

Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis canva pada guru SD Inpres Armopa IV Kabupaten Sarmi Papua

Ermelinda Yersin Putri Larung¹, Cantika Candra Ledoh², Elsi Sirampun³, Yunita Christianti Noriwari³, Ermelinda Fransiska Wagma², Austin Bill Eduardo Maniagasi², Yulia Citra Ramadhani⁴, Skolastika Jelita¹, Risal Kapitaraw⁵, Rodhi Rusdianto Hidayat⁴, Ansar CS¹, Miftah Fariz Prima Putra¹

¹Program Studi Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Cenderawasih, Indonesia

²Program Studi Pendidikan Kimia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Cenderawasih, Indonesia.

³Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Cenderawasih, Indonesia.

⁴Program Studi Pendidikan Keahlian Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Cenderawasih, Indonesia

⁵Program Studi Magister Pendidikan Olahraga, Pascasarjana, Universitas Cenderawasih, Indonesia

Penulis korespondensi: Ermelinda Yersin Putri Larung

E-mail: yessylarung@gmail.com

Diterima: 02 Desember 2024 | Disetujui: 17 Desember 2024 | © Penulis 2024

Abstrak

Pelatihan ini bertujuan meningkatkan literasi digital guru di SD Inpres Armopa IV Kabupaten Sarmi melalui penggunaan Canva sebagai media pembelajaran. Pelatihan dilakukan dengan metode partisipatif, mencakup sesi intensif mengenai penggunaan fitur Canva untuk pembuatan media ajar yang interaktif dan visual. Tahapan meliputi analisis kebutuhan, pelatihan intensif, pendampingan, serta evaluasi dampak di kelas. Pelatihan ini berhasil meningkatkan keterampilan guru dalam desain digital, menghasilkan media pembelajaran yang menarik, dan meningkatkan partisipasi serta pemahaman siswa. Hasil kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini menunjukkan bahwa pelatihan teknologi digital dapat membantu mengurangi kesenjangan teknologi, khususnya di wilayah terpencil, dan meningkatkan kualitas pendidikan melalui media digital.

Kata kunci: literasi digital; media pembelajaran; canva; pendidikan digital.

Abstract

This training aims to enhance the digital literacy of teachers at SD Inpres Armopa IV in Sarmi Regency through the use of Canva as a learning medium. The training was conducted using a participatory approach, including intensive sessions on utilizing Canva features to create interactive and visually appealing teaching materials. The stages included needs analysis, intensive training, mentoring, and impact evaluation in the classroom. This training successfully improved teachers' digital design skills, resulting in engaging teaching materials and increasing student participation and comprehension. The results of service activities have demonstrated that digital technology training can help bridge the technology gap, especially in remote areas, and improve education quality through digital media.

Keywords: digital literacy; learning media; canva; digital education.

PENDAHULUAN

Dunia teknologi saat ini, pendidikan tidak hanya menjadi kunci utama dalam pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas, namun juga menjadi medan persaingan yang memerlukan adaptasi terhadap perkembangan teknologi (Hapsari and Zulherman 2021). Kualitas pendidikan menjadi sangat penting dalam menyiapkan generasi muda yang tidak hanya cerdas dan kreatif, tetapi juga mampu beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan (CS and Sahrani 2022). Di tengah pesatnya perkembangan teknologi digital, kemampuan literasi digital menjadi salah satu soft skill

penting yang harus dikuasai oleh pendidik dan peserta didik. Hal ini tidak hanya relevan untuk menunjang proses pembelajaran yang efektif, tetapi juga esensial dalam mempersiapkan siswa menghadapi dunia yang semakin digital. Namun, realitas di lapangan menunjukkan masih terdapat kesenjangan signifikan dalam penerapan teknologi pendidikan, khususnya di beberapa daerah terpencil di Indonesia.

