

## PEMBERDAYAAN LULUSAN FKIP UNIPA MELALUI PENDAMPINGAN MODEL SEKOLAH SEPANJANG HARI KABUPATEN SORONG SELATAN

Iwan<sup>1\*</sup>, Achmad Rante Suparman<sup>2</sup>, Nahrin Najib Siregar<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Biologi, Universitas Papua, Indonesia

<sup>2</sup>Pendidikan Kimia, Universitas Papua, Indonesia

<sup>3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Papua, Indonesia

[b.iwan@unipa.ac.id](mailto:b.iwan@unipa.ac.id)

### ABSTRAK

**Abstrak:** Program pengabdian pemberdayaan lulusan FKIP melalui pendampingan model sekolah sepanjang hari di SD Inpres 11 konda Sorong Selatan dirancang untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran termasuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa, media pembelajaran yang digunakan guru interaktif, merancang pembelajaran sesuai materi yang diajarkan. Metode pelatihan terdiri dari sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi dan evaluasi kegiatan. Mitra sasaran yakni Guru SD Inpres 11 Konda yang terdiri dari 10 orang. Evaluasi kegiatan ini dilakukan dengan membagikan kuisioner kepada para peserta pelatihan yaitu guru-guru mitra SD Inpres 11 Konda yang terdiri dari 20 butir soal. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru mengenai penggunaan aplikasi canva dalam merancang modul ajar dan media pembelajaran video animasi. Sebelum pelatihan, data menunjukkan bahwa 60% guru tidak mengetahui tentang aplikasi canva dan 70% tidak memahami penggunaan canva. Namun, setelah pelatihan, 90% guru mampu menggunakan canva untuk membuat modul dan media video animasi pembelajaran, dan 80% guru menunjukkan pemahaman yang baik tentang pembuatan modul dan video animasi untuk pembelajaran yang menarik dan interaktif. Peningkatan ini mencerminkan keberhasilan program sesuai tujuan yang ditetapkan.

**Kata Kunci:** Pemberdayaan Lulusan; Pendampingan; Sekolah Sepanjang Hari; Media Canva.

**Abstract:** The FKIP graduate empowerment service program through mentoring with SSH model at SD Inpres 11 Konda Sorong Selatan is designed to increase teachers' knowledge and skills in improving the quality of learning including improving students' literacy and numeracy skills, interactive learning media used by teachers, designing learning according to the material being taught. The target partners are teachers of SD Inpres 11 Konda consisting of 10 people. The evaluation of this activity was carried out by distributing questionnaires to the training participants, namely partner teachers of SD Inpres 11 Konda consisting of 20 questions. The results of the training show an increase in teachers' knowledge and skills regarding the use of the Canva application in designing teaching modules and animated video learning media. Before the training, data showed that 60% of teachers did not know about the Canva application and 70% did not understand how to use Canva. However, after training, 90% of teachers were able to use Canva to create animated learning video modules and media, and 80% of teachers demonstrated a good understanding of creating animated modules and videos for interesting and interactive learning. This increase reflects the success of the program in accordance with the stated objectives.

**Keywords:** Empowerment; Mentoring; All Day School; Canva Media.



#### Article History:

Received: 25-10-2024

Revised : 16-11-2024

Accepted: 20-11-2024

Online : 13-12-2024



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

## A. LATAR BELAKANG

Ketimpangan pendidikan antar wilayah di Papua Barat masih terjadi, Kota Sorong menjadi daerah dengan Rata-Rata Lama Sekolah dan Harapan Lama Sekolah tertinggi dibanding daerah-daerah lainnya. Untuk mengurangi ketimpangan Pendidikan antar wilayah, pemerintah Provinsi Papua Barat hendaknya meningkatkan tingkat ketersediaan sekolah terutama di daerah-daerah baru pemekaran dan terpencil seperti Kota Sorong, mengurangi tingginya biaya pendidikan dan melakukan sosialisasi kepada masyarakat mengenai pentingnya bagi anak-anak untuk menyelesaikan pendidikan dasar sembilan tahun (Nisa & Samputra, 2020).

