

PENGEMBANGAN KOMPETENSI PROFESIONAL GURU MELALUI EDUKASI MEDIA POSTER BERBASIS APLIKASI CANVA

Muhammad Amran Shidik^{1*}, Lidwina Felisima Tae², Ni Putu Yuni Astriani Dewi³

^{1,2,3}Pendidikan Biologi, Universitas Timor, Indonesia

muh.amranshidik@gmail.com¹, lidwinatae@gmail.com², yuniastriani@unimor.ac.id³

ABSTRAK

Abstrak: Canva merupakan salah satu aplikasi yang dapat membantu guru dalam mendesain media pembelajaran yang menarik. Aplikasi ini juga dapat diakses seluruh fiturnya secara gratis bagi guru-guru. Hanya saja dilokasi mitra, guru-guru masih belum mengerti dan paham cara akses dan penggunaannya. Inilah yang menjadi tujuan dari kegiatan ini yaitu untuk mengembangkan kompetensi profesional guru melalui edukasi media poster berbasis Canva. Kegiatan pengabdian ini dilakukan pada akhir bulan Juni 2023, yang pesertanya adalah guru-guru di SMP Negeri Fatumfaun berjumlah 19 orang. Metode pengabdian ini dilakukan dengan cara memberikan edukasi melalui pelatihan dan pendampingan langsung kepada guru-guru secara langsung dalam membuat media poster menggunakan Canva. Kegiatan pengabdian ini menghasilkan produk berupa media poster yang dibuat oleh peserta pengabdian. Evaluasi kegiatan dilakukan dengan mengisi kuesioner yang bersisi 7 pertanyaan bagi peserta untuk melihat respon terhadap kegiatan pengabdian. Dari hasil evaluasi diperoleh secara keseluruhan respon peserta sebesar 88,72% yang berarti berada pada kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian ini telah mencapai tujuan yakni mengembangkan kompetensi profesional guru melalui edukasi media poster menggunakan Canva. Selain itu, kegiatan ini juga telah menambah wawasan dan pengetahuan guru-guru untuk memanfaatkan aplikasi canva dalam pembuatan perangkat dan media pembelajaran yang lebih menarik.

Kata Kunci: Aplikasi Canva; Kompetensi Profesional Guru; Media Poster.

Abstract: Canva is one application that can help teachers in designing interesting learning media. This application can also be accessed all its features for free for teachers. It's just that at the partner location, teachers still don't understand and understand how to access and use it. This is the purpose of this activity, which is to develop teacher professional competence through Canva-based poster media education. This service activity will be carried out at the end of June 2023, with 19 teachers at Fatumfaun State Junior High School. This method of service is carried out by providing education through training and direct assistance to teachers directly in making poster media using Canva. This service activity produces products in the form of poster media made by service participants. Evaluation of activities is carried out by filling out a questionnaire with 7 questions for participants to see the response to service activities. From the evaluation results, the overall response of participants was 88.72%, which means it is in the very good category. This shows that this service activity has achieved the goal of developing teacher professional competence through poster media education using Canva. In addition, activities.

Keywords: Canva App; Poster Media; Professional Competence of Teachers.



Article History:

Received: 31-08-2023

Revised : 24-09-2023

Accepted: 13-10-2023

Online : 01-12-2023



This is an open access article under the
CC-BY-SA license

A. LATAR BELAKANG

Teknologi informasi menjadi suatu hal yang penting saat ini terutama dalam hal penyampaian suatu informasi (Wiyanti dkk., 2021). Teknologi informasi menjadi media utama yang digunakan oleh masyarakat dalam penyampaian informasi. Tak terkecuali pada penyampaian materi kepada siswa yang dilakukan oleh guru. Aktivitas pembelajaran tetap harus dilakukan secara maksimal meskipun dilakukan secara online. Hal ini mendorong guru untuk dapat mengembangkan kompetensi dan keterampilannya agar dapat tetap menjalankan keprofesionalannya sebagai seorang guru. Sebagai guru profesional saat ini tidak hanya sebatas menjalankan tugas dan memahami keahliannya serta sistem pendidikan yang berlaku, tetapi juga harus mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan (Fahrozi & Hts, 2023; Kristanto, 2021; Maharani dkk., 2022; Sugiarti, 2019).

