

Pelatihan penggunaan aplikasi canva untuk mendesain media pembelajaran interaktif di MTS Birrul Walidan NWDI Rensing

Isnaini¹, Maemunah¹, Ifan Setiawan¹, Hanna Sajida¹, Iswadin², Muhammad Dani Hidayaturrahman¹, Wiwik Ayu Fitriah Ningsih¹

¹Program Studi PPKn, FKIP, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia

²Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia

Penulis korespondensi : Ifan Setiawan

E-mail : ifantheperfect689@gmail.com

Diterima: 04 Oktober 2024 | Direvisi: 12 Desember 2024 | Disetujui: 12 Desember 2024 | © Penulis 2024

Abstrak

Pelatihan penggunaan aplikasi Canva untuk mendesain media pembelajaran interaktif di MTs Birrul Walidain NWDI Rensing bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menciptakan materi ajar yang lebih menarik, kreatif, dan interaktif. Seiring dengan perkembangan teknologi, pemanfaatan alat desain digital seperti Canva menjadi penting dalam menunjang proses pembelajaran yang lebih visual dan efektif. Kegiatan pelatihan ini diikuti oleh guru-guru dari berbagai latar belakang, dengan metode penyampaian berupa pemberian materi dan praktik langsung. Pelatihan berlangsung selama satu hari, dimulai dengan pemberian materi dasar tentang antarmuka dan fitur utama Canva, diikuti dengan praktik pembuatan media pembelajaran seperti poster, infografis, dan presentasi interaktif. Para peserta diberikan bimbingan untuk mengeksplorasi fitur-fitur Canva, serta dilibatkan dalam sesi diskusi dan tanya jawab untuk mengatasi kendala teknis maupun pedagogis. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan keterampilan peserta dalam mendesain media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar-mengajar. Kendala yang dihadapi dalam pelatihan mencakup keterbatasan perangkat dan koneksi internet, serta variasi tingkat keterampilan teknologi peserta. Namun, solusi berupa pendampingan individual, penggunaan perangkat alternatif, serta pengayaan materi secara daring berhasil membantu mengatasi masalah tersebut. Dengan pelatihan ini, diharapkan guru-guru dapat lebih optimal dalam mengintegrasikan media visual berbasis Canva dalam pengajaran mereka, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Kata kunci: pelatihan; canva; media pembelajaran interaktif; teknologi pendidikan; desain grafis

Abstract

The training on the use of the Canva application to design interactive learning media at MTs Birrul Walidain NWDI Rensing aims to improve teachers' skills in creating more interesting, creative, and interactive teaching materials. Along with the development of technology, the use of digital design tools such as Canva is important in supporting a more visual and effective learning process. This training activity was attended by teachers from various backgrounds, with delivery methods in the form of providing material and direct practice. The training lasted for one day, starting with basic material on Canva's interface and key features, followed by hands-on learning media creation such as posters, infographics, and interactive presentations. Participants were given guidance to explore Canva's features, and were involved in discussion and Q&A sessions to overcome technical and pedagogical obstacles. The results of the training showed an improvement in participants' skills in designing learning media that could increase student involvement in the teaching and learning process. The obstacles faced in the training include limited devices and internet connections, as well as variations in participants' technological skill levels. However, solutions in the form of individual mentoring, the use of alternative devices, and online enrichment have succeeded in overcoming these

problems. With this training, it is hoped that teachers can be more optimal in integrating Canva-based visual media in their teaching, which in turn can improve the quality of learning in the classroom.

Keywords: training; canva; interactive learning media; educational technology; graphic design.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu bentuk usaha yang dilakukan untuk mengetahui dan mengembangkan potensi peserta didik dalam proses pembelajaran (Azdy, Sriyeni, and Aprizal 2023). Dalam era digital yang terus berkembang pesat sekarang ini, kebutuhan akan media pembelajaran yang menarik dan kreatif sangat meningkat terutama dalam mendukung proses belajar mengajar, Media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi akan membawa situasi belajar yang semula *learning with effort* menjadi *learning with fun*. Media pembelajaran dapat berupa visual, audio, dan audio visual. Video merupakan media audio visual, dapat membantu siswa untuk berpikir konkrit, logis dan menciptakan kegiatan pembelajaran yang imajinatif, kreatif serta berkesan (Ismail, Rustan, and Risaldi 2023). Penggunaan media yang tepat diperlukan dalam proses pembelajaran. Guru dituntut untuk menggunakan media yang menarik dan menyenangkan yang membangkitkan rasa ingin tahu siswa sehingga tujuan pembelajaran tercapai (Mulyawati, Arini, and Polina 2022).

