aspek teknis dan keterbacaan perlu ditingkatkan agar media menjadi lebih mudah dipahami dan diakses. Perbedaan skor ini mengungkapkan adanya kesenjangan antara visual yang menarik dengan aspek fungsional yang mungkin memerlukan penyesuaian.

### 3.3 Evaluasi

Pada tahapan ini, tim memberikan angket persepsi tingkat pemahaman. Rerata skor untuk setiap butir dapat dilihat pada Gambar 8.



**Gambar 8.** Rerata Skor Angket Persepsi Tingkat Pemahaman

Gambar 8 menampilkan hasil evaluasi persepsi peserta terhadap pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan *Canva*. Skor yang diberikan mencerminkan pemahaman peserta terhadap berbagai aspek yang diajarkan selama pelatihan. Terlihat bahwa memasukkan elemen, memasukkan gambar/video, serta memilih *template* mendapatkan nilai tertinggi sebesar 2,59, menunjukkan bahwa peserta merasa cukup percaya diri dalam menggunakan fitur-fitur ini setelah

mengikuti pelatihan. Hal ini bisa mengindikasikan bahwa pelatihan yang diberikan efektif dalam menjelaskan penggunaan fitur dasar *Canva*, terutama dalam hal visualisasi dan tata letak yang merupakan aspek penting dalam pembuatan media pembelajaran. Namun, memasukkan teks mendapat nilai yang sedikit lebih rendah, yaitu 2,41. Ini mungkin menunjukkan bahwa peserta masih mengalami sedikit kesulitan dalam mengelola konten teks di dalam *Canva*, yang bisa saja disebabkan oleh kurangnya penjelasan mendalam atau waktu praktik yang tidak cukup pada bagian ini. Selain itu, publikasi karya dan pembuatan halaman baru juga mendapatkan nilai cukup baik dengan masing-masing 2,53, menandakan bahwa peserta merasa cukup nyaman dalam menavigasi fitur ini, tetapi mungkin masih ada ruang untuk pengembangan keterampilan lebih lanjut. Secara keseluruhan, skor-skor ini menunjukkan bahwa pelatihan sudah cukup efektif dalam membekali peserta dengan pemahaman dasar, namun ada beberapa area yang masih bisa ditingkatkan, terutama terkait dengan pengelolaan teks.

Peningkatan kemampuan guru dapat dilakukan dengan berbagai bentuk. Salah satunya adalah adanya pelatihan/diklat/workshop. Kebermanfaatannya dari kegiatan ini juga dapat menjadi daya tarik guru dalam mengembangkan dirinya. Menurut (Mashoedah, 2015) bahwa hasil survey menyatakan bahwa perlunya sebuah model pelatihan guru yang sesuai dengan bidang keahliannya, termasuk dalam pembuatan media pembelajaran ini. Dalam beberapa penelitian sebelumnya, penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dan prestasi kognitif peserta didik (Lubis & Ikhsan, 2015).

