

PENDAMPINGAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA GUNA MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN BAGI GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Dina Dahliana¹, Guesa Maiwinda², Sispa Yulia³, Yelna Hernita⁴

^{1,3,4}STAI Solok nan Indah, Indonesia

²STAI Madrasah Arabiyah (MA) Bayang Pesisir Selatan, Indonesia

dina_dahliana@staisni.ac.id

ABSTRAK

Abstrak: Kualitas pembelajaran di madrasah ibtidaiyah sangat dipengaruhi oleh kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mendampingi guru madrasah ibtidaiyah di Kabupaten Sijunjung dalam pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Canva, sebagai platform desain grafis yang mudah diakses dan ramah pengguna, memberikan peluang bagi guru untuk menciptakan materi ajar yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Metode pengabdian yang digunakan adalah metode Partisipation Action Research (PAR) dengan jumlah guru sebanyak delapan belas orang di Yayasan Syafa'at El-Qur'an kabupaten Sijunjung dengan lima tahapan, yaitu: (1) Diagnosa, (2) Rencana tindakan, (3) pelaksanaan, (4) evaluasi, dan (5) penentuan temuan. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa setelah pendampingan, guru mampu menghasilkan media pembelajaran yang lebih variatif dan efektif dalam meningkatkan minat serta pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Pendampingan ini juga meningkatkan keterampilan teknologi guru sebesar 85% dalam mendukung pembelajaran abad ke-21. Program ini memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran, baik dari segi peningkatan motivasi siswa maupun kualitas pengajaran guru. Dengan demikian, pendampingan pembuatan media berbasis Canva menjadi solusi praktis untuk mendukung pembelajaran yang lebih modern dan adaptif di madrasah ibtidaiyah.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif; Canva; Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Abstract: The quality of learning in madrasah ibtidaiyah is greatly influenced by the creativity of teachers in using engaging and interactive learning media. This research aims to assist madrasah ibtidaiyah teachers in Sijunjung Regency in creating interactive learning media based on Canva. Canva, as an easily accessible and user-friendly graphic design platform, provides opportunities for teachers to create innovative, engaging, and student-needs-aligned teaching materials. The service method used is the Participation Action Research (PAR) method with a total of eighteen teachers at the Syafa'at El-Qur'an Foundation in Sijunjung Regency, consisting of five stages: (1) Diagnosis, (2) Action plan, (3) Implementation, (4) Evaluation, and (5) Determination of findings. The results of the service show that after the mentoring, teachers were able to produce more varied and effective learning media in increasing students' interest and understanding of the subject matter. This mentoring also improved the teachers' technological skills by 85% in supporting 21st-century learning. This program has a positive impact on the learning process, both in terms of increasing student motivation and the quality of teacher instruction. Thus, the assistance in creating Canva-based media becomes a practical solution to support more modern and adaptive learning in madrasah ibtidaiyah.

Keywords: Interactive Learning Media; Canva; Primary School Teachers.



Article History:

Received: 18-11-2024

Revised : 03-01-2025

Accepted: 06-01-2025

Online : 01-02-2025



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

A. LATAR BELAKANG

Dalam era di mana teknologi semakin mendominasi berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan, guru-guru di madrasah ibtidaiyah membutuhkan kemampuan untuk memanfaatkan alat-alat digital dalam proses pembelajaran (Familoni & Onyebuchi, 2024). Kabupaten Sijunjung, seperti daerah-daerah lain di Indonesia, juga menghadapi tantangan yang serupa dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di tengah perubahan zaman yang cepat (Judijanto et al., 2024).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah disebarakan menggunakan google form kepada guru-guru madrasah ibtidaiyah (Komara et al., 2024), yang ada di Kabupaten Sijunjung terlihat bahwa rata-rata guru madrasah ibtidaiyah di Kabupaten Sijunjung sudah menggunakan aplikasi canva untuk pembuatan media pembelajaran, akan tetapi hanya sebesar 56% yang sudah mengikuti pelatihan ataupun pendampingan pemanfaatan canva. Artinya, guru-guru madrasah ibtidaiyah di Kabupaten Sijunjung membutuhkan pendampingan lebih lanjut terkait pemanfaatan aplikasi canva. Hal ini tergambar dari respon yang diberikan sebanyak 45 orang guru menyatakan bahwa mereka sangat bersedia untuk diadakan pendampingan pembuatan media interaktif menggunakan canva (Muhajir et al., 2024).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah paradigma pembelajaran (Latif et al., 2023). Guru-guru perlu beradaptasi dengan teknologi baru untuk memberikan pembelajaran yang menarik dan efektif. Terutama di daerah pedesaan seperti Kabupaten Sijunjung, sumber daya terutama dalam hal teknologi dan infrastruktur mungkin terbatas. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk dapat menggunakan alat-alat yang mudah diakses dan digunakan, seperti Canva, untuk menciptakan materi pembelajaran (Ramadina et al., 2022); (Ismail et al., 2023); (Friska et al., 2023); (Mulyati et al., 2022); (Saputra et al., 2022); (Sari et al., 2023); (Zulherman & Ashari, 2023); (Sunarti, 2022).