Hasil analisis kebutuhan di lapangan terkait dengan pelaksanaan pembelajaran di sekolah menunjukkan bahwa terdapat beberapa guru yang masih kesulitan dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Hal ini didukung beberapa hasil penelitian terkait pemanfaatan teknologi oleh guru dalam pembelajaran. Hasil penelitian Eva dkk. (2020); Husaini (2021); Winda & Dafit (2021) menyampaikan bahwa guru hanya memanfaatkan buku sebagai media utama dalam pembelajaran sehingga kurang berminat dalam menggunakan media lain dikarenakan kurangnya kreativitas guru dalam mengajar. Lebih lanjut penelitian Alwi (2017); (Amin), 2019; Natsir dkk. (2021) mengatakan bahwa kurang maksimalnya pengembangan media yang dilakukan guru disebabkan oleh kurangnya kemampuan guru dalam memanfaatkan media. Hal ini memberikan dampak pada hasil belajar mengajar yang dilakukan di mana siswa mengalami hambatan dalam menerima dan memahami informasi materi yang disampaikan.

Media pembelajaran merupakan suatu hal yang penting dan kunci dalam mensukseskan pembelajaran (Rahmatullah dkk., 2020). Media ini sebagai sarana menyampaikan informasi materi pelajaran dari guru ke siswa. Dengan demikian, media yang digunakan perlu menyesuaikan kondisi siswa sehingga siswa merasa nyaman dan mudah memahami konten materi yang akan disampaikan (Mila dkk., 2021). Memperhatikan kemampuan setiap siswa yang berbeda, media pembelajaran perlu memperhatikan pemenuhan kebutuhan individu siswa dan tentunya dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan (Ratnasari & Ginanjar, 2019). Karakteristik media pembelajaran yang memenuhi karakteristik tersebut salah satunya adalah poster digital. Media visual dengan gambar-gambar ilustrasi yang jelas dan informatif merupakan ciri khas dari media poster. Hal ini memudahkan siswa dalam memahami isi dari media tersebut karena disajikan dalam bentuk yang menarik (Eva dkk., 2020).

Sebuah pesan dapat disampaikan melalui poster dengan gaya yang ringan dan menyenangkan (Aeni & Yusupa, 2018). Pesan yang disampaikan

poster mampu menarik perhatian siswa karena dapat memberikan gambaran lebih konkrit dan nyata (Setyaningsih & Winarno, 2016). Poster pembelajaran akan memberikan dampak secara signifikan terhadap perilaku dan psikologis serta kognitif pembacanya. Hal ini dikarenakan salah satu karakteristik poster yaitu mampu menciptakan reaksi emosional dari pembaca. Elemen gambar, tulisan, dan informasi yang disajikan dalam poster akan menarik (Nurinayati dkk., 2014; Riwanto & Wulandari, 2019) minat siswa secara mendalam (Nurinayati dkk., 2014; Riwanto & Wulandari, 2019). Hasil penelitian terhadap penggunaan poster dan komik di berbagai jenjang pendidikan baik SD, SMP dan SMA menunjukkan bahwa pemanfaatan poster dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dan hasil uji coba terhadap responden menyatakan media komik mampu memberikan stimulus dan rasa keingintahuan siswa terhadap materi yang dipelajari (Aeni & Yusupa, 2018; Ambaryani & Airlanda, 2017; Saputro, 2016).