Proses pelaksanaan pembelajaran dalam kurikulum merdeka belajar, memerlukan kompetensi penguasaan IT dan hal ini dimulai dari pembuatan perangkat pembelajaran (Guntoro & CS 2022). Demikian halnya dengan penggunaan media pembelajaran, guru dituntut untuk membuat media pembelajaran yang disesuaikan keadaan era globalisasi (Nugrahini dkk 2023). Media pembelajaran berperan penting untuk membantu dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di Kabupaten Sarmi, Papua, sebagian sekolah masih sangat minim bahkan ada yang tidak menggunakan teknologi digital dalam pembelajarannya. Umumnya, siswa yang berada di daerah pinggiran tidak memiliki akses untuk mengenal dan mempelajari teknologi digital dikarenakan guru-gurunya belum menggunakan media pembelajaran berbasis digital karena keterbatasan pemahaman dan penenerapan teknologi (Meirawati 2022). Salah satu Sekolah yang terletak di Kabupaten Sarmi adalah SD Impres Armopa IV. Kabupaten Sarmi, baru-baru ini mengalami peningkatan akses terhadap listrik dan internet. Sebelumnya, proses pembelajaran di sekolah ini dilakukan secara tradisional, tanpa pemanfaatan media digital dalam pembelajaran. Sejalan dengan perubahan ini, terdapat kebutuhan mendesak untuk mengintegrasikan media pembelajaran digital dalam kurikulum, khususnya menggunakan platform Canva, untuk mempersiapkan siswa dalam menghadapi dunia yang semakin digital (Basri et al. 2023).

Wilayah SD Inpres Armopa IV, jauh dari perkotaan, dimana akses terhadap teknologi baru saja membaik. Observasi awal menunjukkan bahwa meskipun listrik dan internet sudah tersedia, penggunaan media digital dalam pembelajaran masih sangat minim. Kebanyakan guru belum terlatih dalam membuat media pembelajaran digital, dan siswa belum familiar dengan tugas berbasis digital. Ini menciptakan kesenjangan digital yang signifikan dengan siswa di daerah lain yang sudah lebih dulu beradaptasi dengan pembelajaran digital. Hal ini didukung oleh hasil wawancara dengan Kepala Sekolah SD Inpres Armopa IV, bahwa guru-guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Salah satu cara untuk memperkenalkan literasi digital kepada siswa melalui guru di sekolah. Tetapi kemampuan digital guru di sekolah SD tersebut masih sangat minim.

Akses listrik dan internet yang baru tersedia menawarkan potensi besar untuk transformasi digital dalam pendidikan, guru dari berbagai mata pelajaran belum memiliki pengalaman dalam pembuatan media pembelajaran digital (Fitriyadi 2013). Kurangnya pelatihan dan familiaritas dengan alat-alat digital menjadi hambatan utama. Peserta didik khususnya SD yang berada di Kabupaten Sarmi akan melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya dan biasanya berada di luar Kabupaten. Jika mereka tidak dibekali sejak awal maka mereka akan kesulitan untuk beradaptasi di lingkungan sekolah yang baru karena sebagian besar sekolah di kota sudah menerapkan pembelajaran berbasis digital dan tugas yang diberikan guru berbasis digital. Berdasarkan paparan di atas maka sejak dini khususnya peserta didik yang berada di kabupaten Sarmi seharusnya sudah diperkenalkan pembelajaran berbasis digital.

Berdasarkan permasalahan di atas, ada kebutuhan mendesak diadakan pelatihan pembuatan media pembelajaran digital untuk meningkatkan keterampilan guru dan mengenalkan siswa pada pembelajaran berbasis digital. Pembelajaran digital salah satunya adalah canva. Canva sebagai platform desain grafis yang mudah digunakan dengan banyak template siap pakai, diidentifikasi sebagai alat yang potensial untuk memenuhi kebutuhan ini.

Aplikasi canva merupakan program desain online yang menyediakan bermacam peralatan di antaranya presentasi, resume, poster, pamphlet, brosur, grafik, infografis, spanduk, dan jenis lainnya untuk membuat media ajar salah satunya adalah presentasi dalam pendidikan. Saat mendesain guru cukup memasukan teks, gambar, dan memilih jenis desain grafik, template, dan jumlah halaman yang diinginkan. dengan adanya templet, guru tidak perlu lagi mendesain segalanya dari nol. Sehingga akan lebih mudah membuat desain untuk media belajar. Untuk mendukung beragam desain media

belajar, ilustrasi dan ikon juga disediakan dengan sangat lengkap. Sehingga guru tidak perlu menulis kata-kata terlalu panjang dalam presentasi, atau membuat desain poster penuh dengan kalimat-kalimat panjang. Dengan menggunakan ilustrasi dan ikon yang tersedia, tampilan media blajar lebih menarik dan mudah sehingga mudah dimengerti banyak murid .