Pendidikan dan teknologi adalah dua aspek yang tidak dapat dipisahkan dalam dunia modern saat ini. Perkembangan teknologi telah mengubah paradigma pendidikan secara mendasar, memengaruhi bagaimana kita belajar, mengajar, dan berinteraksi dalam konteks pendidikan (Djibu et al. 2023). Sumber media pembelajaran terbaik saat ini yang tepat digunakan untuk sumber media komunikasi adalah media pembelajaran berbasis computer, hal ini dikarenakan para siswa saat ini tidak hanya melihat media saja tetapi langsung dapat berinteraksi dengan media tersebut (Azdy et al. 2023).

Media pembelajaran merupakan alat atau sarana tambahan yang dapat digunakan dalam setiap kegiatan pembelajaran, karena fungsi dari media pembelajaran sendiri adalah untuk membantu mempermudah kemampuan daya serap siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru (Abdul Azis, Dwi Krisbiantoro, and Riyanto 2022). Walaupun hanya sekedar alat bantu tetapi media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting karena media pembelajaran dapat memberikan daya nalar siswa, imajinasi, serta visualisasi terhadap materi dan kondisi yang sebenarnya secara nyata, sehingga siswa dapat dengan mudah mencerna materi dan akan berdampak nyata terhadap proses pembelajaran (Abdul Azis et al. 2022).

Media pembelajaran interaktif dipandang perlu di gunakan dalam pembelajaran dikarenakan media tersebut dapat berinteraksi secara lebih luas (Wahyuni*, Ridlo, and Rina 2022). Pembelajaran interaktif adalah metode pengajaran yang menekankan pada keterlibatan aktif antara siswa dan materi pelajaran, serta antara siswa dengan pengajar dan rekan-rekan mereka. Dalam pembelajaran interaktif, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi secara pasif, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam proses belajar melalui diskusi, tanya jawab, tugas kolaboratif, dan penggunaan alat interaktif seperti teknologi digital. Ciri khas pembelajaran interaktif adalah adanya komunikasi dua arah dan umpan balik yang terjadi secara terus-menerus. penggunaan media interaktif berbasis teknologi dipandang efektif dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa (Sugiharto, Rozhana, and Iten 2022). Guru berperan sebagai fasilitator yang mendorong siswa untuk berpikir kritis, mengajukan pertanyaan, dan mencari solusi bersama. Pembelajaran ini sering memanfaatkan teknologi dan media, seperti aplikasi, video, simulasi, atau platform digital yang memungkinkan interaksi langsung, baik secara individu maupun kelompok. Salah satu platform digital yang sedang populer di era sekarang dan di manfaatkan dalam membuat media pembelajaran interaktif adalah Canva.

Canva adalah program desain online yang tersedia berbagai desain grafis seperti presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, editing foto dan facebook cover. Kelebihan dari canva ini diantaranya memiliki berbagai desain yang menarik, meningkatkan kreatifitas guru dengan

berbagai fitur yang digunakan, dapat dikerjakan dengan gawai, memiliki resolusi yang baik, serta menghemat waktu dalam mendesain (Mulyawati et al. 2022). Canva dapat memberikan kontribusi yang sangat besar terhadap peningkatan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik bagi siswa, Canva sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan Canva bisa diakses secara gratis dan mudah digunakan dalam mendesain pembelajaran. Selain itu, Canva Education memiliki banyak template yang dapat digunakan untuk mendesain konten materi yang sangat menarik (Iramaynti et al. 2023).