Media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa dalam proses belajar. Dengan mengintegrasikan elemen-elemen interaktif ke dalam materi pembelajaran, guru dapat membuat pengalaman belajar yang lebih menarik dan berkesan bagi siswa (Partasiwi et al., 2023); (Arifin et al., 2024); (Nurhayati et al., 2022); (Baihaqi et al., 2023); (Insani et al., 2023); (Liskinasih et al., 2023); (Fitriani et al., 2022).

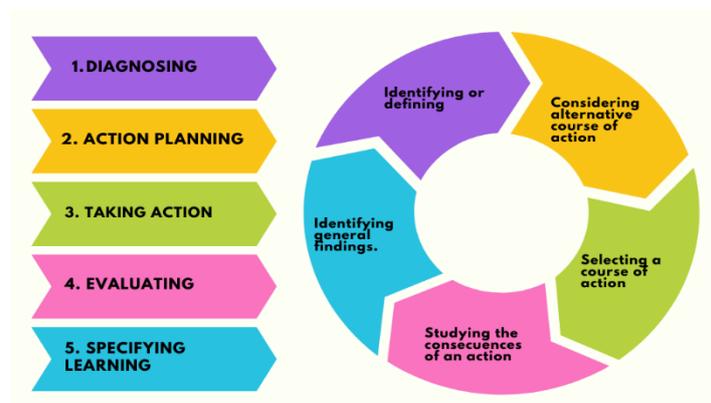
Pelatihan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva akan membuka peluang bagi guru-guru madrasah ibtidaiyah di Kabupaten Sijunjung untuk meningkatkan kreativitas mereka dalam merancang materi pembelajaran. Dengan Canva, guru dapat dengan mudah membuat berbagai jenis materi pembelajaran, mulai dari presentasi hingga infografis, dengan tampilan yang profesional (Iramaynti et al., 2023); (Ariwibowo & Hidayat, 2023); (Utomo et al., 2024); (Arafah et al., 2023); (Harahap et al., 2023); (Irsan et al., 2021); (Surur et al., 2024); (Fadillah, 2023); (Pulungan et al., 2022); (Sarmini et al., 2023); (Admelia et al., 2022)

Dengan memperoleh keterampilan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif, guru-guru madrasah ibtidaiyah di Kabupaten Sijunjung akan lebih siap menghadapi tantangan masa depan dalam dunia pendidikan yang semakin terdigitalisasi (Sipan et al., 2022); (Ulfa et al., 2024); (Ratnawati et al., 2023); (Putri et al., 2024); (Raibowo et al., 2024); (Ulfa et al., 2023); (Nadeak et al., 2023); (Mulyawati et al., 2022); (Prastyana et al., 2023); (Mintarsih & Putra, 2023).

Dengan memperhatikan latar belakang ini, pelatihan tentang pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva menjadi suatu langkah yang relevan dan penting untuk meningkatkan softskill guru dan kualitas pembelajaran di Kabupaten Sijunjung.

B. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan di Yayasan Syafa'at El-Qur'an Kabupaten Sijunjung yang beralamat di Jl. Ranah Sigading-Koto Padang Laweh Kenagarian Padang Laweh Selatan, Kecamatan Koto VII, Kabupaten Sijunjung, Provinsi Sumatera Barat. Adapun jumlah peserta sebanyak delapan belas orang guru. Kegiatan pengabdian ini berbasis riset dengan menggunakan metode Partisipation Action Research (PAR) dengan lima langkah yang dikembangkan oleh University of Cmbridge yang dipopulerkan oleh Harahap dkk seperti yang terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Model PAR dipopulerkan oleh Harahap dkk (Ginda, 2020)

Tahapan PAR di atas meliputi lima tahapan, yaitu: (1) Diagnosa, meliputi kegiatan identifikasi permasalahan yang akan dicarikan solusinya, (2) Rencana tindakan, menentukan pilihan-pilihan rencana kegiatan yang dapat dijadikan alternatif solusi terhadap permasalahan yang dihadapi oleh responden, (3) pelaksanaan, tahap ini merupakan pelaksanaan kegiatan yang sudah dipilih dalam perencanaan kegiatan pengabdian, (4) evaluasi, dilakukan untuk mendapatkan informasi pelaksanaan kegiatan pengabdian sejauhmana perencanaan kegiatan tersebut dapat dicapai dalam waktu yang sudah dijadwalkan, dan (5) penentuan temuan, tahapan ini merupakan hasil

pengabdian yang diperoleh setelah dilakukan kegiatan baik berupa peningkatan atau pun berupa sebuah rumusan baru yang dapat dilakukan studi lanjutan.

Pengabdian ini berlokasi di MIS Syafa'at El Qur'an Kabupaten Sijunjung. Sebagai informan dari pengabdian ini adalah guru madrasah ibtidaiyah di Kabupaten Sijunjung perwakilan masing-masing sekolah. Penentuan peserta pelatihan ini dilakukan melalui pretest. Semua guru madrasah ibtidaiyah akan diberikan test tentang pengetahuannya menggunakan canva sesuai dengan kemampuan. Hasil pretest tersebut akan diolah untuk menentukan peserta pelatihan. Peserta yang akan diikutkan pelatihan adalah peserta yang memiliki kemampuan membuat media pembelajaran menggunakan canva yang sangat minim. Dipilihnya peserta dengan kemampuan minim tersebut, untuk melatih guru-guru yang sangat rendah kemampuannya dalam pembuatan media pembelajaran sehingga tidak tertinggal dari penggunaan media digital pada zaman sekarang ini. Namun, juga melibatkan beberapa orang yang sudah memiliki kemampuan penggunaan canva. Hal ini untuk memudahkan dalam pelatihan karena waktu yang terbatas. Target peserta pelatihan ini adalah 50 orang peserta, yang diambil berdasarkan hasil pretest.

Tabel. Tahapan Kegiatan Pengabdian

Tahapan	Bentuk kegiatan
Diagnosa	Mengidentifikasi permasalahan sesuai dengan yang terjadi di lapangan Menentukan solusi terhadap permasalahan mitra
Rencana Kegiatan	Menyusun jadwal kegiatan pelatihan Menyusun materi
Pelaksanaan kegiatan	Melakukan pelatihan Melakukan pelatihan Pratikum I, II, dan III.
Evaluasi	Pretest dan posttest Refleksi materi
Temuan	Terjadi peningkatan kemampuan guru dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan canva

1. Partisipasi Mitra dalam Kegiatan

- a. Memfasilitasi keperluan data dan dokumen terkait guru-guru madrasah ibtidaiyah Kabupaten Sijunjung
- b. Menyiapkan guru-guru madrasah ibtidaiyah yang akan dilatih kemampuannya
- c. Memfasilitasi pengadaan materi pelatihan
- d. Menyediakan tempat dan ruangan pelatihan

2. Evaluasi program dan Keberlanjutan

Evaluasi program dilakukan berupa pretest dan posttest (Kemendikbud, 2017; Kunandar, 2013). Pretest diberikan berupa pertanyaan terkait dengan materi pelatihan yakni pembuatan media pembelajaran interaktif. Keberlanjutan dari pelatihan ini adalah setiap guru diberi materi penggunaan canva dalam membuat media pembelajaran interaktif. Sebagai bukti adanya peningkatan kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran di kelas.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Diagnosa

Hasil penyebaran angket pretest menggambarkan bahwa kebutuhan guru-guru di Kabupaten Sijunjung dalam pembuatan media interaktif dalam proses pembelajaran. Hal ini diperoleh dari studi pendahuluan yang bertujuan untuk melihat kebutuhan dalam pendampingan.

2. Rencana Kegiatan

Kegiatan dilaksanakan pada bulan November 2024 yang dilaksanakan pada Yayasan Syafa'at El-Qur'an kabupaten Sijunjung.