Aplikasi canva mempunyai beberapa kelebihan diantaranya: (1) memiliki desain beragam dan menarik; 2) mampu meningkatkan kreativitas guru dan anak didik dalam mendesain media pembelajaran karena fitur yang beragam; 3) menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis; (4) dapat menggunakan gawai dalam mendesain (5), kekurangan aplikasi canva antara lain harus terhubung internet sehingga tidak dapat digunakan secara offline dan beberapa templet canva berbayar (Zettira et al. 2022).

Hasil penelitian terkait penggunaan canva guru dapat mengajarkan ilmu pengetahuan, kreativitas serta keterampilan yang akan didapatkan untuk peserta didik, sehingga media ini juga dapat dimanfaatkan dalam berbagai ranah kehidupan (Revola 2023). Program pelatihan ini telah mampu memberikan manfaat yang sangat besar dan tepat sasaran bagi khalayak peserta pelatihan yang menjadi sasaran dalam kegiatan ini. Hasil penelitian Yana dan Adam (2019) menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar mahasiswa menggunakan canva berbasis blended learning. Fakta ini memperkuat efektifitas penggunaan canva dalam konteks pendidikan atau pembelajaran.

Oleh karena itu, tujuan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk meningkatkan kemampuan literasi digital guru dalam pembelajaran melalui penerapan aplikasi canva di SD Inpres Armopa IV sehingga peserta didik dapat mengenal literasi digital secara berkelanjutan. Hal ini dapat mendukung inisiatif MBKM dengan mengintegrasikan keterampilan digital ke dalam kurikulum, sehingga siswa tidak hanya menerima pengetahuan tetapi juga kompetensi yang relevan dengan kebutuhan masa depan (Darajatun and Ramdhany 2021).

METODE

Pelaksanaan pelatihan pembuatan media pembelajaran Canva untuk guru-guru SD Inpres Armopa IV Kabupaten Sarmi dirancang melalui pendekatan partisipatif dan berbasis praktik untuk mengatasi kebutuhan spesifik di sekolah tersebut (Rusli dkk 2024). Metode ini memungkinkan guru-guru untuk menguasai keterampilan dalam menggunakan Canva dan mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran, sejalan dengan inisiatif Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Berikut adalah tahapan pelaksanaan kegiatan PkM:

1. Analisis Kebutuhan dan Persiapan Materi:

- a. Survei awal dilakukan untuk menilai tingkat literasi digital dan pemahaman teknologi dari setiap guru, serta mengidentifikasi kesenjangan pengetahuan dan keterampilan yang perlu ditingkatkan.
- b. Hasil survei digunakan sebagai dasar untuk menyusun materi pelatihan berupa modul interaktif tentang penggunaan Canva, yang meliputi dasar-dasar pembuatan akun, pemilihan template, pengeditan elemen desain, dan penggunaan fitur animasi. Materi ini juga mencakup panduan penerapan dalam berbagai mata pelajaran (Resmini et al., 2021).

2. Sosialisasi Program:

- a. Sosialisasi dilakukan untuk memperkenalkan program kepada guru-guru SD Inpres Armopa IV, menyampaikan tujuan pelatihan, manfaat aplikasi Canva, serta kaitannya dengan MBKM dan keterampilan abad ke-21.
- b. Pada tahap ini, guru diperkenalkan pada pentingnya literasi digital dalam konteks pendidikan modern, dengan penekanan pada peran teknologi sebagai alat untuk meningkatkan efektivitas pengajaran dan pembelajaran.

3. Pelatihan Intensif dan Praktik Langsung:

- a. Pelatihan intensif yang berlangsung dalam beberapa sesi ini mencakup pengenalan Canva, eksplorasi fitur-fitur utama, dan praktik langsung dalam pembuatan media pembelajaran. Guru diperkenalkan pada berbagai template yang dapat digunakan untuk membuat materi pembelajaran yang interaktif dan menarik.

Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis canva pada guru SD Inpres Armopa IV Kabupaten Sarmi Papua

- b. Sesi ini dilakukan secara interaktif dengan panduan langkah-demi-langkah dan simulasi pembuatan materi ajar menggunakan Canva, agar guru dapat menghasilkan produk pembelajaran yang siap digunakan di kelas (Alfian et al., 2022).
4. Pendampingan dan Implementasi:
 - a. Setelah pelatihan, guru-guru diberikan waktu untuk mengembangkan media pembelajaran yang akan digunakan secara langsung dalam pengajaran. Pendampingan dilakukan untuk memberikan bimbingan dan feedback agar setiap guru dapat menghasilkan produk media yang optimal.
 - b. Implementasi di kelas dimonitor untuk melihat efektivitas media pembelajaran Canva yang telah dibuat, serta respon siswa terhadap pembelajaran berbasis digital ini (Darwis et al. 2024).
 5. Monitoring dan Evaluasi (Monev):
 - a. Evaluasi dilakukan melalui analisis media pembelajaran yang dihasilkan, tingkat pemahaman dan kepuasan guru terhadap pelatihan, serta partisipasi aktif siswa dalam kelas. Kuesioner dan wawancara digunakan untuk mendapatkan umpan balik dari guru terkait efektivitas pelatihan ini.
 - b. Hasil evaluasi digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan pendampingan lanjutan dan menyusun strategi keberlanjutan pelatihan. Indikator keberhasilan meliputi peningkatan kompetensi guru, partisipasi aktif siswa, dan ketersediaan media pembelajaran digital yang mendukung proses belajar di sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan pembuatan canva diawali pretest kemudian dilanjutkan dengan mengajarkan cara membuat akun canva (gambar 1). Khusus untuk guru-guru, digunakan akun belajar.id untuk membuat akun canva yang terdapat banyak fitur-fitur yang gratis. Dalam hal ini guru sangat senang karena mereka baru mendapatkan informasi yang sangat bermanfaat bahwa ternyata mereka bisa mengakses fitur-fitur dalam canva secara gratis. Selanjutnya guru-guru diperkenalkan fitur-fitur dan kegunaan yang terdapat dalam canva.



Gambar 1. Sesi Pemaparan Materi

Setelah guru mengetahui fitur-fitur serta kegunaan canva selanjutnya guru diajarkan membuat media pembelajaran canva, seperti membuat bahan ajar menggunakan template-template yang ada dalam canva dan diunduh dalam bentuk power point (gambar 2). Di dalam bahan ajar tersebut juga diajarkan cara memasukkan materi (teks, audio maupun video).



Gambar 2. Pendampingan bagi guru secara individu secara

Setelah guru memahami cara membuat bahan ajar, selanjutnya diajarkan cara membuat kuis yang menarik melalui canva (gambar 3). Guru sangat antusias dalam pelatihan ini, mereka sangat senang karna bisa membuat media pembelajaran yang inovatif, interaktif dan menarik. Dalam kegiatan ini guru-guru sudah membuat media pembelajaran berupa bahan ajar dan quis intersktif.



Gambar 3. Pendampingan bagi guru secara individu

Pelaksanaan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva untuk guru SD Inpres Armopa IV Kabupaten Sarmi berjalan sesuai rencana dengan hasil yang signifikan dalam peningkatan kompetensi digital para guru. Hasil pelaksanaan ini mencakup beberapa aspek penting, yang memberikan dampak positif baik pada peningkatan keterampilan guru maupun literasi digital siswa. Berikut adalah beberapa peningkatan yang terjadi setelah dilakukan kegiatan pelatihan:

1. Peningkatan Kompetensi Digital Guru

- a. Pengetahuan dan Keterampilan Dasar: Pelatihan intensif yang diberikan telah meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dasar para guru dalam menggunakan Canva untuk membuat media pembelajaran. Berdasarkan evaluasi pasca pelatihan, 85% guru berhasil memahami penggunaan fitur utama Canva, seperti pembuatan template, penggunaan animasi, dan pengaturan elemen grafis.
- b. Kemampuan Merancang Materi Interaktif: Para guru menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam merancang materi pembelajaran yang interaktif. Penggunaan template dan desain menarik telah mengubah pendekatan pengajaran yang sebelumnya cenderung monoton menjadi

Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis canva pada guru SD Inpres Armopa IV Kabupaten Sarmi Papua