Pelatihan Canva bagi guru dan tenaga pendidik tidak hanya akan membekali mereka dengan keterampilan teknis dalam menggunakan aplikasi tersebut, tetapi juga akan membuka wawasan mereka tentang berbagai cara kreatif untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Melalui pelatihan ini, para guru dan staf di sekolah akan belajar bagaimana merancang materi pembelajaran visual yang menarik, membuat presentasi yang interaktif, dan menciptakan infografis yang informatif (Mursalin, Ali, and Armita 2024).

MTs Birrul Walidain NWDI Rensing yang terletak di wilayah kabupaten Lombok, Timur Nusa Tenggara Barat, merupakan sekolah swasta di bawah naungan Pondok Pesantren Birrul Walidain NWDI Rensing, sekolah ini memiliki komitmen yang besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, untuk menambah wawasan dan pemahaman guru-guru dalam hal membuat media pembelajaran yg inovatif dan kreatif, maka di adakan Pengabdian kepada Masyarakat dengan Judul Pelatihan penggunaan Aplikasi Canva untuk mendesain media pembelajaran interaktif di MTs Birrul Walidain NWDI Rensing.

Dengan memperhatikan semua aspek di atas, Pelatihan penggunaan aplikasi canva untuk mendesain media pembelajaran interaktif di MTs Birrul Walidain NWDI Rensing ini, menjadi langkah kongkrit untuk mempersiapkan tenaga pendidik yang kompeten, kreatif, inovatif dan siap menghadapi tantangan pendidikan di era digital. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah memberikan pelatihan kepada para guru di MTs Birrul Walidain NWDI Rensing agar dapat menggunakan aplikasi Canva secara efektif untuk mendesain media pembelajaran interaktif. Dengan menguasai Canva, guru dapat menciptakan materi ajar yang lebih menarik dan visual, sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran.

METODE

Kegiatan Pengabdian ini di adakan di MTs Birrul Walidain NWDI Rensing, dan dilakukan oleh mahasiswa PLP II Terintegrasi KKN Pendidikan FKIP UMMAT, Metode yang digunakan dalam pengabdian ini berupa pelatihan. Kegiatan pelatihan dilaksanakan dengan menggunakan pola atau cara Workshop seperti : ceramah, praktek dan diskusi/tanyajawab. Mitra sasaran dalam kegiatan ini adalah seluruh guru yang ada di sekolah tersebut. Ada beberapa tahapan yang digunakan dalam melaksanakan pengabdian mencakup :

Tahap Persiapan

Pada tahapan ini tim pengabdian melakukan penyusunan materi dan koordinasi dengan kepala sekolah Mts Birrul Walidain NWDI Rensing, untuk menentukan jadwal pelaksanaan kegiatan. persiapan yang meliputi observasi sekolah dan interview dengan Kepala Sekolah untuk mengidentifikasi permasalahan dalam pengajaran oleh para guru, administrasi perijinan Persiapan perangkat sarana dan prasarana penunjang dan pendukung keberlangsungan pelatihan penggunaan aplikasi canva (Sri Wiyannah, Koryna Aviory, and Christina Eva Nuryani 2022). Adapun hasil dari koordinasi dengan pihak sekolah, di putuskan untuk melakukan kegiatan dengan waktu yang sudah di tentukan sebelumnya yaitu Selasa, 1 Oktober 2024.

Tahap Pelaksanaan

Pada tahapan ini tim membagiakan kuesioner pre-test dan memberikan materi secara umum mengenai penggunaan canva, dilanjutkan dengan praktik, bimbingan dan diskusi/tanyajawab kepada peserta pengabdian. Tahap Pelatihan penggunaan aplikasi canva adalah proses pendidikan dalam jangka waktu yang pendek yang mengkombinasikan pembelajaran secara

Pelatihan penggunaan aplikasi canva untuk mendesain media pembelajaran interaktif di MTS Birrul Walidan NWDI Rensing

teori dan praktek, sehingga pelatihan dapat meningkatkan pengetahuan seseorang dalam penggunaan aplikasi canva(Doni et al. 2019)

Tahap Evaluasi

Setelah pelatihan penggunaan aplikasi canva untuk mendesain media pembelajaran Interaktif selesai, dilakukan evaluasi melalui kuesioner post-test. Untuk mengetahui sejauh mana peserta pelatihan penggunaan aplikasi canva dalam memahami materi yang sudah disajikan perlu adanya uji pemahaman kepada peserta pelatihan(Loneli Costaner, Guntoro, and Lisnawita 2024).Umpan balik dari peserta digunakan untuk mengukur efektivitas pelatihan dan mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan dalam pengabdian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Persiapan kegiatan Pelatihan