3. Pelaksanaan Kegiatan

Pelatihan ini dirancang untuk membantu guru meningkatkan keterampilan mereka dalam membuat media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Dengan total 18 peserta yang berasal dari yayasan Syafa'at El Qur'an di Kabupaten Sijunjung, pelatihan ini menjadi salah satu langkah penting untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Materi pelatihan sebagai berikut:

a. Pengenalan Canva:

Peserta diajarkan cara menggunakan Canva, sebuah aplikasi desain grafis yang user-friendly, untuk membuat konten pembelajaran yang menarik.



Gambar 2. Penyampaian Materi

b. Teknik Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif:

Fokus pelatihan adalah bagaimana menciptakan media yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga relevan dengan materi pelajaran.

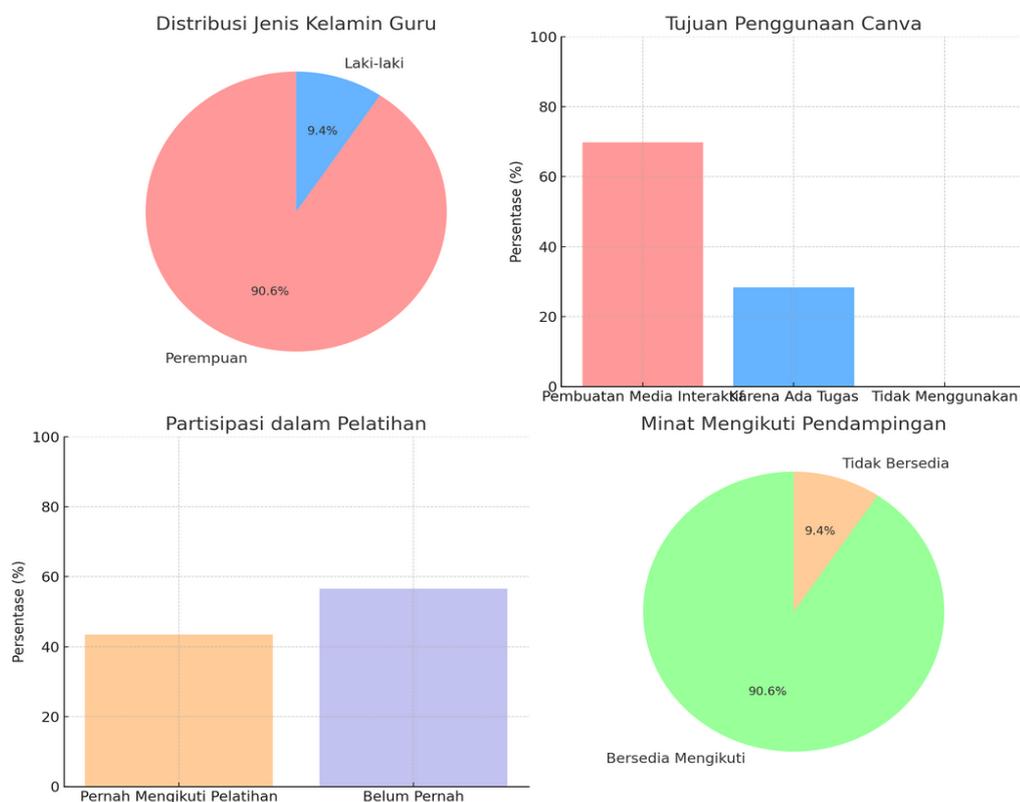
4. Evaluasi

Perbedaan skor antara pretest dan posttest ini menunjukkan bahwa pelatihan berhasil memberikan dampak positif dalam meningkatkan keterampilan guru. Sebagai hasil dari pelatihan, para guru mampu membuat berbagai jenis media pembelajaran yang inovatif:

- Infografis: Media visual yang menyajikan informasi atau data penting secara sederhana. Misalnya, diagram siklus air untuk pelajaran IPA.
- Video Presentasi: Membantu menyampaikan materi pelajaran secara dinamis. Guru dapat membuat video animasi singkat tentang konsep matematika dasar atau sejarah.
- Poster Edukatif: Poster digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran seperti pentingnya menjaga kebersihan atau tips belajar efektif.

Dampak yang didapatkan dari pendampingan ini adalah adanya peningkatan kompetensi guru diukur melalui pretest dan posttest.