Seiring dengan perkembangan teknologi, media poster saat ini tidak hanya ada dalam bentuk cetak saja tetapi juga tersedia dalam bentuk digital. Kelebihan poster digital diantaranya adalah dapat ditransfer dalam berbagai media penyimpanan dan dapat disimpan dalam bentuk digit atau byte. Poster digital juga memungkinkan siswa untuk dapat membaca di mana dan kapan saja karena dapat di simpan dalam smartphone mereka (Utami dkk., 2021). Pemanfaatan poster digital dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran dua arah. Poster digital dapat digunakan sebagai media belajar dan alat bantu mengajar yang dapat digunakan secara mandiri oleh siswa (Saputro, 2016). Canva merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat poster digital. Aplikasi berbasis online ini telah menyediakan berbagai desain menarik berupa fitur-fitur, template, dan kategori-kategori (Pelangi dkk., 2020).

Canva berdiri tahun 2012 oleh Melanie Perkins sebagai tools aplikasi grafis yang dapat membantu pemula dalam membuat, mengedit, dan atau merancang desain secara online (Suharyanto dkk., 2022; Widayanti dkk., 2021). Ekowati dkk. (2023); Fatihah & Ruhiat (2023); Zebua (2023) menyampaikan beberapa kelebihan Canva antara lain: (1) terdapat berbagai template, desain grafis, animasi, dan no halaman yang menarik; (2) menyediakan berbagai macam fitur untuk mendesain media; (3) hemat waktu dan praktis; (4) hasil desain dapat dibuka di mana saja dan kapan saja; (5) resolusi gambar baik; (6) memungkinkan adanya kolaborasi dalam mendesain media; (7) desain dapat dilakukan kapanpun; dan (8) hasil desain dapat disimpan dalam berbagai bentuk file seperti pdf dan jpg. Khusus untuk guru, sekolah dan berbagai instisusi pendidikan Canva menyediakan layanan khusus yaitu *Canva for Education*.

Canva for Education memungkinkan pengguna memiliki akses Canva Pro dan memberikan berbagai fasilitas lebih baik. Kelebihan *canva for education* antara lain menyediakan fasilitas sebagai berikut: (1) template

pendidikan untuk berbagai mata pelajaran, tingkatan kelas, dan materi; (2) mengkombinasikan pembelajaran dengan kegiatan siswa menggunakan copyright gambar, tulisan, video, animasi dan fitur edit tak berbayar; (3) memungkinkan untuk penyampaian materi, review, dan umpan balik kepada siswa setiap saat; (4) menyediakan berbagai macam umpan balik yang menarik berupa tulisan atau stiker gambar; dan (5) dapat secara mudah diintegrasikan dengan berbagai aplikasi pembelajaran online seperti Google Classroom, Schoology, Microsoft Teams, Moodle dan aplikasi lainnya (Maharani dkk., 2022; Pratama dkk., 2021). Dengan berbagai kelebihan tersebut, para guru diharapkan akan mampu mengaplikasikan Canva untuk pembuatan media pembelajaran khususnya poster digital secara mudah dan dapat mengikuti perkembangan teknologi dalam pengembangan pembelajaran (Kaffah dkk., 2023; Mudinillah & Isnain, 2021).

Semakin pesatnya kemajuan teknologi informasi dan kebutuhan para guru untuk mengembangkan kompetensi mereka untuk menunjang keberhasilan pembelajaran inilah yang mendorong tim pengabdian untuk mengadakan pelatihan kompetensi profesional guru dalam memanfaatkan media pembelajaran melalui pelatihan poster digital. Hal ini didukung oleh hasil penelitian Fitria dkk. (2019); Laelasari (2013); Maharani dkk. (2022) dimana salah satu strategi untuk mengembangkan profesionalisme guru dapat dilakukan dengan berpartisipasi dalam pelatihan yang dapat mengembangkan keterampilannya untuk dapat melaksanakan tugas secara efektif. Oleh karena itu, tujuan pelatihan poster digital ini adalah mengembangkan kemampuan profesional guru dalam pemanfaatan teknologi khususnya dalam membuat media poster pembelajaran.