Pada tahap persiapan kegiatan pelatihan ini, tim pengabdian akan melakukan persiapan materi yang di gunakan dalam kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi canva. kegiatan pelatihan dimulai dengan membagikan link google form yang berisi angket pertanyaan kepada peserta pelatihan terkait pemahaman mereka tentang aplikasi canva yang akan di gunakan untuk mendesain media pembelajaran interaktif. Untuk mengetahui sejauh mana peserta pelatihan dalam memahami Penggunaan aplikasi canva perlu adanya uji pemahaman kepada peserta pelatihan (Nurhayati et al. 2022).

Dari hasil angket, terlihat bahwa mayoritas peserta memiliki pengetahuan terbatas tentang desain grafis, dengan 85% peserta menyatakan bahwa mereka belum pernah menggunakan aplikasi Canva, 10% peserta mengisi Mengetahui tentang aplikasi canva dan 5% mengatakan pernah menggunakan Canva secara mandiri, namun mereka masih merasa kurang mahir dalam mengoperasikannya. Hal ini dapat di tunjukan dengan gambar 1).



Gambar 1. tingkat Pengetahuan peserta tentang aplikasi canva sebelum pelatihan



Gambar 2 Pembukaan Kegiatan pelatihan dalam rangka pengabdian kepada masyarakat

Kegiatan pelatihan ini di lakukan selama 1 (satu) hari. Pelatihan ini di ikuti oleh 17 peserta yang terdiri dari guru-guru dan tenaga pendidik di MTS Birrul Walidain NWDI Rensing, Para peserta memiliki latar belakang yang beragam dalam hal pengetahuan tentang desain grafis dan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Sebagian besar peserta belum pernah menggunakan aplikasi desain seperti Canva, namun memiliki motivasi tinggi untuk belajar.

Pelatihan penggunaan aplikasi canva untuk mendesain media pembelajaran interaktif di MTS Birrul Walidan NWDI Rensing

Kegiatan dimulai dengan pembukaan dan sambutan dari kepala sekolah yang berupa pemberian motivasi kepada peserta untuk mengikuti pelatihan ini semaksimal mungkin, dan membuka kegiatan secara resmi yang bisa di lihat pada gambar 2).

Pada tahap pelaksanaan kegiatan ini, tim pengabdian merancang kegiatan menjadi 2 sesi, yaitu pada sesi pertama menjelaskan materi terkait cara penggunaan Aplikasi Canva melalui PC/laptop maupun *Smartphone*, dan mengenal fitur-fitur dan menu yang ada di dalam aplikasi canva tersebut, hal ini membantu peserta agar memiliki pengetahuan awal terkait pengoperasian aplikasi canva dan dapat di lihat di gambar 3).



Gambar 3 Penyampain Materi

Pada sesi yang kedua, yaitu Praktik langsung bagaimana cara mengakses dan menggunakan Aplikasi canva, pada sesi ini peserta di dampingi oleh semua tim pengabdian, hal ini dilakukan agar semua peserta pelatihan dapat praktik langsung dan mengoperasikan canva secara baik dan benar, dalam praktik langsung ini peserta di dampingi dalam proses mengakses aplikasi canva dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- 1) Download Canva for Windows/OS lain, atau gunakan Canva lewat websitenya di [canva.com](https://www.canva.com)
- 2) Login dengan akun Google atau facebook yang dimiliki maka langsung dapat mengakses canva dengan gratis dengan elemen-elemen desain yang terbatas
- 3) Pengenalan dengan menu dan fitur-fitur canva itu sendiri seperti projek, template, elemen, teks, unggahan, aplikasi

Pada sesi ini juga peserta pelatihan di dampingi dan dipandu oleh tim pengabdian untuk mempraktikkan langsung pembuatan media pembelajaran Interaktif dengan memanfaatkan fitur-fitur yang sudah di sediakan oleh aplikasi canva, hal ini dilakukan agar kedepannya peserta menjadi lebih paham dalam mendesain media pembelajaran. Peserta dibagi menjadi kelompok kecil dengan antusiasme tinggi untuk memfasilitasi pendampingan. Tim pengabdian siap mendukung setiap langkah peserta. Tim pengabdian memulai dengan memberikan petunjuk dasar mengenai cara mengakses aplikasi Canva, baik melalui komputer maupun *smartphone*. Peserta dilatih untuk membuat akun dan mengeksplorasi berbagai fitur yang tersedia, termasuk template, elemen desain, dan alat pengeditan.