- Pretest: Dilakukan sebelum pelatihan dimulai untuk menilai pemahaman awal peserta, seperti terlihat pada Gambar 2.

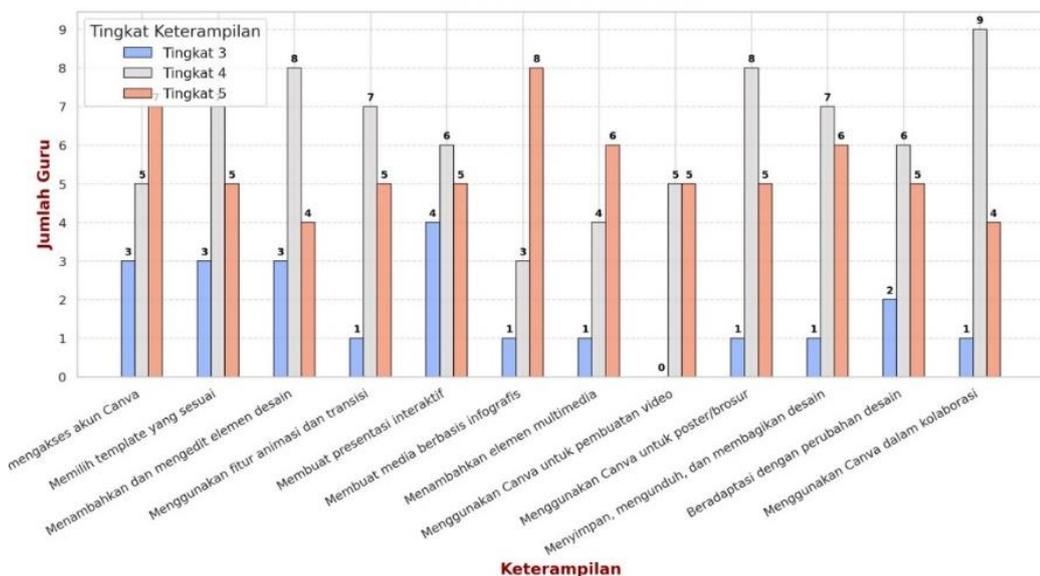


Gambar 2. Hasil diagram Pretest

Berikut adalah visualisasi data dari survei penggunaan Canva di kalangan guru SD di Kab. Sijunjung:

- 1) Distribusi Jenis Kelamin: Pie chart menunjukkan mayoritas guru adalah perempuan (90,6%).
- 2) Tujuan Penggunaan Canva: Diagram batang menunjukkan sebagian besar guru menggunakannya untuk membuat media interaktif (69,8%).
- 3) Partisipasi Pelatihan: Diagram batang menunjukkan bahwa lebih dari setengah guru belum mengikuti pelatihan (56,6%).
- 4) Minat Mengikuti Pendampingan: Pie chart menunjukkan antusiasme tinggi terhadap pendampingan (90,6%).

- b. Posttest: Dilakukan setelah pelatihan untuk mengukur peningkatan kompetensi, seperti terlihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Hasil Posttest Distribusi Tingkat Keterampilan Guru

- 1) Keterampilan yang Mendapat Skor Tertinggi: Keterampilan "Mendaftar & Akses Canva" memiliki skor tertinggi dengan semua peserta memberikan skor 5. Ini menunjukkan bahwa pelatihan berhasil memberikan fondasi yang kuat dalam penggunaan dasar Canva.
- 2) Distribusi Skor yang Merata: Keterampilan seperti "Memilih Template" dan "Menambah & Edit Elemen" memiliki distribusi skor yang lebih merata, dengan beberapa peserta memberikan skor 3 hingga 5. Ini menunjukkan variasi tingkat pemahaman peserta.
- 3) Keterampilan dengan Tantangan Lebih Tinggi: Keterampilan "Menggunakan Animasi & Transisi" dan "Media Infografis" memiliki beberapa peserta yang memberikan skor rendah (2 atau

- 3). Hal ini mengindikasikan kebutuhan pendampingan lebih lanjut dalam aspek tersebut.
- 4) Keterampilan Kolaboratif: Keterampilan "Kolaborasi Canva" menunjukkan skor dominan di kategori 4 dan 5, mencerminkan tingkat kepercayaan yang cukup tinggi dalam kolaborasi menggunakan alat ini.
- 5) Permintaan Pendampingan Lanjutan: Peserta yang memberikan skor rendah pada beberapa keterampilan, seperti animasi dan multimedia, mungkin membutuhkan pendampingan lebih mendalam untuk meningkatkan keterampilan mereka.