B. METODE PELAKSANAAN

Pengabdian ini dilaksanakan di SMPN Fatumfaun. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan selama satu tahun anggaran 2023 yang dibagi menjadi dua bagian yaitu Edukasi pada guru yaitu pada bulan Juli 2023, selanjutnya dilakukan pendampingan terhadap guru-guru yang telah mengikuti kegiatan PKM dan dilakukan evaluasi mengenai pembuatan media poster pembelajaran yang akan dilaksanakan pada bulan Agustus 2023. Peserta dalam kegiatan ini adalah guru-guru di SMP N Fatumfaun yang berjumlah 19 orang guru. Dalam kegiatan ini juga pemateri terdiri dari tiga orang dosen dan dibantu oleh tiga orang mahasiswa.

Metode pelaksanaan yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pemberian edukasi pembuatan media poster pembelajaran digital dengan aplikasi canva. Dilanjutkan dengan kegiatan pendampingan dan evaluasi kegiatan untuk mengetahui kemampuan guru-guru setelah diberikan edukasi mengenai pembuatan media poster pembelajaran digital dengan aplikasi canva. Evaluasi pada akhir kegiatan dilakukan dengan memberikan kuesioner respon peserta terhadap pelaksanaan kegiatan yang telah dilakukan. Kategori respon peserta edukasi, seperti pada Tabel 1.

Tabel 1. Kategori Respon Peserta

Interval	Kategori
85-100	Sangat Baik
69-84	Baik
53-68	Cukup
37-52	Tidak Baik
0-36	Sangat tidak

Berikut tahapan-tahapan dalam kegiatan ini, seperti terlihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

No.	Tahapan	Kegiatan	Pelaksana
1.	Persiapan	a. Analisis kebutuhan di lokasi mitra b. Menentukan topik kegiatan c. Melakukan survey lokasi tentang keadaan sekolah (termasuk ketersediaan listrik, jaringan internet, LCD, dsb)	Tim pengabdian dan perwakilan mitra
2.	Pelaksanaan	a. Pengenalan aplikasi Canva b. Pembuatan poster dan pendampingan peserta oleh tim pengabdian	Tim pengabdian, peserta kegiatan
3.	Evaluasi	a. Pengisian kuesioner respon peserta menggunakan instrument respon saat awal kegiatan dan untuk mengetahui pemahaman peserta terkait materi yang diberikan, b. Menilai produk akhir peserta kegiatan	Tim pengabdian, peserta kegiatan

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahapan Persiapan

Tahapan ini diawali dengan melakukan peninjauan di lokasi mitra dalam hal ini adakah SMP Negeri Fatumfaun. Peninjauan dilakukan dengan tujuan untuk mengkoordinasikan rencana kegiatan kepada mitra serta melakukan diskusi dengan Kepala Sekolah SMP Negeri Fatumfaun, Kota Kefamenanu, Kabupaten Timor Tengah Utara (TTU). Setelah diskusi dan melakukan observasi, tim pelaksana selanjutnya melakukan analisis kebutuhan untuk mendapatkan informasi lanjutan terkait kebutuhan dari mitra kegiatan. Selanjutnya dilakukan kembali diskusi dengan pihak mitra terkait tawaran dan solusi tentang kebutuhan mitra untuk dipertimbangkan sehingga sampai pada keputusan tentang tema yang akan diangkat.

Setelah penentuann tema kegiatan, selanjutnya tim pelaksana melakukan pemeriksaan kesiapan sarana dan prasarana di lokasi mitra. Tempat yang akan digunakan dalam kegiatan ini adalah laboratorium (lab) komputer SMP Negeri Fatumfaun. Sarana dan prasarana di SMP Negeri

Fatumfaun terbilang sudah cukup baik dimana, di dalam lab komputer sudah tersedia kurang lebih 25 unit komputer dan 15 unit *chromebook*. Sehingga untuk fasilitas dari sekolah sudah cukup untuk mendukung kegiatan edukasi ini. Tim pelaksana juga melakukan persiapan berupa materi kegiatan sesuai tema kegiatan, angket, modul panduan untuk peserta, serta melakukan pemeriksaan kembali perangkat komputer dan *chromebook* yang akan digunakan peserta.