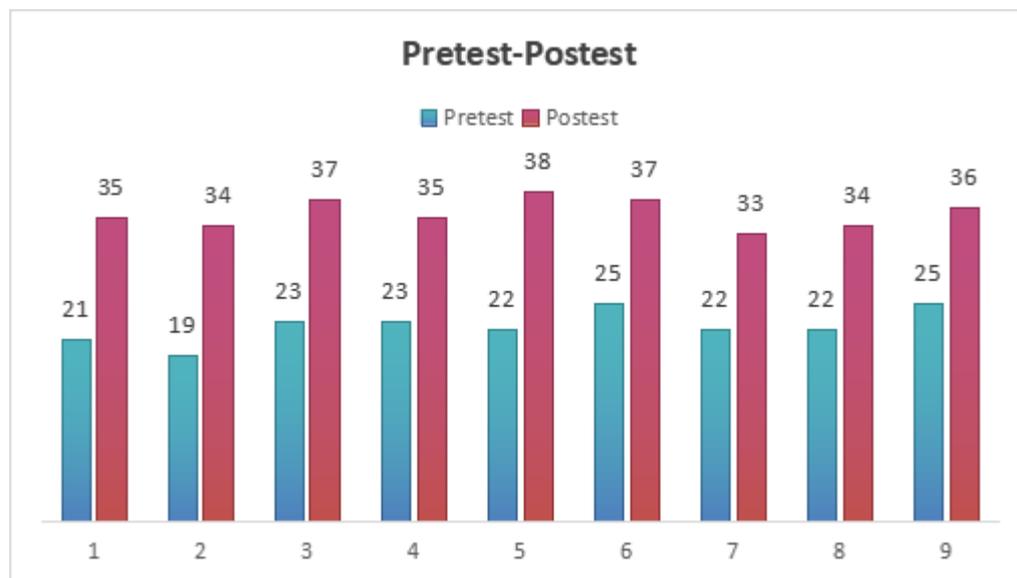
lebih dinamis dan menarik bagi siswa. Penelitian sebelumnya mendukung hasil ini, menunjukkan bahwa platform visual seperti Canva mampu meningkatkan kreativitas dalam pengajaran (Alfian et al., 2022).

2. Peningkatan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran

- a. Keterlibatan Siswa yang Lebih Tinggi: Dengan penggunaan media pembelajaran berbasis digital, antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran meningkat. Para guru melaporkan adanya peningkatan partisipasi siswa sebesar 70% dibandingkan sebelum menggunakan media digital.
- b. Pengembangan Literasi Digital Siswa: Kegiatan ini juga memperkenalkan siswa pada literasi digital secara berkelanjutan. Hal ini memberikan dampak jangka panjang terhadap kesiapan siswa dalam menghadapi dunia yang semakin digital. Sebuah penelitian menunjukkan bahwa literasi digital sangat penting untuk persiapan siswa dalam mengembangkan keterampilan abad ke-21 (Tjahyanti et al., 2023).

3. Implementasi dan Evaluasi Berkelanjutan

- a. Implementasi di Kelas: Setelah pelatihan, para guru menerapkan hasil pelatihan dengan merancang dan menggunakan media pembelajaran berbasis Canva di kelas. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media yang dibuat menjadi lebih menarik, interaktif, dan mampu menarik perhatian siswa, terutama pada materi yang memerlukan visualisasi seperti sains dan matematika.
- b. Evaluasi Kompetensi dan Kepuasan Guru: Evaluasi dilakukan dengan menggunakan kuisioner dan wawancara. Hasilnya menunjukkan bahwa 90% guru merasa lebih percaya diri dan mampu dalam menggunakan aplikasi Canva untuk media pembelajaran. Kepuasan terhadap materi dan metode pelatihan juga cukup tinggi, yaitu mencapai tingkat kepuasan 88%.