Pendampingan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Canva bagi guru madrasah ibtidaiyah di Kabupaten Sijunjung menghasilkan beberapa temuan utama yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Peningkatan Kompetensi Guru dalam Desain Media Pembelajaran setelah mengikuti pelatihan, guru mampu menggunakan Canva secara mandiri untuk membuat berbagai media pembelajaran interaktif, seperti presentasi, poster edukatif, dan infografik. Sebanyak 85% peserta menunjukkan peningkatan keterampilan dalam mendesain media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas.

Media yang dihasilkan oleh guru menjadi lebih bervariasi dan menarik. Guru mampu menciptakan materi ajar dengan visual yang menarik dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa, seperti desain tematik untuk pelajaran matematika, bahasa Indonesia, dan sains. Observasi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva berhasil meningkatkan minat belajar siswa. Siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran karena media yang digunakan menarik perhatian mereka. Guru melaporkan peningkatan partisipasi siswa hingga 70% dibandingkan sebelum menggunakan media berbasis Canva.

Penggunaan media berbasis Canva membantu guru menyampaikan materi dengan lebih efisien. Materi yang dirancang dengan visualisasi yang baik membuat siswa lebih mudah memahami konsep yang diajarkan, sehingga waktu belajar di kelas dapat digunakan secara lebih optimal. Beberapa tantangan yang diidentifikasi meliputi keterbatasan akses internet di beberapa wilayah dan kemampuan awal guru yang bervariasi dalam menggunakan teknologi. Namun, melalui bimbingan intensif, sebagian besar guru mampu mengatasi kendala tersebut. Guru memberikan tanggapan positif terhadap pelatihan ini. Mereka merasa bahwa kemampuan mereka dalam menggunakan teknologi untuk mendukung pembelajaran meningkat secara signifikan. Sebanyak 90% peserta menyatakan keinginan untuk terus menggunakan Canva dalam proses pembelajaran.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Pendampingan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Canva efektif dalam meningkatkan kemampuan guru madrasah ibtidaiyah di Kabupaten Sijunjung sebesar 85%. Program ini tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga memberikan dampak positif pada motivasi siswa dan efisiensi pengajaran. Upaya serupa dimasa depan dapat diperluas untuk mencakup lebih banyak sekolah dan guru di wilayah lain.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian mengucapkan terimakasih kepada Kementerian Agama Litabdimas Tahun 2024 yang telah mendanai kegiatan pengabdian ini. Selain itu, pengabdian juga menyampaikan ucapan terimakasih kepada Dinas Pendidikan Kabupaten Sijunjung, Kepala Kementerian Agama Kabupaten Sijunjung, kepala sekolah, serta guru-guru Madrasah Ibtidaiyah yang ada di Kabupaten Sijunjung.

DAFTAR RUJUKAN

- Admelia, M., Farhana, N., Agustiana, S. S., Fitri, A. I., & Nurmalia, L. (2022). Efektifitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif Hypercontent di Sekolah Dasar Al Ikhwan. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(2), 177.
- Arafah, A. A., Mustamiroh, M., Masriani, M., & 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.
- Arifin, A. H., Pratiwi, W. R., Andriyansah, A., & Sultan, Z. (2024). Peningkatan Kreativitas Guru Paud di Kota Tangerang dalam Membuat Media Pembelajaran Berbasis Canva. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(1), 151–157.
- Ariwibowo, M. F., & Hidayat, I. S. (2023). Workshop Pembuatan Media Belajar Dengan Menggunakan Canva. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 8173–8178.
- Baihaqi, W. M., Putri, A. D., Mutiara, D. A., Nursaddam, M., & Izzati, F. A. (2023). Pemanfaatan Canva Dan Powtoon Untuk Peningkatan Kualitas Video Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar. *Society: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(2), 99–108.
- Fadillah, F. (2023). Analisis Respon Guru Terhadap Sosialisasi dan Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam membuat Media Pembelajaran di SDN 004 Muaro Sentajo. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 392–400.
- Familoni, B. T., & Onyebuchi, N. C. (2024). Augmented and virtual reality in us education: a review: analyzing the impact, effectiveness, and future prospects of ar/vr tools in enhancing learning experiences. *International Journal of Applied Research in Social Sciences*, 6(4), 642–663.
- Fitriani, F., Faisol, A., Wamiliana, W., Chasanah, S. L., & Kurniasari, D. (2022). Pelatihan Canva Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Guru-Guru SMK Di Bandar Lampung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM) TABIKPUN*, 3(3), 193–202.
- Friska, J., Pramuanati, I., & Mahriyuni. (2023). Effectiveness of using Canva