2. Tahapan Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan kegiatan dilaksanakan pada tanggal 20-22 Juli 2023 di Lab. Komputer SMP Negeri Fatumfaun. Kegiatan ini diikuti oleh seluruh guru yang berjumlah 19 orang guru dengan berbagai macam bidang keilmuan. Dari 19 orang guru hanya terdapat 1 orang guru yang pernah menggunakan tentang Canva, sedangkan 18 lainnya belum pernah sekalipun menggunakan Canva. Kegiatan ini dimulai dengan berdoa bersama, yang kemudian dilanjutkan dengan sambutan dari pihak sekolah sekaligus membuka kegiatan edukasi. Selanjutnya, peserta mulai diberikan materi pengenalan canva beserta fitur-fiturnya, registrasi Canva, kemudian membuat poster pembelajaran melalui aplikasi Canva.

Kegiatan diawali dengan pemberian materi terkait media pembelajaran untuk guru. Materi ini berisi tentang pengenalan jenis-jenis media serta peran media bagi peserta pengabdian. Kemudian, kegiatan dilanjutkan pada pengenalan aplikasi Canva dan registrasi akun. Pada materi ini, peserta diberikan arahan dan pengenalan terkait fungsi dan manfaat Canva, fitur-fitur yang berada didalam Canva beserta fungsinya masing-masing. Selain itu, peserta juga langsung di arahkan untuk melakukan registrasi akun Canva baik menggunakan akun pribadi maupun akun belajar.id peserta. Ada beberapa perbedaan dalam pendaftaran menggunakan akun pribadi peserta maupun akun belajar.id. Jika menggunakan akun pribadi peserta misalnya akun gmail, peserta hanya dapat mengakses dan memanfaatkan fitur-fitur gratis dari aplikasi Canva. Sedangkan jika menggunakan akun belajar.id peserta, fitur-fitur yang tadinya berbayar dapat digunakan secara gratis tanpa perlu mengeluarkan biaya lagi. Kegiatan dilanjutkan dengan pembuatan media poster. Peserta yang sudah melakukan registrasi kemudian dipandu untuk membuat poster mengikuti instruksi dari pameri serta dipandu oleh tim pelaksana kegiatan agar lebih mudah dalam mengikuti alur pembuatan media poster.

Pada saat kegiatan ini berjalan, peserta sangat antusias mengikuti arahan pameri, dimana peserta lebih aktif dalam berdiskusi dan mengikuti alur materi yang diberikan. Peserta kegiatan semakin termotivasi untuk dapat menggunakan aplikasi Canva saat mengetahui bahwa aplikasi ini dapat diperoleh dengan mudah apalagi untuk guru melalui *Canva for Education*. Dalam proses pembuatan media poster pembelajaran, peserta

didampingi langsung oleh tim pelaksana untuk dapat mengikuti arahan pemateri, seperti terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. (a) Suasana kegiatan berlangsung, (b) Tim pelaksana mendampingi peserta dalam kegiatan