Visi Pemerintah Kabupaten Sorong Selatan adalah “Pemerintah Maju, Masyarakat Sejahtera.” Sementara itu, salah satu misinya adalah Misi-nya adalah Peningkatan akses dan kualitas layanan Pendidikan. Salah satu upaya untuk mewujudkan Visi Misi tersebut adalah dengan membentuk Sekolah Sepanjang Hari (SSH) yang pada dasarnya adalah upaya peningkatan mutu pembelajaran konvensional yang selama ini berlaku di sekolah-sekolah di Kabupaten Sorong Selatan, yang bertujuan untuk memantapkan para peserta didik untuk mencapai secara optimal sejumlah kompetensi, seperti literasi baca tulis, literasi numerasi, literasi sains, literasi digital, literasi finansial, dan literasi budaya dan kewargaan (Hafid et al., 2020).

Pemerintah telah memberikan bantuan perangkat agar guru menyajikan pembelajaran yang lebih menarik dengan menggunakan teknologi. Namun, masih banyak guru yang tidak memasukkan teknologi dalam pembelajarannya karena kurangnya pengetahuan tentang aplikasi yang mudah untuk mendukung pembelajaran (Safitri et al., 2023). Salah satu diantaranya penggunaan teknologi dalam pembelajaran berupa aplikasi Canva. Aplikasi Canva memiliki banyak fitur yang dapat digunakan oleh guru SD terutama dalam membuat media pembelajaran (Kartika Lubis et al., 2024; Disman, 2024).

Pengabdian dan penelitian mengenai penggunaan aplikasi canva ini telah banyak dilakukan diantaranya dilakukan oleh Saiful et al. (2023) mengenai Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Kreatif bagi Guru-Guru. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi canva peserta guru-guru dapat membuat video, power point dan poster sebagai bahan pembelajaran. Pengabdian juga dilakukan oleh Santiari et al. (2023) menunjukkan bahwa dengan pelatihan aplikasi canva guru-guru semuanya telah dapat membuat media pembelajaran dengan kreatif serta interaktif. Hasil pengabdian lain juga menunjukkan adanya respon positif dimana para guru mendapatkan pengetahuan dan keterampilan dalam media pembelajaran khususnya Canva (Mulyawati et al., 2022).

Penggunaan canva dapat meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran (Ratnawati et al., 2023). Pelatihan

penggunaan aplikasi canva dapat melatih guru memanfaatkan aplikasi canva untuk media pembelajaran yang interaktif (Yuanta et al., 2021; Hasan & Mudjrimin, 2023). Pelatihan penggunaan canva for education sebagai media pembelajaran merupakan suatu upaya untuk membekali para guru dalam melaksanakan pembelajaran tatap muka dan atau blended learning secara efisien (Henukh et al., 2024). Selain itu penggunaan canva juga dapat diintegrasikan dengan penggunaan *Artificial intelejen* (AI) untuk mengembangkan kompetensi guru dalam merancang pembelajaran (Yudha et al., 2024; Shodiqin et al., 2024).

Permasalahan selama ini khususnya di SD Inpres 11 Konda yakni Kurangnya sarana dan prasarana pembelajaran dan kompetensi guru seperti kekurangan modul siswa, buku pegangan guru, buku referensi, media pembelajaran, dan alat peraga, Kesulitan guru mempersiapkan dan mengemas pembelajaran yang sesuai dengan materi, Kesulitan guru mengembangkan RPP, Kesulitan menentukan metode dan media pembelajaran yang tepat, terbatasnya tenaga pendidik, Sekolah hanya memiliki 2-3 guru sehingga kegiatan pembelajaran tidak maksimal, Kesulitan dalam mengenalkan pembelajaran IPA yang menarik dan interaktif serta berbasis pembelajaran dengan penggunaan teknologi (Hafid et al., 2020).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka perlu pemberdayaan lulusan perguruan tinggi yang berbasis kependidikan serta pengembangan kompetensi guru-guru yang berbasis pada penggunaan teknologi untuk mempermudah dalam merancang dan mempersiapkan pembelajaran yang mudah, menarik, kreatif dan menyenangkan serta interaktif sesuai tuntutan kurikulum Merdeka. Namun sesuai dengan analisis situasi ditemukan bahwa belum memadainya kemampuan guru dalam menggunakan teknologi pendidikan dalam pembelajaran, khususnya menggunakan canva sebagai media pembelajaran. Selain itu, belum ada pelatihan khusus terkait pembelajaran menggunakan teknologi, dan pengetahuan dan keterampilan yang cukup mengenai canva yang dapat menarik minat dan motivasi siswa-siswi juga masih minim.

