PELATIHAN PENGGUNAAN CANVA DALAM PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN IPA BERBASIS STEAM BAGI GURU SEKOLAH DASAR, SINGKAWANG

Intan Kusumawati[1,*)], Eka Murdani[2], Erdi Guna Utama[3], Sumarli[4], Yogi Setya Novanto[5], Haris Rosdianto[6], Andika Kusuma Wijaya[7]

[1-7]Fakultas Ilmu Pendidikan, Institut Sains dan Bisnis Internasional Singkawang
[*)]email correspondence: intankusumawati10@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi menuntut guru sekolah dasar untuk dapat menguasai penggunaan aplikasi yang mendukungnya dalam pembelajaran. Aplikasi Canva dapat dimanfaatkan dalam pembuatan media pembelajaran. Permasalahan yang ditemukan adalah masih terdapat guru yang belum menguasai aplikasi Canva dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi Canva Guru Sekolah Dasar Negeri 92 Singkawang Utara, Provinsi Kalimantan Barat melalui pembuatan media pembelajaran IPA berbasis STEAM. Metode yang digunakan berupa presentasi, diskusi, demonstrasi, dan praktik penggunaan aplikasi Canva dengan pendampingan. Presentasi berupa penyampaian materi tentang manfaat penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran IPA yang dikaitkan dengan STEAM bagi guru sekolah dasar. Diskusi berupa tanya jawab, demonstrasi dengan video tutorial, dan penjelasan langsung. Praktik dilakukan guru secara berkelompok didampingi instruktur. Guru diberikan tantangan menghasilkan media pembelajaran IPA yang dikaitkan dengan STEAM dengan menggunakan aplikasi Canva. Hasil pengabdian ini menunjukkan bahwa masih terdapat guru yang baru mengenal aplikasi Canva, guru yang baru memahami penggunaan aplikasi Canva, dan guru yang memiliki kreativitas sangat baik. Urutan indikator kinerja pelatihan ini sesuai hasil pengamatan dari persentase besar ke kecil, yaitu gagasan, partisipan, kedisiplinan, dan kerja sama. Kegiatan ini memberikan dampak yang positif bagi peserta pelatihan. Diharapkan dapat diterapkan bagi guru di seluruh sekolah dasar Kota Singkawang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pembuatan media pembelajaran yang inovatif melalui penggunaan aplikasi Canva.

Kata kunci: aplikasi Canva, media pembelajaran, pelatihan, STEAM, teknologi

Abstract

The development of technology requires elementary school teachers to be able to master the use of applications that support them in learning. Canva application can be used in creating learning media. The problem is that there are still teachers who have not mastered the Canva application to create interesting and interactive learning media. This community service activity aims to describe the results of training activities for the use of the Canva application for Elementary School Teachers in 92 North Singkawang, West Kalimantan Province through the creation of STEAM-based science learning media. The methods used are presentations, discussions, demonstrations, and practice of using the Canva application with assistance,The presentation is in the form of delivering material about the benefits of using the Canva application in science learning related to STEAM for elementary school teachers. Discussion in the form of questions and answers. Demonstration with video tutorials, and direct explanations. Practice is conducted by teachers in groups, accompanied by instructors. Teachers are given the challenge of producing science learning media related to STEAM assisted by the Canva application. The results of this community service show that there are still teachers who are new to the Canva application, teachers who have just understood the use of the Canva application, and teachers who have very good creativity. The order of performance indicators for this training is based on the results of observations, from largest to smallest percentage, namely ideas, participants, discipline, and cooperation. This activity has a positive impact on training participants. It is expected to be applied to teachers in all elementary schools in Singkawang City to improve the quality of learning through the creation of innovative learning media through the use of the Canva application.

Kata Kunci (keywords): Canva app, learning media, technology, training, STEAM

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin pesat di era globalisasi ini menuntut adanya kemajuan dalam pemanfaatan IPTEKs (Ilmu Pengetahuan Teknologi dan Seni) (Mukhadis, 2013). Hal ini diperlukan agar dapat menghadapi tantangan abad 21, yaitu *Critical thinking*, *Creative thinking*, *Collaboration*, *Communication*, *Citizenship (Collaboration)*, dan *Characteristic (Courageous)* (Kusumawati et al., 2024). Dengan demikian, penguasaan dan pemanfaatan teknologi perlu dimiliki individu terutama bagi para pendidik (guru).