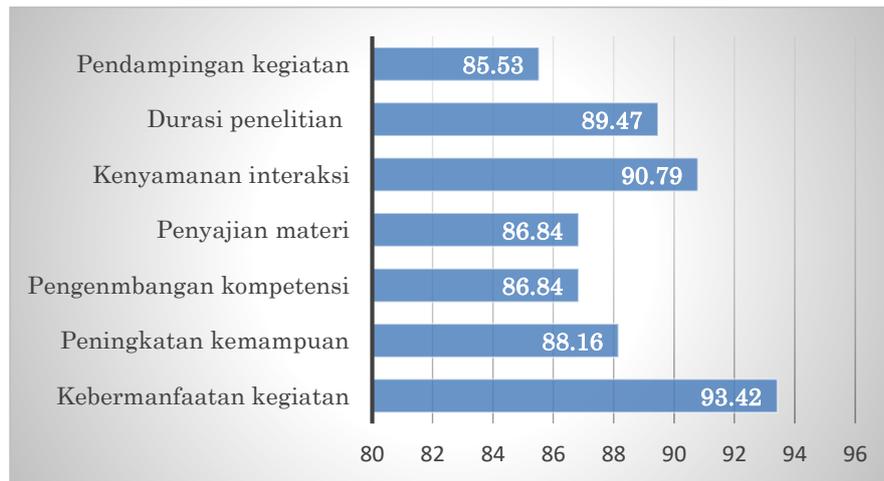
Gambar 1 merupakan suasana saat berlangsungnya kegiatan serta pendampingan langsung oleh tim pelaksana. Kegiatan berikutnya adalah peserta akan diberikan kesempatan untuk membuat media poster selama 30 menit. Peserta dibagi ke dalam 4 kelompok agar lebih mudah dalam bekerja dan berdiskusi dalam kelompoknya. Peserta juga diberikan kebebasan dalam membuat media poster sesuai dengan kreativitasnya. Beberapa poster hasil kerja peserta dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Poster karya peserta kegiatan

3. Tahapan Evaluasi

Tahapan evaluasi ini dilakukan pada akhir kegiatan edukasi. Evaluasi dilakukan dengan mengumpulkan tugas berupa karya poster yang telah dibuat, yang merupakan produk dari kegiatan berlangsung. Selain itu, peserta juga diberikan kuesioner untuk melihat respon peserta selama pelaksanaan kegiatan dari awal hingga kegiatan selesai. Hasil isian kuesioner respon peserta yang diisi telah diisi diakhir kegiatan ini seperti terlihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Diagram persentasi respon peserta selama kegiatan edukasi

Gambar 3 di atas memberikan gambaran hasil dari pengisian kuesioner peserta kegiatan edukasi yang diikuti oleh 19 orang guru dari berbagai bidang keilmuan. Dilihat dari diagram di atas diketahui bahwa, rata-rata persentasi respon peserta berada pada 88,72% yang artinya berada pada kategori sangat baik. Sehingga kegiatan ini bisa dikatakan telah sesuai dengan harapan tim pengabdian dan telah mencapai tujuannya. Hal ini dapat dilihat melalui antusiasme peserta saat berlangsungnya kegiatan, produk yang dihasilkan peserta sesuai dengan harapan dan instruksi dari tim pengabdian yakni berupa poster, dan respon positif yang peserta berikan diakhir kegiatan. Diakhir kegiatan, pimpinan dari mitra dan peserta kegiatan berharap agar kegiatan serupa agar dapat secara rutin dilakukan di lokasi mitra dengan harapan ilmu yang telah diperoleh tetap dapat digunakan oleh peserta utamanya dalam pembuatan media pembelajaran dan perangkat pembelajaran lainnya.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Hasil dari pelaksanaan kegiatan ini yaitu peserta telah mampu mengembangkan salah satu kemampuan profesionalnya dalam pemanfaatan teknologi dalam hal ini membuat media poster melalui aplikasi Canva. Selain itu, hasil evaluasi berupa respon peserta yang diperoleh melalui kuesioner yang dibagikan, diperoleh persentasi 88,72% yang berarti kegiatan ini masuk pada kategori sangat baik untuk peserta. Peserta didik merasa terbantu dalam meningkatkan kemampuan dan kompetensinya sebagai guru terutama dalam mempersiapkan perangkat dan media pembelajaran. Saran untuk kegiatan selanjutnya, diharapkan agar kegiatan pelatihan serupa dapat terus dilakukan baik menggunakan aplikasi yang sama atau dengan aplikasi-aplikasi terbaru, agar peserta dapat terus mengembangkan pengetahuannya terutama dalam menyiapkan media pembelajaran yang baik. .