Oleh karena itu penting pengabdian dengan pemberdayaan lulusan FKIP UNIPA untuk melakukan pendampingan pada Sekolah Sepanjang Hari (SSH) bertujuan untuk meningkatkan kompetensi Guru dalam merancang pembelajaran dengan memanfaatkan penggunaan Canva dan AI dalam menyusun modul ajar, media pembelajaran yang menarik dan interaktif sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan memenuhi hak belajar siswa di SDI 11 Konda.

## **B. METODE PELAKSANAAN**

Mitra sasaran dalam pengabdian ini yaitu Guru-Guru SD Inpres 11 Konda yang terdiri dari 10 orang. Kegiatan ini dilaksanakan di SD Inpres 11 Konda Kabupaten Sorong Selatan Provinsi Papua Barat Daya. Metode Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat meliputi tahap sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, pendampingan dan evaluasi serta keberlanjutan program. Adapun tahapan-tahapan lengkapnya sebagai berikut:

### **1. Tahap Sosialisasi**

Pada tahapan ini melakukan sosialisasi kepada sekolah mengenai program kegiatan pengabdian yang akan dilaksanakan. Selanjutnya melakukan FGD dengan pihak mitra untuk mempersiapkan kegiatan pengabdian. Pada tahapan ini pula ditampilkan program dan kegiatan-kegiatan pendampingan yang dilakukan kepada siswa didalam proses pembelajaran. Mempersiapkan modul ajar, LKPD, RPP, dan asesmen.

### **2. Tahap Pelatihan**

Pada tahap ini guru model lulusan FKIP UNIPA akan diberikan pelatihan bagaimana menggunakan aplikasi canva untuk merancang modul pembelajaran yang menarik dan interaktif, pembuatan media yang menarik berupa video media animasi serta pelatihan penggunaan AI dalam pembelajaran. Melatih guru tentang cara penggunaan canva, cara membuat modul ajar dengan menggunakan canva, cara membuat video animasi pembelajaran, cara menggunakan AI seperti gemini dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Memberikan kesempatan kepada guru untuk mempraktikkan dalam kelas nyata.

### **3. Penerapan Teknologi**

Pada tahap ini implementasi penggunaan aplikasi canva untuk pembuatan e modul, pembuatan media animasi, penggunaan AI dalam pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan merupakan pembelajaran yang interaktif dengan menggunakan e-modul pembelajaran interaktif.

### **4. Evaluasi**

Pada tahap ini dilakukan proses evaluasi terhadap hasil pelaksanaan pendampingan dalam menggunakan canva untuk membuat modul ajar, video animasi pembelajaran. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan insttumen angket yang terdiri dari 20 butir soal. Angket ini dapat mengukur kompetensi guru dari awal sampai akhir pelaksanaan pengabdian (keterampilan guru menggunakan canva dalam merancang modul ajar, video animasi yang menarik dan interaktif).

## 5. Keberlanjutan Program

Diharapkan kegiatan pendampingan ini akan terus berlanjut dari beberapa alumni FKIP yang berminat untuk mengabdikan diri mendampingi siswa disekolah sepanjang hari. Bekerjasama dengan pemerintah daerah untuk menggunakan teknologi dalam pembelajaran agar kualitas pembelajaran menjadi baik. Mahasiswa dilibatkan dalam semua tahapan pengabdian, sesuai dengan kompetensi dan keahlian mereka. Mahasiswa yang terlibat terlibat sebagai asisten dalam pelatihan, sehingga tugas mereka adalah mengarahkan ketika ada peserta pelatihan yang mengalami kesulitan dalam mengakses aplikasi canva, selain itu mahasiswa juga berperan dan bertanggung jawab dalam hal dokumentasi. Mahasiswa mendapatkan kesempatan untuk belajar dan mempraktikkan ilmu pengetahuan mereka dalam situasi nyata, karena itu mahasiswa mendapatkan rekognisi SKS atas partisipasi mereka dalam program pengabdian ini.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan ini, dilaksanakan pelatihan tentang penggunaan canva untuk merancang modul ajar, media pembelajaran yang interaktif, serta penggunaan AI. Tim mitra adalah guru-guru yang ada di SD Inpres Konda Sorong Selatan Papua Barat Daya.