Guru perlu menguasai teknologi agar dapat menghasilkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Magdalena et al., 2021), sehingga peserta didik dapat memahami sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Penggunaan aplikasi Canva dalam menjelaskan konsep pembelajaran dapat dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran (Wulandari & Mudinillah, 2022), dan meningkatkan kualitas pembelajaran (Husein, 2022). Hal ini dikarenakan aplikasi Canva memuat banyak desain presentasi interaktif yang dapat memadukan audio, video, teks, maupun gambar (Syahrir et al., 2023) pada layer presentasi.

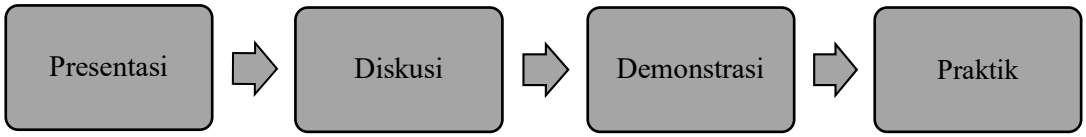
Aplikasi Canva merupakan suatu *platform* yang menyediakan berbagai macam tawaran *template* presentasi baik berbayar maupun gratis (Tonra et al., 2023). Aplikasi ini praktis digunakan dan dapat mendukung dalam presentasi (Asnawati & Sutiah, 2023). Guru diprediksi dapat dengan mudah memanfaatkan aplikasi ini dalam menyiapkan media pembelajaran. Namun, diperlukan pendampingan bagi para guru yang belum pernah memanfaatkan aplikasi ini. Hal ini menunjukkan bahwa pentingnya dilaksanakan pembinaan berupa pelatihan yang dikemas dalam bentuk *workshop* agar guru dapat merasakan langsung dampak dari pelatihan penggunaan aplikasi Canva (Siahaan et al., 2025);(Adriani et al., 2023).

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diperlukan untuk memberikan kesempatan bagi guru dalam mengembangkan keterampilan *computational thinking* guru, dan *visual-spatial intelligence* yang dimiliki guru. Selain itu, agar dapat menambah wawasan pengetahuan (Isnaini et al., 2024), dan pemahaman guru (Adriani et al., 2023) untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif dan efektif (Widiasih et al., 2025), serta menarik (Darihastining et al., 2023) melalui media ajar dengan pemanfaatan aplikasi Canva dalam rangka meningkatkan kreativitas (Tonra et al., 2023), dan kompetensi guru dalam pembelajaran (Junaidi et al., 2023). Pemanfaatan aplikasi Canva ini diterapkan dalam materi IPA yang dikaitkan dengan pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art,* and *Mathematics*). Materi dalam pembelajaran IPA yang diangkat sebagai tema adalah pertumbuhan kecambah. Guru sebagai peserta dalam pelatihan ini diberikan tugas atau tantangan untuk menghasilkan media pembelajaran yang menjelaskan pertumbuhan kecambah yang dikaitkan dengan STEAM melalui penggunaan aplikasi Canva.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi Canva Guru Sekolah Dasar Negeri 92 Singkawang Utara, Provinsi Kalimantan Barat melalui pembuatan media pembelajaran IPA berbasis STEAM. Pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi guru dalam menghasilkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif melalui pemanfaatan teknologi berupa aplikasi Canva.

2. METODE PENGABDIAN

Kegiatan pelatihan ini dirancang dalam kegiatan *workshop* dengan menyampaikan informasi dan wawasan ilmu bagi para pendidik di lingkungan SDN 92 Singkawang, baik kepala sekolah maupun guru-guru di sekolah tersebut. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini berupa presentasi, diskusi, demonstrasi, dan praktik (Afriyani et al., 2025);(Rizal et al., 2023) melalui penggunaan aplikasi Canva dengan pendampingan, seperti yang ditampilkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram Alir Kegiatan Pelatihan
Sumber: Data primer (2025)

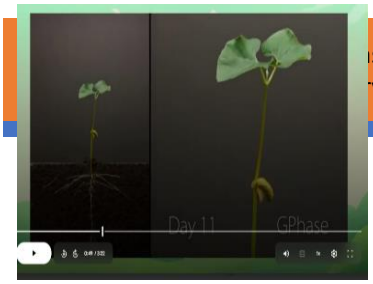
Rincian kegiatan yang dilakukan dalam kegiatan pelatihan ini, meliputi:

1. Presentasi, kegiatan yang dilakukan berupa penyampaian materi dengan ceramah tentang manfaat penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran bagi guru sekolah dasar, serta penjelasan STEAM yang dikaitkan dengan materi pembelajaran.
2. Diskusi, kegiatan ini dilakukan untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif melalui tanya jawab.
3. Demonstrasi, kegiatan ini dalam bentuk penjelasan cara menggunakan aplikasi Canva. Penjelasan dilakukan secara tidak langsung, yaitu dengan menampilkan video tutorial yang dibuat secara khusus oleh tim pengabdian, dan penjelasan secara langsung dengan mempraktikkan cara menggunakan aplikasi Canva. Kegiatan ini dilengkapi dengan peralatan pendukung, seperti: laptop, proyektor, dan layar, serta pengeras suara.
4. Praktik, kegiatan ini berupa praktik langsung oleh guru dalam menggunakan aplikasi Canva. Guru dibagi menjadi beberapa kelompok, 1 kelompok terdiri dari 3-4 orang. Setiap kelompok didampingi oleh instruktur, yang merupakan tim pengabdi dari kelompok mahasiswa. Setiap guru diberikan tugas atau tantangan untuk menghasilkan karya berupa media pembelajaran yang memuat materi IPA yang dikaitkan dengan STEAM melalui penggunaan aplikasi Canva.

Penilaian kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dilakukan dengan menggunakan observasi. Penilaian observasi dilakukan terhadap guru di sekolah dasar. Observer dalam kegiatan pengabdian ini adalah tim dosen, sedangkan tim mahasiswa pengabdi bertindak sebagai instruktur pendamping pada tiap kelompok guru. Kegiatan ini dipimpin oleh satu orang dosen sebagai narasumber sekaligus instruktur utama. Observer memberikan penilaian secara mendalam melalui observasi langsung. Observasi dilakukan saat guru melaksanakan kegiatan praktik, yaitu membuat rancangan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva. Hasil praktik yang dilakukan oleh guru dikumpulkan dengan meng-*upload* video media pembelajaran. Hasil produk yang dibuat perlu dikumpulkan atau di-*upload* dalam bentuk video agar dapat dianalisis lebih lanjut (Rizal et al., 2023) melalui penilaian oleh tim pengabdi (dosen). Beberapa indikator kinerja peserta pelatihan yang diamati, yaitu gagasan, partisipan, kedisiplinan, dan kerja sama.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan secara berurutan sesuai dengan diagram alir pada Gambar 1. Kegiatan ini dilaksanakan dengan lancar karena telah dilaksanakan koordinasi dengan baik bersama para peserta, sehingga peserta telah mempersiapkan diri sekaligus persiapan perangkat berupa laptop, proyektor, alat pengeras suara, dan jaringan *WiFi*, yang mendukung kelancaran kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini oleh tim pelaksana. Tutorial penggunaan aplikasi Canva yang dibuat secara khusus dalam kegiatan ini pada link: https://youtu.be/dMDBmz5Dfow?feature=shared. Beberapa dokumentasi dalam kegiatan pengabdian ini, ditampilkan pada Gambar 2 sebagai berikut.



a. video dalam slide

b. gambar dalam slide

c. teks dan rekaman wajah

Gambar 2. Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat
Sumber: Data Primer (2025)

Beberapa hasil karya inovatif peserta pengabdian kepada masyarakat ini sebagai praktik langsung dalam kegiatan pelatihan ini, ditampilkan pada Gambar 3 sebagai berikut.

Gambar 3. Beberapa Hasil Karya Peserta Pengabdian

Hasil observasi yang diperoleh dari kegiatan pengabdian pada masyarakat ini pada para Guru SDN 92 Singkawang sebagai peserta dalam kegiatan ini, yang uraikan pada Tabel 1 sebagai berikut.
Sumber: Data Primer (2025)

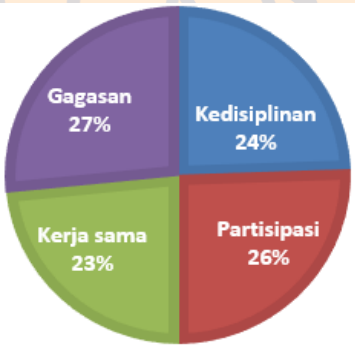
Tabel 1. Hasil Observasi oleh Observer Selama Kegiatan Pelatihan Berlangsung