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Pengabdian Pada Masyarakat (LPPM) Universitas Timor yang telah mendanai kegiatan PKM ini, serta turut memberikan berbagai jenis bantuan demi kelancaran pelaksanaan pengabdian masyarakat ini. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada segenap pimpinan dan guru-guru SMP Negeri Fatumfaun atas sambutan serta antusiasmenya dalam kegiatan pengabdian ini sehingga kegiatan berjalan lancar dan baik hingga selesai.

DAFTAR RUJUKAN

- Aeni, W. A., & Yusupa, A. (2018). Model media pembelajaran e-komik untuk SMA. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(1), 43–59.
- Alwi, S. (2017). Problematika guru dalam pengembangan media pembelajaran. *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 8(2), 145–167.
- Ambaryani, A., & Airlanda, G. S. (2017). Pengembangan media komik untuk efektifitas dan meningkatkan hasil belajar kognitif materi perubahan lingkungan fisik. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 3(1), 19–28.
- Amin, S. (2019). Peningkatan Profesionalisme Guru melalui Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe di Kabupaten Malang. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(4), 563-572. <https://doi.org/10.30653/002.201944.238>
- Ekowati, M. A. S., Dananti, K., Wening, S., & Ningrum, E. D. P. (2023). Pengembangan Metode Pembelajaran Berbasis Canva pada Matakuliah Jaringan Komputer. *JITU: Journal Informatic Technology And Communication*, 7(1), 10-19. <https://doi.org/10.36596/jitu.v7i1.1005>
- Eva, R. P. V. B., Sumantri, M. S., & Winarsih, M. (2020). Media Pembelajaran Abad 21: Komik Digital Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Dan Diskusi Pendidikan Dasar*. 1-8. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/psdspd/article/view/17744>
- Fahrozi, W., & Hts, D. I. G. (2023). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran Pada Siswa SMA. *JICS: Journal Of International Community Service*, 2(01 Juni), 59-68.
- Fatihah, W., & Ruhiat, Y. (2023). Pengembangan Konten Pembelajaran Berbasis Canva pada Pokok Bahasan Asam-Basa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 17(1), 57-61. <https://doi.org/10.15294/jipk.v17i1.36674>
- Fitria, H., Kristiawan, M., & Rahmat, N. (2019). Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas. *Abdimas Unwahas*, 4(1), 14-25. <https://doi.org/10.31942/abd.v4i1.2690>
- Husaini, H. (2021). Eksistensi Guru Pendidikan Agama Islam dalam Proses Pembelajaran pada Masa Pandemic Covid-19 di Kota Lhokseumawe. *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 12(2), 299-322. <https://doi.org/10.47766/itqan.v12i2.408>
- Kaffah, L. S., Setiawan, D., & Waluyo, E. (2023). Pemanfaatan Media Cetak Poster Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Di Kelas V Sd. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(16), 482–492.
- Kristanto, Y. D. (2021). Pelatihan desain aktivitas pembelajaran matematika digital dengan menggunakan Desmos. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 27(3), 192–199.
- Laelasari, L. (2013). Upaya Menjadi Guru yang Profesional. *Edunomic*, 1(2), 271674.
- Maharani, H. R., Ubaidah, N., Basir, M. A., Wijayanti, D., Kusmaryono, I., & Aminudin, M. (2022). Pengembangan Profesionalisme Guru Melalui Pelatihan Komik Digital dengan Canva for Education. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian*