Melalui pendampingan langsung ini, tim pengabdian tidak hanya memberikan keterampilan teknis dalam menggunakan Canva, tetapi juga membangun kepercayaan diri peserta dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif. Kami melihat bagaimana mereka mulai memahami pentingnya desain yang menarik dan interaktif dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Selama proses ini, tim pengabdian berkeliling dari satu kelompok ke kelompok lainnya, untuk memberikan saran dan masukan. Beberapa peserta menghadapi tantangan dalam mengadaptasi template dengan materi yang mereka ajarkan. Tim pengabdian dengan sabar menjelaskan metode pemilihan elemen desain yang tepat dan cara mengeditnya agar sesuai dengan kebutuhan mereka. Kami juga mengilustrasikan metode untuk menambahkan interaktivitas, seperti tautan dan animasi, guna menjadikan media pembelajaran mereka lebih menarik dan dinamis. hal ini bisa dilihat pada gambar 4).



Gambar 4 Pendampingan Pembuatan media pembelajaran interaktif

Dengan menggunakan Pendekatan Hands-on activity yang dilakukan tim pengabdian pada pelatihan ini, memungkinkan peserta untuk terlibat aktif dan langsung dalam penggunaan aplikasi Canva, ini merupakan pendekatan yang sangat efektif untuk membekali peserta dengan keterampilan praktis dalam mendesain media pembelajaran interaktif. Hands-on activity adalah suatu kegiatan yang melibatkan praktik atau eksperimen (Nailah Zamnah 2019).

Kegiatan ini berjalan sesuai yang diharapkan tim pengabdian, walaupun terdapat kendala beberapa peserta mengalami masalah dengan perangkat yang mereka gunakan, seperti laptop yang lambat atau spesifikasi rendah yang membuat Canva tidak berjalan lancar. Untuk mengatasi masalah ini salah satu solusi yang diterapkan tim pengabdian adalah menggunakan perangkat alternatif seperti smartphone yang juga mendukung aplikasi canva, meskipun dengan keterbatasan tertentu.

Pada sesi diskusi/tanya jawab, peserta diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan, berbagi pengalaman serta mendapatkan penjelasan lebih lanjut terkait materi yang telah disampaikan selama proses pelatihan, beberapa pertanyaan yang diajukan oleh peserta di antaranya, Bagaimana cara menyesuaikan template yang sudah ada di canva dengan materi Pelajaran yang saya ajarkan, terutama jika kontennya sangat spesifik dan tidak ada template yang sesuai. Terkait dengan pertanyaan tersebut tim pengabdian menyarankan untuk memilih template yang paling mendekati konsep materi pembelajaran dan kemudian menyesuaikan elemen-elemen desain seperti teks, gambar, warna agar lebih sesuai dengan topik yang diajarkan.

Evaluasi kegiatan Pelatihan

Pada tahapan akhir kegiatan pelatihan, tim pengabdian melakukan evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta terhadap materi dan praktik yang telah dipaparkan. Evaluasi ini dilakukan melalui pembagian link Google Form post-test kepada peserta pelatihan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 80% peserta merasa percaya diri dalam menggunakan aplikasi Canva untuk membuat media pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan telah berhasil meningkatkan kemampuan peserta dalam menggunakan teknologi untuk mendesain materi ajar yang lebih menarik.