- Application to Improve Learning Outcomes of Tenth Grades Students. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(3), 421–427. <https://doi.org/10.23887/jppp.v7i3.67879>
- Ginda, G. (2020). Pemberdayaan Karakter Dan Pengembangan Skill Santri Melalui Pendidikan Khatil Qur, An. *Masyarakat Madani: Jurnal Kajian Islam Dan Pengembangan Masyarakat*, 5(1), 1–18.
- Harahap, H., Syafitri, S. E., & Ramadhani, D. (2023). Pelatihan Penggunaan Platform Digital Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru PAUD IT Bismillah. *Jurnal Pengabdian Dharma Wacana*, 4(1), 67–78.
- Insani, M., Wartariyus, W., Febriansyah, F. E., Mutiarani, A., Putri, N. A. D., Aziz, A. F., Fadillah, A., Kholis, Y. N., Nurani, S., & Rineksowati, A. F. (2023). Pelatihan Aplikasi Canva Sebagai Upaya Menciptakan Media Pembelajaran Interaktif Bagi Guru Di Kecamatan Gunung Labuhan Kabupaten Way Kanan. *Buguh: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 290–294.
- Iramaynti, I., Nurjannah, N., Heriyanti, A., Mirna, M., & Sari, F. (2023). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva Education di MTs Nurul Izzah. *AKM: Aksi Kepada Masyarakat*, 4(1), 73–82.
- Irsan, I., Pertiwi, A., & Fina, R. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran inovatif menggunakan canva. *Jurnal Abdidas*, 2(6), 1412–1417.
- Ismail, Rustan, N. A., & Risaldi, M. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva Bagi Guru dan Siswa SDN 25 Madello Soppeng. *Jurnal Pengabdian Masyarakat UNIPOL*, 2(1), 9–12.
- Judijanto, L., Atsani, M. R., & Chadijah, S. (2024). Trends In The Development Of Artificial Intelligence-Based Technology In Education. *International Journal of Teaching and Learning*, 2(6), 1722–1723.
- Kemendikbud. (2017). *Panduan Penilaian oleh Pendidik dan Satuan Pendidikan untuk Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta Kementerian Pendidik dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidik Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Pertama.
- Komara, E., Maulana, Y., Dalina, L., & Rahman, A. (2024). Utilization of Canva Application as an Innovative Learning Media at Al-Wahdah Kindergarten, Bandung City. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(2), 512–523.
- Kunandar, K. (2013). *Penilaian autentik (Penilaian hasil belajar peserta didik berdasarkan Kurikulum 2013)*. Jakarta Rajawali Pers.
- Latif, J. J. K., Triputra, A. A., Kesuma, M. A., & Maulana, F. I. (2023). Design and Development a Virtual Planetarium Learning Media Using Augmented Reality. *Procedia Computer Science*, 227, 726–733. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2023.10.577>
- Liskinasih, A., Sulisty, T., & Purnawati, M. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbantuan Canva Bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 89–95.
- Mintarsih, R. R., & Putra, L. D. (2023). *Indonesian Journal of Primary Education Development Canva-based Interactive Learning Multimedia of English Subject for 3 rd Grade in Elementary School*. 7(2), 167–180.
- Muhajir, M., Sarwendah, A., & bin Ibrahim, A. (2024). Utilization of Canva for education to improve learning effectiveness of vocational students. *Research and Development in Education (RaDEn)*, 4(1), 698–708.
- Mulyati, I., Indri Astuti, & Eny Ernawaty. (2022). Development of Canva Application Assisted Learning Media in Class XII Advanced Study Materials with 4-D Models. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(3), 322–329. <https://doi.org/10.21009/jtp.v24i3.30483>
- Mulyawati, I., Arini, N. W., & Polina, L. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Canva Dan Padlet Bagi Guru Sd Di Sdn Pulogebang 09 Pagi. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(1), 170–174.