- Kepada Masyarakat*, 6(3), 760-768.
<https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i3.10084>
- Mila, N., Alisyahbana, A. N. Q. A., Arisah, N., & Hasan, M. (2021). Efektivitas pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran daring. *Prosiding Penelitian Pendidikan dan Pengabdian 2021*, 1(1), 181–188.
- Mudinillah, A., & Isnain, D. N. I. (2021). Pemanfaatan aplikasi canva untuk meningkatkan penguasaan mufradat dalam pembelajaran bahasa arab siswa kelas III madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Informatika dan Teknologi Pendidikan*, 1(2), 55–65.
- Natsir, S. R., Samritin, S., Sari, E. R., Lestari, A. A., Justia, J., & Rahmawati, R. (2021). Analisis Kesulitan Guru Sekolah Dasar Negeri Pesisir Pantai Kota Baubau dalam Pembelajaran Matematika Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5014-5023. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1472>
- Nurinayati, F., Sartono, N., & Evriyani, D. (2014). Development of digital comic as learning media on immune system topic in SMAN 13 Jakarta. *Biosfer: Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(2), 47–52.
- Pelangi, G., Syarif, U., & Jakarta, H. (2020). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79–96.
- Pratama, H. P., Fuada, S., Sari, N. T. A., Putri, D. I. H., Maulana, F., Salmadiina, A., Rabbani, R. F., Subagja, B., Kholidatuzzahra, Z., & Baha'udin, M. (2021). A training on digital book production for teachers at Lab School of UPI, Purwakarta. *Community Empowerment*, 6(9), 1585–1599.
- Rahmatullah, D., Suryani, E., Fatmawati, F., Merdekawati, A., & Yahya, F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Materi Kerjasama Ekonomi Internasional Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi MIPA SMA Negeri 1 Plampang Tahun Pelajaran 2019/2020. *Indonesian Journal of Teacher Education*, 1(4), 179–186.
- Ratnasari, D. T., & Ginanjar, A. (2019). Pengembangan komik digital sebagai media edukasi penanggulangan bencana alam. *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 481–488.
- Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energ. *Jurnal Pancar (Pendidik Anak Cerdas dan Pintar)*, 2(1), 14-18.
- Saputro, A. D. (2016). Aplikasi komik sebagai media pembelajaran. *Muaddib: Studi Kependidikan dan Keislaman*, 5(1), 1–19.
- Setyaningsih, H. A., & Winarno, M. H. N. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Komik Digital Terhadap Minat Belajar PPKn Siswa pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Kasus Pelanggaran dan Upaya Penegakan HAM. *Jurnal Ikatan Sarjana Pendidikan Indonesia (ISPI) Jawa Tengah*, 3(2), 129-140.
- Sugiarti, D. Y. (2019). Pengelolaan profesionalisme guru. *Jurnal Genta Mulia*, 10(1), 106-111.
- Suharyanto, E., Trisianto, C., & Persada, G. N. (2022). Cara Desain Poster Promosi Dari Aplikasi “Canva” Pada SMP PGRI 1 Ciputat. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 2(2), 171-177. <https://doi.org/10.53769/jai.v2i2.218>
- Utami, M. Z., Setiawan, I., Risdianto, E., & Viona, E. (2021). Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis pendekatan kontekstual untuk meningkatkan motivasi belajar pada materi alat-alat optik. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*. 15 Januari 2021, 344-350.
- Widayanti, L., Kala'lembang, A., Rahayu, W. A., Riska, S. Y., & Sapetra, Y. A. (2021). Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 91-102. <https://doi.org/10.32815/jpm.v2i2.813>

- Winda, R., & Dafit, F. (2021). Analisis Kesulitan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 211-221. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.38941>
- Wiyanti, D. T., Rosyida, I., Kharis, M., Munahefi, D. N., & Azmi, K. U. (2021). Application of Mobile-Based Visual Content for Schools During a Pandemic. *Prisma, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 4, 508–513.
- Zebua, N. (2023). Potensi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Praktis Guru Dan Peserta Didik. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 229-234. <https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.127>