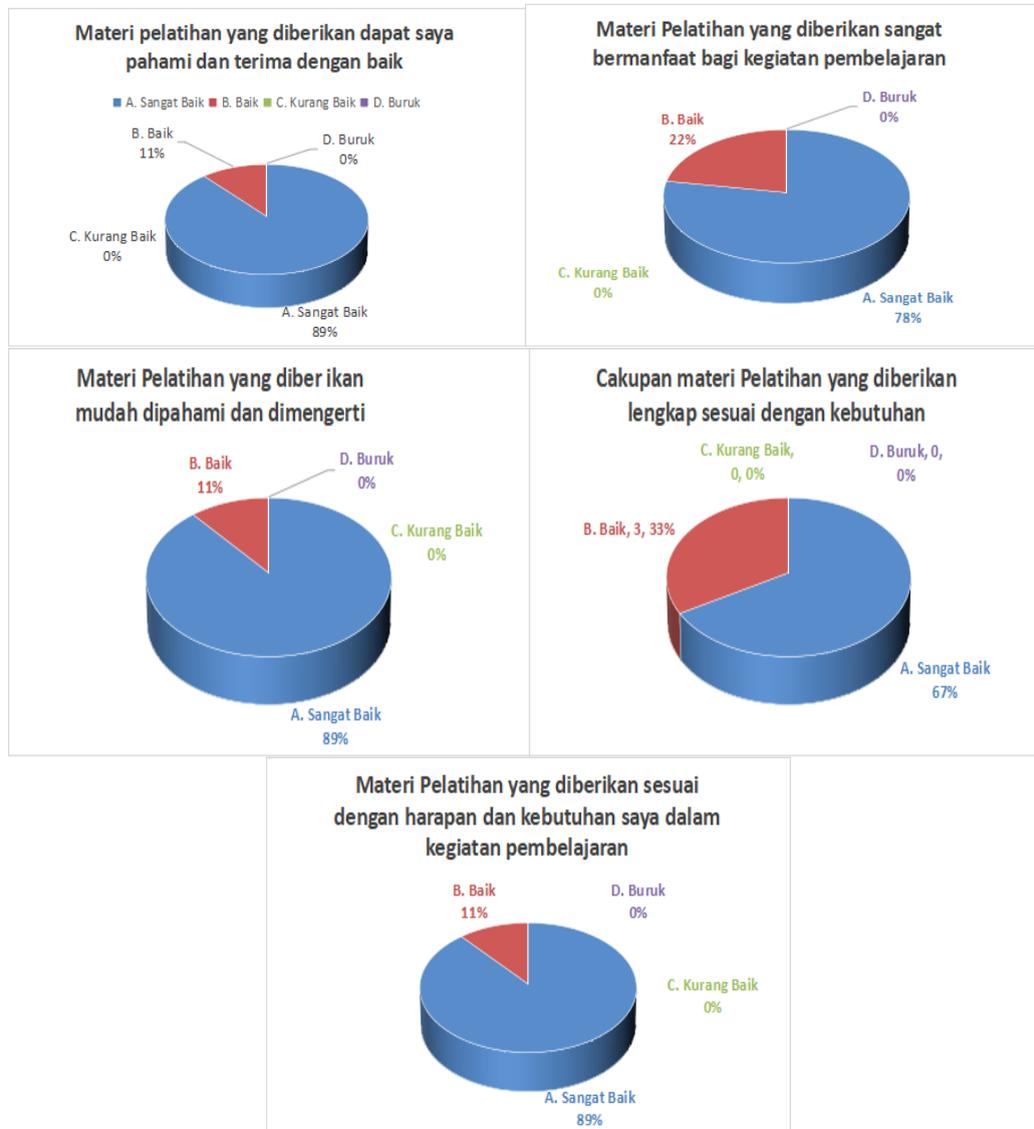
Gambar 4. Hasil Pretest dan Posttest

4. Tingkat Kepuasan Mitra

Berdasarkan hasil kuisioner yang mengukur tingkat kepuasan mitra dari pelatihan ini dapat digambarkan dalam Gambar 5. Dari Gambar 5 tampak bahwa 78% peserta PkM menyatakan bahwa materi pelatihan yang diberikan sangat bermanfaat bagi kegiatan pembelajaran, sebanyak 89% peserta menyatakan materi pelatihan yang diberikan mudah dipahami dan dimengerti oleh peserta pelatihan, 67% peserta berpendapat bahwa cakupan materi pelatihan yang diberikan lengkap sesuai dengan kebutuhan, 89% peserta PkM menyatakan bahwa materi pelatihan yang diberikan sesuai dengan harapan dan kebutuhan dalam kegiatan pembelajaran, 89% peserta PkM berpendapat bahwa materi pelatihan yang diberikan dapat dipahami dan diterima dengan baik. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa peserta kegiatan PkM puas dengan pelatihan pembuatan media pembelajaran yang

Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis canva pada guru SD Inpres Armopa IV Kabupaten Sarmi Papua

diberikan oleh tim PkM. Peningkatan kompetensi guru ini, terutama dalam penggunaan canva, diharapkan akan menciptakan dampak jangka panjang terhadap kualitas pendidikan di wilayah terpencil, mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan era digital, dan membantu mengurangi kesenjangan teknologi antara daerah perkotaan dan pedesaan. Luaran lain berupa dokumentasi pelatihan dalam bentuk artikel dan video akan memberikan referensi bagi institusi lain yang tertarik dalam mengimplementasikan program serupa.



Gambar 5. Diagram Kepuasan Mitra

SIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva bagi guru SD Inpres Armopa IV di Kabupaten Sarmi berhasil meningkatkan literasi digital dan kompetensi teknologi para guru. Peserta pelatihan mampu mengembangkan media ajar yang menarik sehingga keterlibatan siswa meningkat dan memperkenalkan literasi digital secara berkelanjutan.

Saran yang dapat diberikan berdasarkan hasil kegiatan PkM antara lain: (1) Diperlukan pelatihan lanjutan dengan fokus pada integrasi elemen multimedia seperti video dan animasi ke dalam media pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas guru dalam menggunakan Canva dan menghasilkan media pembelajaran yang lebih kaya dan dinamis, (2) Pembentukan kelompok diskusi rutin di antara guru-guru SD Inpres Armopa IV dapat mendorong kolaborasi dan berbagi pengetahuan. Hal ini akan memperkuat keberlanjutan program dan

Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis canva pada guru SD Inpres Armopa IV Kabupaten Sarmi Papua

mendukung upaya peningkatan kualitas pengajaran berbasis teknologi, (3) Kolaborasi dengan sekolah-sekolah di sekitar Kabupaten Sarmi dapat memperluas dampak program, memberikan kesempatan bagi guru lain untuk belajar, serta membentuk jaringan pendidik yang berbagi praktik terbaik dalam literasi digital, dan (4) dilakukan evaluasi berkelanjutan untuk mengukur dampak jangka panjang dari penggunaan media berbasis Canva terhadap kualitas pembelajaran dan perkembangan literasi digital siswa. Data dari evaluasi ini akan bermanfaat untuk meningkatkan efektivitas program dan berpotensi menjadi bahan penelitian dan publikasi lebih lanjut.

UCAPAN TERIMAKASIH

Tim pengabdian masyarakat mengucapkan terima kasih kepada Bima Kemendikbudristek atas hibah pengabdian masyarakat tahun 2024, sehingga pengabdian ini dapat terlaksana. Terima kasih juga untuk SD Inpres Armopa IV Kabupaten Sarmi yang telah bersedia untuk menjadi mitra dalam kegiatan ini dan juga telah berperan aktif untuk mensukseskan kegiatan pengabdian tentang Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Canva.