No.	Indikator yang Diamati	Hasil Pengamatan
Indikator Gagasan		
1	Pemahaman	Pengetahuan dasar tentang Canva sudah dimiliki oleh sebagian peserta, sehingga peserta tidak mengalami kesulitan. Pada pelatihan ini peserta tampak mendapatkan pengalaman, pemahaman, dan pengetahuan baru yang memberikan kesan dalam setiap rangkaian kegiatan. Selama pelatihan ini, peserta banyak mengenal fitur-fitur baru pada aplikasi Canva. Peserta diberi tantangan atau tugas mengaitkan materi dengan STEAM menggunakan aplikasi Canva, sehingga peserta tampak memahami dengan baik materi karena dapat dikaitkan dengan aplikasi Canva dan STEAM.
2	Keterampilan	Peserta cukup terampil dan kreatif dalam membuat presentasi menggunakan Canva. Peserta mulai melek teknologi walaupun ada beberapa guru yang sudah paham menggunakan aplikasi Canva. Peserta melaksanakan praktik penggunaan aplikasi Canva sebagian besar menggunakan laptop, dan ada yang menggunakan *smartphone*. Hasil karya peserta cukup menarik. Peserta dapat menerapkan teknologi dengan baik.

3	Kreativitas	Peserta juga didampingi oleh instruktur, sehingga mereka terfasilitasi dalam mengoperasikan aplikasi Canva. Peserta tampak memiliki kreativitas. Peserta dapat menghasilkan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva dengan hasil yang inovatif dan menarik.
Indikator Partisipan		
4	Keaktifan	Semua peserta ikut praktik menggunakan aplikasi Canva, dan aktif dalam berdiskusi (tanya jawab) baik dengan instruktur utama (narasumber) maupun instruktur pendamping, dan rekan sejawatnya.
5	Antusiasme	Peserta tampak sangat antusias dalam kegiatan ini. Antusiasme ini juga ditunjukkan dari keterbukaan menerima informasi atau wawasan pengetahuan dan pengalaman baru, rasa senang selama mengikuti kegiatan, ekspresi atau mimik wajah yang tampak ceria, kedekatan emosional dari tingkah laku atau bahasa tubuh, dan keinginan untuk dilakukan kembali kegiatan pelatihan lanjutan untuk menambah wawasan guru yang diungkapkan secara langsung oleh kepala sekolah yang turut serta sebagai peserta kegiatan.
6	Kepuasan	Peserta merasa banyak mendapat manfaat dari kegiatan ini yang ditemukan dari ungkapan peserta saat kegiatan berlangsung. Peserta pelatihan ini tampak merasakan kepuasan saat melihat hasil karyanya sendiri terlebih saat mereka melakukan rekaman video diri dalam media pembelajaran yang dibuatnya. Kepuasan ini juga ditunjukkan dari motivasi yang dimiliki peserta untuk menghasilkan presentasi yang kreatif dan menarik selama bertindak sebagai peserta pelatihan.
Indikator Kedisiplinan		
7	Ketaatan aturan	Peserta tampak mengerjakan tugas yang diberikan sesuai dengan instruksi yang disampaikan oleh narasumber. Peserta tampak menunjukkan ketaatan aturan yang ditunjukkan dari kesesuaian dengan aturan pembuatan *slide* dan kesepakatan waktu pengumpulan tugas. Semua peserta dapat menyelesaikan tugas tepat waktu.
Indikator Kerja sama		
8	Kolaborasi	Peserta tampak menunjukkan kolaborasi yang cukup baik dalam timnya untuk menyelesaikan tugas atau tantangan yang diberikan walaupun belum semua melibatkan komunikasi dua arah dengan timnya disebabkan oleh adanya instruktur pendamping sebagai fasilitator. Kolaborasi cenderung terjadi antara peserta dengan instruktur pendamping, dan masih belum banyak melibatkan interaksi antar peserta dalam satu tim. Kolaborasi antar satu tim terjadi di akhir kegiatan.

Sumber: Data Primer diolah (2025)

Berdasarkan hasil survei kinerja peserta pelatihan yang ditinjau dari observasi terhadap peserta didik selama mengikuti kegiatan pelatihan dalam program pengabdian kepada masyarakat ini, maka hasil persentase yang ditemukan dapat disajikan pada Gambar 4 sebagai berikut.