#### 4. KESIMPULAN

Kegiatan optimalisasi pemanfaatan *Canva* sebagai alat pembuat media pembelajaran telah dilaksanakan dengan baik. Peserta terdiri dari 22 guru dari SMAN 2 Bengkulu Tengah. Hasil yang didapatkan adalah sebanyak 17 media pembelajaran dengan berbagai jenis. Hasil penilaian media yang dibuat oleh peserta diperoleh 2,53. Hal ini berarti media yang dikembangkan dengan menggunakan *Canva* telah berada dalam kategori tinggi. Hasil angket persepsi tingkat pemahaman diperoleh rerata skor sebesar 2,55. Hal ini berarti tingkat pemahaman peserta tentang materi optimalisasi pemanfaatan *Canva* berada dalam Tingkat Tinggi. Kegiatan pengabdian ke depan, seharusnya dapat memfasilitasi Masyarakat mitra untuk lebih produktif, termasuk dalam memanfaatkan teknologi untuk membuat media pembelajaran. Guru menjadi salah satu masyarakat mitra yang dapat dijadikan sasaran untuk kegiatan pengabdian. Materi yang disampaikan harus lebih runut dan mudah untuk dipahami. Pelatihan seperti ini harus diimbangi dengan praktik secara langsung dan pendampingan agar tujuan yang dirumuskan dapat tercapai di akhir kegiatan.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih tim ucapkan kepada Universitas Bengkulu atas hibah pengabdian kepada masyarakat berbasis ipteks dengan nomor kontrak 3306/UN30.15/ PM/2024 pada tanggal 15 Mei 2024.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adenia, A. P., Juniar, R. D., & Mauliana, M. I. (2024). Pelatihan Media Pembelajaran Digital Memanfaatkan Aplikasi Canva Menggali Kreativitas Guru dalam Pendidikan di SDN Sekarjoho 1. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 8(2), 1182–1188.
- Al-Hariri, M. T., & Al-Hattami, A. A. (2017). Impact of students' use of technology on their learning achievements in physiology courses at the University of Dammam. *Journal of Taibah University Medical Sciences*, 12(1), 82–85. <https://doi.org/10.1016/j.jtumed.2016.07.004>
- Asrafiani Arafah, A., & Riyanti, R. (2023). Pelatihan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva Bagi Guru Di SDN 021 Sungai Kunjang. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(6), 12600–12606. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/view/22018>
- Azwar, S. (2012). *Penyusunan skala psikologi* (II). Pustaka Pelajar.

- Cholik, C. A. (2017). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Meningkatkan Pendidikan di Indonesia. *Syntax Literate : Jurnal Ilmiah Indonesia*, 2(6), 21–30.
- Fathahillah, Andayani, D. D., Adiba, F., Baso Kaswar, A., & Akram Nur Risal, A. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bagi Guru. *Jurnal Dedikasi*, Vol. 24, No. 1, 2022 (9-14), 24(1), 2022.
- Gani, A., & Hidayat, T. (2023). Dialog Komunitas: Menggabungkan Teknologi dan Metodologi Mengajar Inovatif di Sekolah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sultan Indonesia*, 1(1), 15–23. <https://doi.org/10.58291/abdisultan.v1i1.189>
- Herring, M. C., Koehler, M. J., & Mishra, P. (2016). Support for technology integration: Implications from and for the TPACK framework. In *Handbook of Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) for Educators: Second Edition* (pp. 119–130). <https://doi.org/10.4324/9781315771328>
- Jannah, F. N. M., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 2. <https://jurnal.uns.ac.id/JPD/article/view/72716>
- 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>
- Lestari, P. A., Nurhikmah, E., Farhani, F., Pauziah, H., Winati, I., Ayunda Rahmaputri Isnawan, O., Mulyana, A., Rahayu, P., Nuraeni, F., Fajar Nugroho, O., & Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva bagi Guru di SDN 9 Nagrikaler Purwakarta. *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education (IJOCSEE)*, 2(1), 47–54.
- Lubis, I. R., & Ikhsan, J. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Prestasi Kognitif Peserta Didik Sma. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 1(2), 191. <https://doi.org/10.21831/jipi.v1i2.7504>
- Mashoedah, M. (2015). Kajian Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pelatihan Peningkatan Kompetensi Profesional Guru. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(1), 17–25. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v1i1.10875>
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.
- Prayitno, E., Kurniawati, D., & Arvianto, I. R. (2018). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Seminar Nasional Konsorsium Untag Se Indonesia*, 401–414.
- Purba, Y. A., & Harahap, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325–1334. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>
- Shulman, L. S. (1986). Those who understand: knowledge growth in teaching. *Educational Researcher*, 15(2), 4–14.
- Tukan, G. D., Fatima Nifu, M. O., Besin, J. A., Setyaningsih, F. D., De Rozari, C. C., Nogi Beribe, M. A., Martins, J. A., & Melly Rani, M. E. (2023). Pembelajaran Literasi Media Kepada Siswa Siswi SMA Negeri 1 Bajawa Kabupaten Ngada. *Jurnal Abdimas Mandiri*, 7(3), 155–161. <https://doi.org/10.36982/jam.v7i3.3337>