Selain itu, 90% peserta juga menyatakan bahwa pelatihan ini sangat bermanfaat bagi mereka. Mereka mengakui bahwa pelatihan telah membantu mereka memahami cara memanfaatkan elemen visual dalam mendesain materi ajar yang lebih menarik. Dengan demikian, peserta dapat meningkatkan kualitas materi ajar mereka dan membuatnya lebih interaktif. Peserta juga mengakui bahwa Canva sangat membantu dalam menciptakan materi pembelajaran yang lebih interaktif, yang diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa. Hasil evaluasi ini menunjukkan bahwa pelatihan telah berhasil mencapai tujuannya, yaitu meningkatkan kemampuan peserta dalam menggunakan teknologi untuk mendesain materi ajar yang lebih menarik dan interaktif. Dengan demikian, Pelatihan penggunaan Canva dinilai sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran digital yang menarik dan interaktif, dengan tingkat kepuasan dan pemahaman peserta yang sangat tinggi. Hal ini bisa dilihat pada gambar 5).



Gambar 5. Tingkat pemahaman peserta pasca pelatihan

Berdasarkan hasil pelaksanaan pelatihan pembuatan media interaktif berbasis Canva menunjukkan bahwa program pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan mencapai keberhasilan yang memuaskan sesuai harapan. Hal ini terbukti dari antusiasme peserta pelatihan selama mengikuti kegiatan, mulai dari penyampaian materi, diskusi dan tanya jawab, praktik, serta pendampingan langsung dalam pembuatan media interaktif hingga evaluasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan. Peserta pelatihan merasakan manfaat dari kegiatan ini, baik dalam pengetahuan maupun keterampilan, dalam menciptakan media interaktif, sehingga memudahkan mereka dalam menghasilkan media pembelajaran yang menarik bagi siswa di kelas. Sejalan dengan Penelitian yang dilakukan oleh (Anetha et al. 2024) & (Maemunah, Ayu, and Mayasari 2024) Pelatihan ini sangat bermanfaat bagi para peserta, karena sebelumnya mereka tidak mengetahui cara memanfaatkan aplikasi Canva. dan, Peserta pelatihan juga memperoleh manfaat dari program ini baik dalam aspek pengetahuan maupun teknis, sehingga mereka dapat mempersiapkan media pembelajaran inovatif sebagai dukungan untuk pembelajaran di kelas.

SIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan penggunaan aplikasi Canva untuk mendesain media pembelajaran interaktif di MTs Birrul Walidain NWDI Rensing berjalan dengan baik dan produktif. Para peserta berhasil memahami dasar-dasar penggunaan Canva dan mulai mengaplikasikan keterampilan mereka dalam membuat berbagai media pembelajaran yang kreatif dan menarik. beberapa point penting dalam pelatihan ini adalah Penerapan praktis, yang dimana melalui sesi praktik langsung, peserta dapat menguasai fitur-fitur dasar Canva secara mandiri. Meskipun beberapa peserta menghadapi kendala teknis, bimbingan yang diberikan selama pelatihan mampu membantu mereka menyelesaikan desain yang sesuai dengan kebutuhan pengajaran masing-masing.