### 1. Tahap Sosialisasi

Sosialisasi dilakukan dengan berkoordinasi dengan pihak mitra tentang pelaksanaan pengabdian. Tim pengabdian berbicara langsung dengan mitra tentang rangkaian jadwal yang akan dilaksanakan selama proses kegiatan pengabdian berlangsung, seperti terlihat pada Gambar 1.

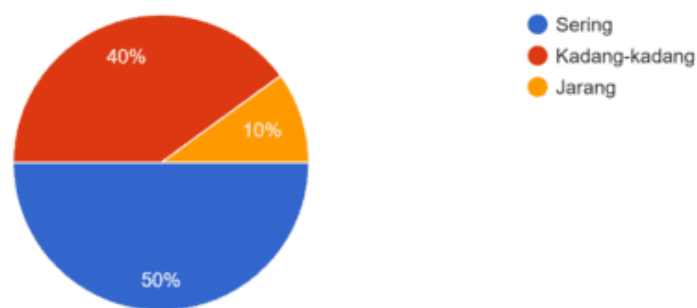


**Gambar 1.** Kegiatan Sosialisasi dan Koordinasi Pelaksanaan Pengabdian

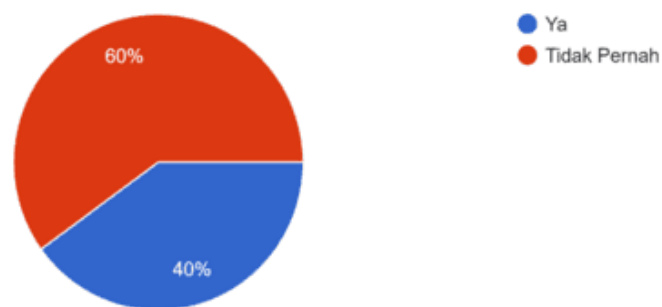
Hasil sosialisasi disepakati tentang waktu pelaksanaan pengabdian dengan pihak mitra. Pihak mitra menyambut dengan baik kegiatan yang dilaksanakan ini dan mengusahakan agar banyak guru terlibat dalam kegiatan pengabdian ini.

## 2. Tahap Pelaksanaan

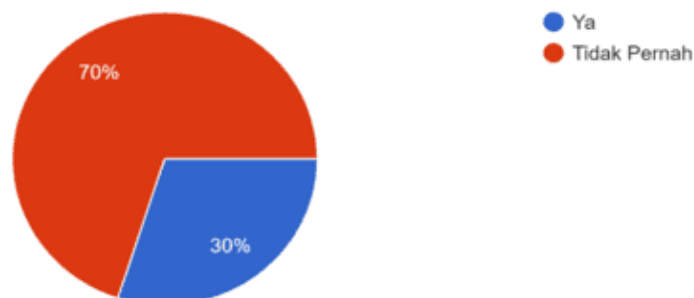
Tahap pelaksanaan awal dimulai dengan mendata pengetahuan guru tentang aplikasi canva dan penggunaan canva dalam pembuatan modul dan media animasi pembelajaran. Pendataan ini sangat perlu agar proses pelaksanaan pelatihan akan lebih terarah dan sebagai masukan buat tim pengabdian untuk menyusun langkah-langkah yang tepat dalam pelatihan yang dilakukan. Pendataan ini dilakukan dengan cara bertanya langsung kepada beberapa guru melalui wawancara singkat dan juga melalui angket yang dibagikan kepada guru. Pendataan ini dilakukan selama beberapa hari secara langsung ke sekolah maupun pengisian google form yang telah disiapkan oleh tim pengabdian. Hasilnya diperoleh data dan informasi berupa grafik kemampuan dan pengetahuan awal tim mitra seperti Seberapa sering guru menggunakan laptop dalam kaitannya dengan pekerjaan sebagai pengajar di sekolah, pengetahuan awal tentang Canva dan Pengetahuan awal guru tentang penggunaan aplikasi canva. Hasil dari tiga informasi awal ini sesuai pada Gambar 2, Gambar 3, dan Gambar 4.