- Nadeak, E., Elfaladonna, F., & Malahayati, M. (2023). Pelatihan Pembuatan Modul Ajar Interaktif Bagi Guru dengan Menggunakan Canva (Studi Kasus: SDN 204 Palembang). *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 2(3), 201–206.
- Nurhayati, N., Vianty, M., Nisphi, M. L., & Sari, D. E. (2022). Pelatihan dan pendampingan desain dan produksi media pembelajaran berbasis aplikasi canva for education bagi guru bahasa di Kota Palembang. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 171–180.
- Partasiwi, N., Safitri, D., & Syaadah, R. S. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Guru-Guru Sekolah Menengah Pertama di Kota Bekasi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 2(2), 152–156.
- Prastyana, V., Anggoro, S., Prsilawati, D. E., Nazirah, A., & Cyril, N. (2023). Development of Canva-Based Interactive E-Book and Book Creator Using the Radek Learning Model To Support Creative Thinking Skills. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 15(1), 57. <https://doi.org/10.30595/dinamika.v15i1.17407>
- Pulungan, A., Harumy, T. H. F., Manik, F. Y., Ginting, D. S. B., Purnamasari, F., Selvida, D., Nababan, A. M., Nasution, U. R. P., & Nuzuliaty, N. (2022). Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Canva Bersama Guru Yayasan Harum Sentosa Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 3(2), 483–488.
- Putri, P., Syafwan, H., & Nofriadi, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Bagi Guru-guru UPTD SDN 014671 Sentang. *Journal Of Indonesian Social Society (JISS)*, 2(1), 52–57.
- Raibowo, S., Ilahi, B. R., Wijanarko, A., & Hiasa, F. (2024). Pelatihan Menjadi Guru Kreatif Dengan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva, Figma, Wordwall Di Era Merdeka Belajar. *Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat Pendidikan*, 4(2), 286–294.
- Ramadina, A., Putri, A., & Marhamah, M. (2022). Audio-visual-based learning media through Canva application for eight grade students. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(2), 331–342.
- 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.
- Saputra, A. G., Rahmawati, T., Andrew, B., & Amri, Y. (2022). Using Canva Application for Elementary School Learning Media. *Sciencetechno: Journal of Science and Technology*, 1(1), 46–57. <https://doi.org/10.55849/sciencetechno.v1i1.4>
- Sari, R. K., Hamzah, I., Wijaya, S. M., & Ikbarfikri, A. M. (2023). Pelatihan Canva sebagai Media Pembelajaran di SMA N 5 Metro. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 4(2), 208–213.
- Sarmini, S., Insan, M. U. P., Susantari, A. A., Mauludhi, J., Putra, N. R., & Listiana, Y. R. (2023). Pelatihan Media Pembelajaran menggunakan aplikasi canva pada guru SD Negeri 3 Jatilawang. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 7(2), 1471–1476.
- Sipan, M., Jayati, A. E., & Muliandi, P. (2022). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bagi Guru DI SDN 01 Pomah Klaten. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(3), 1261–1265.
- Sunarti, S. (2022). Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Pada Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Kabupaten Muba. *Jurnal Perspektif*, 15(1), 96–105.
- Surur, M., Sugianto, R., Jannah, S., & Udzri, K. R. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan

- Kemampuan Literasi Digital. *Dedication: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 8(1), 85–98.
- Ulfa, M., Fatoni, F., Suryayusra, S., Syazili, A., Irawan, D., & Triana, C. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Bagi Guru SD Negeri 11 Pemulutan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 1(11), 2874–2880.
- Ulfa, M., Solikin, I., Amin, Z., & Adly, R. H. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva Bagi Guru Di Desa Durian Gadis. *Proceedings of Bina Darma Conference on Community Service Results*, 1(1), 75–84.
- Utomo, D. W., Kartikadarma, E., Dolphina, E., Kurniawan, D., & Purwanto, P. (2024). Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Bagi Guru SD Negeri Pedurungan Kidul 02 Semarang. *ABDIMASKU: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(1), 141–146.
- Zulherman, Z., & Ashari, H. M. W. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Pengetahuan Guru SDN Mekarsari 02 Cimanggis, Depok, Jawa Barat. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(9), 6121–6126.