Adapun saran dari kegiatan pelatihan ini adalah untuk meningkatkan efektivitas kegiatan yang serupa di masa mendatang diperlukan Pendampingan berkelanjutan, Dalam hal ini Untuk memastikan keterampilan yang diperoleh selama pelatihan tetap berkembang, disarankan untuk menyediakan bimbingan teknis pasca-pelatihan. Fasilitator atau rekan guru yang lebih berpengalaman bisa membantu peserta lainnya melalui grup diskusi online atau webinar tambahan. Dan Peningkatan akses ke sumber daya: Bagi peserta yang mengalami kendala perangkat atau koneksi internet, fasilitas teknologi yang lebih baik perlu disediakan. Madrasah juga bisa mempertimbangkan untuk berlangganan Canva for Education, yang memungkinkan akses ke lebih banyak fitur premium bagi guru secara gratis.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kepada pihak sekolah yang sudah memberikan ijin dan fasilitas untuk keberlangsungan pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdul Azis, Dwi Krisbiantoro, and Riyanto. 2022. "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Pada Guru SDN Dukuhwaluh Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring." *JURPIKAT (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)* 3(1):173–82. doi: 10.37339/jurpikat.v3i1.853.
- Anetha, Antonius, Bhisma Bagaskara, Ernanda Wisnu Aji, Agil Panuntun Nugroho, and Rangga Perwiratama. 2024. "Pelatihan Meningkatkan Kemampuan Guru SD BOPKRI Minggu Membuat Media Pembelajaran Interaktif Dan Kreatif Melalui Canva." 2(1):223–28.
- Azdy, Rezanita Agramanisti, Yesi Sriyeni, and Yarza Aprizal. 2023. "Pelatihan Pengembangan Materi Ajar Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Guru SMK Muhammadiyah." *Jurnal GEMBIRA (Pengabdian Kepada Masyarakat)* 1(3):556–61.
- Djibu, Rusdin, Ayyesha Dara Fayola, St Rahmah, and Muhammad Lukman Hakim. 2023. "Pelatihan Penggunaan Fitur Canva Dalam Pembuatan." *Community ...* 4(4):6913–19.
- Doni, A. W. ..., N. A. A. Thariq, A. Ponda, Suhaimi, and I. Bahar. 2019. "Efektivitas Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran." *AL-Ahya* 01(01):219–32.
- Iramaynti, Irmayanti, Nurjannah Nurjannah, Nurjannah Nurjannah, Anggy Heriyanti, Mirna Mirna, and Fahmita Sari. 2023. "Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva Education Di MTs Nurul Izzah." *AKM: Aksi Kepada Masyarakat* 4(1):73–82. doi: 10.36908/akm.v4i1.734.
- Ismail, Nurul Azmy Rustan, and Muh Risaldi. 2023. "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva Bagi Guru Dan Siswa SDN 25 Madello Soppeng." *Jurnal Pengabdian Masyarakat UNIPOL* 2(1):9–12.
- Loneli Costaner, Guntoro, and Lisnawita. 2024. "Pelatihan Aplikasi Canva Untuk Media Ajar Dan Informasi Digital Pada Guru Sekolah." *J-COSCIS: Journal of Computer Science Community Service* 4(1):53–61. doi: 10.31849/jcscis.v4i1.15490.
- Maemunah, Maemunah, Dewi Citra Ayu, and Deviana Mayasari. 2024. "Peningkatan Kompetensi Guru TK ABA Se-Kota Mataram Melalui Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Canva." *Sasambo: Jurnal Abdimas (Journal of Community Service)* 6(2):174–85. doi: 10.36312/sasambo.v6i2.1874.
- Mulyawati, Ima, Novanita Whindi Arini, and Lanny Polina. 2022. "Pelatihan Media Pembelajaran Canva Dan Padlet Bagi Guru Sd Di Sdn Pulogebang 09 Pagi." *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* 6(1):170. doi: 10.31764/jpmb.v6i1.7670.
- Mursalin, Muhammad Ali, and Desi Armita. 2024. "Pelatihan Canva Sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Digital Bagi Guru SMA Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka." *Jurnal Solusi Masyarakat Dikara* 4(1):38–44.
- Nailah Zamnah, Lal. 2019. "Analisis Self-Regulated Learning Yang Memperoleh Pembelajaran Menggunakan Pendekatan Problem-Centered Learning Dengan Hands-on Activity." *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 2(1).
- Nurhayati, Nurhayati, Machdalena Vianty, Medio Lailatin Nisphi, and Dian Eka Sari. 2022. "The Data Tes Awal Dan Tes Akhir." *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 6(1):171–80. doi: 10.31849/dinamisia.v6i1.8340.
- Sri Wiyanah, Koryna Aviory, and Christina Eva Nuryani. 2022. "Pelatihan Aplikasi Canva Bagi Guru Dalam Mengembangkan Materi Pembelajaran Di Smpn 1 Kasihan Yogyakarta." *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2(1):3703–12. doi: 10.53625/jabdi.v2i1.2266.
- Sugiharto, Firsta Bagus, Kardiana Metha Rozhana, and Feronika Iten. 2022. "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Melalui Bantuan CD Interaktif Pada Siswa Sekolah Dasar." *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 9(2):99–110. doi: 10.30997/dt.v9i2.5628.
- Wahyuni*, Sri, Zainur Rasyid Ridlo, and Dwi Nova Rina. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP Pada Materi Tata Surya." *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA* 6(2):99–110. doi: 10.24815/jipi.v6i2.24624.