**Gambar 2.** Grafik Berdasarkan Penggunaan Laptop Sehari-hari



**Gambar 3.** Pemahaman Awal Tentang Aplikasi Canva



**Gambar 4.** Pemahaman Awal Tentang Penggunaan Canva

Hasil analisis kemampuan awal dijadikan sebagai acuan dasar dari para tim untuk menyusun langkah selanjutnya. Tim pengabdian melakukan rapat lanjutan untuk menyusun bentuk pengabdian masyarakat yang akan dilaksanakan dengan mitra dan diputuskan untuk melaksanakan kegiatan pengabdian tahap pertama. Kegiatan pengabdian ini dihadiri oleh sejumlah alumni dan guru dan kegiatannya dibuka secara resmi oleh penanggungjawab mitra pengabdian. Pengenalan dan pelatihan penggunaan aplikasi canva, pembuatan modul dan video media animasi ini dikemas dengan suasana santai dan benar-benar menyesuaikan dengan data awal yang telah diperoleh pada saat sosialisasi, sehingga pelatihan yang dilaksanakan ini terlaksana dalam suasana yang santai, sehingga peserta pelatihan dapat menerima materi yang disampaikan, hal ini terlihat pada Gambar 5 dan Gambar 6.



**Gambar 5.** Penyampaian materi pengenalan Penggunaan Aplikasi Canva dalam membuat animasi pembelajaran



**Gambar 6.** Suasana proses latihan menggunakan Aplikasi Canva dalam merancang video animasi pembelajaran

### **3. Tahap Penerapan Teknologi**

Hasil dari penerapan teknologi diperoleh peserta dapat membuat Modul Ajar, video pembelajaran interaktif melalui Penggunaan Aplikasi Canva dan memanfaatkan AI.

#### 4. Tahap Evaluasi

Untuk mengukur hasil dari kegiatan pelaksanaan pengabdian ini, maka dilakukan evaluasi dengan memberikan angket setelah pelaksanaan pengabdian dilakukan. Adapun hasil dari angket ini disajikan sebagai berikut:

- a. Kemampuan menggunakan Aplikasi Canva  
Pada bagian ini, peserta pelatihan diberikan pertanyaan tentang kemampuannya menggunakan canva setelah melaksanakan pelatihan dan diperoleh hasil bahwa sebanyak 90% sudah mampu menggunakan aplikasi Canva setelah pelatihan. Jika dibandingkan dengan hasil yang diperoleh pada Gambar 4, maka hasil ini menandakan bahwa terdapat peningkatan kemampuan pengetahuan yang signifikan dibandingkan sebelum pelatihan.
- b. Penerapan Pembuatan modul dan video animasi  
Pada bagian ini, peserta pelatihan diberikan pertanyaan tentang penerapan pembuatan modul dan video animasi setelah melaksanakan pelatihan dan diperoleh hasil bahwa sebanyak 80% sudah mampu membuat modul dan animasi setelah pelatihan. Jika dibandingkan dengan hasil yang diperoleh sebelum pelatihan, terlihat bahwa terdapat 70% yang belum pernah membuat modul hasil ini telah menandakan bahwa ada peningkatan kemampuan pengetahuan dibandingkan sebelum pelatihan.
- c. Penerapan pengetahuan pembuatan modul dan video animasi yang diperoleh dari pelatihan ini dalam pekerjaan sebagai guru sehari-hari.  
Pada bagian ini, peserta pelatihan diberikan pertanyaan tentang penerapan pengetahuan pembuatan modul dan media animasi yang diperoleh untuk di aplikasikan dalam pekerjaan sehari-hari sebagai guru dan diperoleh hasil bahwa sebanyak 80% akan menerapkan pembuatan modul dan media animasi dalam aktivitasnya sehari-hari sebagai guru, hasil ini telah menandakan bahwa tim pengabdian telah memberikan masukan dan ide baru untuk pembuatan bahan ajar dengan cara yang berbeda dari biasanya.
- d. Proses pembuatan Modul dan video animasi pembelajaran menjadi lebih efisien. Pada bagian ini, peserta pelatihan diberikan pertanyaan tentang efisiensi pembuatan modul dan media animasi pembelajaran memanfaatkan canva diperoleh hasil bahwa sebanyak 80% menyatakan bahwa pembuatan modul dan video animasi pembelajaran lebih efisien. Meskipun ada 20% yang ragu, akan tetapi hasil yang diperoleh menandakan bahwa peserta pelatihan telah paham dengan bahan pelatihan yang diberikan oleh tim pengabdian.
- e. Persiapkan diri untuk menilai menggunakan AI. Pada bagian ini, peserta pelatihan diberikan pertanyaan tentang persiapan guru untuk menilai dengan memanfaatkan teori tes modern dan diperoleh hasil bahwa sebanyak 80% menyatakan bahwa akan mempersiapkan diri