DAFTAR RUJUKAN

- Alfian AN, Putra MY, Arifin RW, Barokah A, Safei A, Julian N. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75–84.
- Basri, Syamsuriana, Fitrawahyudi Fitrawahyudi, Khaerani Khaerani, Ince Nasrullah, Ernawati Ernawati, Aryanti Aryanti, Sri Maya, Sitti Aisyah, & Irma Sakti. (2023). Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Di Lingkungan Pendidikan Berbasis Aplikasi Canva. *Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul*, 1(2), 96–103. <http://doi.org/10.37985/pmsdu.v1i2.65>.
- CS, Ansar, & Sahruni, A. Y. (2022). Survey Tingkat Pemahaman Guru Pgsd Dikjas Terhadap Penilaian Otentik. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 10(2), 184–87. <http://doi.org/10.23887/jiku.v10i2.51688>.
- Darajatun, R. M., & Ma Ramdhany. (2021). Pengaruh Implementasi Kebijakan Kampus Merdeka Terhadap Minat Dan Keterlibatan Mahasiswa. *Journal of Business Management Education*, 6(3), 11–21.
- Darwis, Darwis, Dwi Atmono, Monry Frack Nicky Gillian Ratumbusang, & Mahmudah Hasanah. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MA Ibitidaussalam. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)* 12(1), 85–91. <http://doi.org/10.26740/jupe.v12n1.p85-91>.
- Fitriyadi, Herry. (2013). Integrasi Teknologi Informasi Komunikasi Dalam Pendidikan: Potensi Manfaat, Masyarakat Berbasis Pengetahuan, Pendidikan Nilai, Strategi Implementasi Dan Pengembangan Profesional. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan* 21(3), 269–84. <http://doi.org/10.21831/jptk.v21i3.3255>.
- Guntoro, Tri Setyo & CS, Ansar. (2022). Peningkatan Keterampilan Membuat Video Pendukung. *Journal of Community Empowerment*, 1(2), 75–81.
- Hapsari, Gita Permata Puspita, Zulherman Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–94. <http://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>.
- Meirawati, Desak Ketut dkk. (2022). Pelatihan Dan Pendampingan Pelajaran Bahasa Inggris Berbasis Task-Based Activity Untuk Guru Dan Siswa Sekolah Menengah Pertama Se Kecamatan Tembuku. *Proceeding Senadimas Undiksha*, 751–65.
- Nugrahini, Yulia, Ika Rakhmawati, & Frita Devi Asriyanti. 2023. Pendampingan Dan Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Dengan Aplikasi powtoon Pada Guru-Guru Sekolah Dasar Di Lingkungan Kabupaten Tulungagung. *Journal Of Human And Education (JAHE)* 3(4), 178–84. <http://doi.org/10.31004/jh.v3i4.447>.
- Revola, Yashori Revola. (2023). Implementasi Literasi Digital Dalam Merancang Desain Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Mahasiswa Tadris Bahasa Inggris Menggunakan Aplikasi Canva.

Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis canva pada guru SD Inpres Armopa IV Kabupaten Sarmi Papua

- KENDURI: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(3), 100–114. <http://doi.org/10.62159/kenduri.v3i3.985>.
- Rusli, Tiffany Shahnaz., Boari, Yoseb., Amelia, Dahlia., Rahayu, Dewi., Setiaji, Bambang, Suhadarliyah., Syarfina., CS, Ansar., Syahrudin., Amiruddin., Yuniwati, Ika. (2024). *Pengantar Metodologi Pengabdian Masyarakat*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Tiarani, Nurfrida Aulia, & Rahmi Hidayati. (2024). Integrasi Pelatihan Dalam Pendidikan NonFormal Dalam Magang Untuk Pengembangan Profesional: Studi Kasus BKD Provinsi Banten. *AMANAH: Jurnal Ilmiah Ilmu Manajemen*, 2(2), 86–91.
- Yana, Dewi, and Adam Adam. (2019). Efektivitas Penggunaan Platform Lms Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Dimensi*, 8(1), 1–12. <http://doi.org/10.33373/dms.v8i1.1816>.
- Zettira, Salsa Billa Zulmi, Nur Asysyifa Febrianti, Zhafira Atika Anggraini, Muhamad Awiet Wiedanto Prasetyo, and Eka Tripustikasari. (2022). Pelatihan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Desain Promosi Usaha Mikro Kecil Dan Menengah. *Jurnal Abdimas Prakasa Dakara* 2(2),99–105. <http://doi.org/10.37640/japd.v2i2.1524>.
- Ramadanti E, Arifin Z. (2021). Strategi Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Kartu Bergambar Bagi Anak Usia Dini Dalam Bingkai Islami Dan Perspektif Pakar Pendidikan. *Kindergarten Journal Islam Early Child Education*, 4(2), 173–87.
- Resmini S, Satriani I, Rafi DM. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335–43. <http://doi.org/10.22460/as.v4i2p%25p.6859>
- Tjahyanti LPAS, Pratama PA, Sutama GR, Saputra PS. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Teknologi Knowledge Guru Taman Kanak-Kanak (Tk) Pelita Kasih Singaraja. *Jurnal Karya*, 3(2), 1–6.
- Yana D, Adam A. (2019). Efektivitas Penggunaan Platform Lms Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Dimensi*, 8(1), 1–12.