untuk menggunakan AI. Meskipun ada 20% yang ragu, akan tetapi hasil yang diperoleh menandakan bahwa sebagian besar guru telah memiliki dasar yang bagus tentang pemanfaatan AI dalam pembelajaran.

- f. Kebermanfaatan pelatihan dalam meningkatkan kemampuan manajemen. Pada bagian ini, peserta pelatihan diberikan pertanyaan tentang manfaat pelatihan dalam meningkatkan kemampuan manajemen diperoleh hasil bahwa sebanyak 70% menyatakan bahwa pelatihan ini sangat bermanfaat dan 30% menyatakan pelatihan bermanfaat. Hal ini menandakan bahwa pengenalan dan pelatihan penggunaan canva dalam merancang media animasi, modul dan pemanfaatan AI memberikan manfaat yang positif bagi seluruh peserta pelatihan.

#### **D. SIMPULAN DAN SARAN**

Program pengabdian ini berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam merancang modul ajar, media animasi video pembelajaran yang menarik dan interaktif. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa setelah pelatihan, terdapat peningkatan signifikan dalam kemampuan guru, di mana 90% dari mereka mampu menggunakan canva dan 80% menunjukkan pemahaman yang baik tentang Penggunaan canva dalam merancang bahan ajar dan media pembelajaran. Terdapat peningkatan kemampuan manajemen, sebelum pelatihan, manajemen guru dalam merancang pembelajaran masih konvensional. Setelah pengenalan dan pelatihan, sudah ada guru yang menggunakan aplikasi canva, terbukti dari 90% peserta pelatihan percaya diri dalam menggunakan aplikasi canva, 80% peserta pelatihan mempersiapkan diri untuk mengajar serta 80% menyatakan bahwa pembuatan modul, media animasi video pembelajaran menjadi lebih efisien. Peningkatan ini diharapkan dapat berdampak positif pada kualitas pembelajaran di sekolah-sekolah di SD di kabupaten Sorong Selatan.

Disarankan untuk mengadakan pelatihan lanjutan secara berkala untuk memperdalam pemahaman penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Pelatihan ini dapat mencakup topik-topik lanjutan seperti penggunaan AI yang lebih luas serta diperlukan adanya kerja sama yang lebih erat antara perguruan tinggi dan sekolah-sekolah di Sorong Selatan untuk mendukung penerapan teknologi dalam praktik pendidikan. Serta disarankan keterlibatan dinas pendidikan provinsi dan kabupaten untuk ikut andil dalam memberikan dukungan kepada pihak sekolah dan guru untuk menerapkan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Tim Pengabdian Masyarakat mengucapkan terima kasih kepada Direktorat Riset dan Pengabdian Kepada Masyarakat (DRTPM) Kemenristekdikti Tahun Anggaran 2024 No. 040/E5/PG.02.00/PM.BATCH.2/2024 yang telah mendanai kegiatan pengabdian ini sehingga terlaksana dengan baik.

## DAFTAR RUJUKAN

- Asmara, Y. R. I., & Sukadana, I. W. (2016). Mengapa Angka Putus Sekolah Masih Tinggi? (Studi Kasus Kabupaten Buleleng Bali). *E-Journal Ekonomi Pembangunan Universitas Udayana*, 5(12), 1347–1383. <https://ojs.unud.ac.id/index.php/eep/article/download/23557/16727/>
- Disman, A. A. R. (2024). Analisis Pengaruh Pelatihan Penggunaan Platform Canva terhadap Kreativitas Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran di SD Inpres Buluballea. 02, 1022–1030.
- Hafid, A., Firman, Hae, F., & Aulia, N. (2020). Sepeda Pintar (Sekolah Peduli Kokoda Pintar): Pemberantasan Buta Aksara Siswa Sekolah Alam Natikorae Usili Aimas Kabupaten Sorong Abdul. 3(1), 35–43.
- Hasan, N., & Mudjrimin, J. (2023). Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Education di SD 256 Malimongeng. *PENDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 33–37. <https://doi.org/10.47435/pendimas.v2i1.1892>
- Henukh, A., Riwu, L., & Parlindungan, J. Y. (2024). Pelatihan Penggunaan Canva For Education di SMAS YPK Merauke. *Samakta: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 1–8. <https://doi.org/10.61142/samakta.v1i2.125>
- Kartika Lubis, R., Vinsensia, D., & Utami, Y. (2024). Peningkatan Keterampilan Penggunaan Canva Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru Sd N 104276 Serbajadi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 5(1), 855–859. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v5i1.2872>
- Mulyawati, I., Arini, N. W., & Polina, L. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Canva Dan Padlet Bagi Guru Sd. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(1), 170.
- Nisa, N. S., & Samputra, P. L. (2020). Analisis Ketimpangan Pendidikan Di Provinsi Papua Barat. *Jurnal Perspektif Ekonomi Darussalam*, 6(2), 115–135. <https://doi.org/10.24815/jped.v6i2.16388>
- Ratnawati, D., Vivianti, V., Fatmawati, S., Widodo, T., & Hardiyantari, O. (2023). Peningkatan Keterampilan Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Canva. *Bantenese: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 516–526. <https://doi.org/10.30656/ps2pm.v5i2.7412>
- Sabrina, R., Manurung, A. I., & Sirait, B. A. (2022). Peningkatan Rata-Rata Lama Sekolah (RLS) dari Harapan Lama Sekolah (HLS) di Sumatera Utara. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 4784–4792. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/3625>
- Safitri, M. L. O., Wicaksono, Syarifuddin, Iqbal, M., Dino, D., Paraswita, Mursyid, H., Kinanti, Tarigan, D., Elia, W., Faigawati, & Widya Nandasari, D. (2023). Pelatihan dan Bimbingan Penggunaan Canva dan Liveworksheets sebagai Aplikasi Pembelajaran. *Jurnal SOLMA*, 12(2), 546–554. <https://doi.org/10.22236/solma.v12i2.11867>
- Saiful, S., Hamid Ismail, Muh Arief Mukhsin, Rina Asrini Bakri, & Andi Mulawakkan Firdaus. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Bagi Guru-Guru Di Kecamatan Bulukumpa. *Jurnal SOLMA*, 12(1), 89–98. <https://doi.org/10.22236/solma.v12i1.10168>
- Santiari, N. P. L., Ramayasa, I. P., Suwastika, I. W. K., Rahayuda, I. G. S., &

- Hermawan, D. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva dan Powtoon sebagai Media Pembelajaran. *WIDYABHAKTI Jurnal Ilmiah Populer*, 5(3), 50–55. <https://doi.org/10.30864/widyabhakti.v5i3.372>
- Shodiqin, A., Pramasdyahsari, A. S., Setyawati, R. D., Endahwuri, D., Gunawan, O. W., Muqibaturohmah, A. B., & Anindhitya, A. (2024). Pelatihan Media Pembelajaran dan Artificial Intelligence Bagi Guru Matematika untuk Membantu Kinerja Guru di MGMP Matematika SMA Kabupaten Demak. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1(9), 1219–1229. <https://doi.org/10.59837/mxbske97>
- Yuanta, F., Roosyanti, A., Larasati, D. A., Setiyawan, H., Wijaya, U., & Surabaya, K. (2021). *Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva di SDN Dukuh Kupang V Surabaya Training on Using Canva Application at SDN Dukuh Kupang V Surabaya*. 01(02), 96–105. [https://www.canva.com/id\\_id/](https://www.canva.com/id_id/)
- Yudha, R. P., Aisyah, S., Ngili, A. E., Hetraria, T. S., Rumsiti, T., Kurniawati, R. D., & Nurfida, N. (2024). Pengembangan Profesionalisme Guru PAUD Melalui Pelatihan Penggunaan AI (Artificial Intelligence) dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(3), 542–548. <https://doi.org/10.59837/jpmmba.v2i3.861>