Gambar 3. Hasil Observasi Kinerja Peserta Pelatihan
Sumber: Data primer diolah (2025)

Pada Gambar 4 menunjukkan bahwa indikator kinerja peserta pelatihan berupa Gagasan (27%) memiliki persentase yang lebih tinggi dibandingkan dengan indikator lainnya. Hal ini ditunjukkan dari kreativitas peserta dalam menyalurkan ide atau gagasannya melalui kemampuan dan keterampilannya menggunakan aplikasi Canva. Begitu pula pemahamannya tentang materi pembelajaran yang dikaitkan dengan STEAM. Melalui pemanfaatan aplikasi Canva guru dapat menuangkan gagasan idenya dalam menghasilkan media pembelajaran (Lusiana et al., 2021). Indikator lainnya berupa Partisipasi (26%) juga menunjukkan hasil yang tinggi. Partisipasi ini ditunjukkan dari keaktifan peserta selama kegiatan pelatihan, yaitu peserta tampak memiliki sikap antusiasme dalam mengikuti serangkaian kegiatan pelatihan ini. Hal ini sejalan dengan temuan lainnya yang mengungkap bahwa kegiatan *workshop* atau pelatihan dapat mewujudkan antusiasme tinggi dan keaktifan peserta (Jampur & Christmantara, 2021).

Indikator Kedisiplinan (24%) menunjukkan ketaatan peserta dalam mengikuti segala aturan yang dibebankan kepadanya, seperti guru diinstruksikan membuat media pembelajaran dengan materi tertentu dengan menggunakan aplikasi Canva yang hasilnya dikumpulkan dan dinilai. Penilaian yang dilakukan untuk meninjau sejauh mana kedisiplinan peserta dalam memenuhi aturan media pembelajaran yang dihasilkan. Aturan tersebut berupa materi dikaitkan dengan STEAM, *slide* yang dibuat sebanyak maksimal lima *slide* yang terdiri dari halaman judul pada *slide* awal yang dilengkapi dengan nama tim pembuat, *slide* kedua sampai dengan *slide* keempat berisi materi pembelajaran yang memuat gambar, audio, teks, dan video, serta dapat berupa rekaman video wajah. Penggunaan huruf yang jelas dan warna yang kontras, dan kesesuaian dengan tema materi yang ditentukan. Format hasil dikirimkan dalam bentuk MP4, ppt, atau pdf. Selain itu, ketepatan waktu dalam pengumpulan hasil karya media pembelajaran yang dibuat oleh peserta juga diatur sehingga tidak melewati batas waktu yang disepakati. Berdasarkan hasil pengamatan pada Tabel 1, semua peserta dapat menyelesaikan tepat waktu. Hal ini juga telah diungkap bahwa kedisiplinan peserta dapat diamati dari ketepatan waktu sesuai aturan dalam kegiatan pelatihan (Erdiyanti & Syukri, 2021).

Indikator Kerjasama (23%) yang berada pada urutan persentase paling rendah, hal ini menunjukkan bahwa kerja sama peserta masih perlu dilatih kembali. Hal ini dikarenakan sebagian besar peserta berfokus pada kerja mandiri, dan ketika kurang paham instruktur tiap kelompok langsung dilibatkan untuk mengatasi permasalahan tanpa dikomunikasikan terlebih dahulu bersama anggota tim kelompok. Namun demikian, saat waktu pengumpulan tugas berakhir setiap anggota dalam tim saling membantu dan berkolaborasi dalam membantu mengatasi kesulitan anggota dalam timnya agar seluruh anggota dalam timnya dapat menyelesaikan tugas pelatihan tepat waktu. Kerja sama dalam tim yang erat dapat memudahkan dalam mencapai tujuan kegiatan pelatihan (Sahanata et al., 2022). Selain itu, akibat dari ditemukannya indikasi keterlibatan instruktur pendamping yang menjadi penghalang terjadinya kerja sama yang terjalin antar peserta dalam satu tim, maka pelatihan selanjutnya perlu mempertimbangkan strategi untuk melatih kerja sama tim walau terdapat instruktur sebagai mediatornya.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat diungkapkan bahwa aplikasi Canva berhasil melatih potensi *visual-spasial* yang dimiliki guru sekolah dasar. Guru lebih dapat menjelaskan konsep dengan cara yang konkret, yaitu dalam bentuk visualisasi. Hal ini ditunjukkan dari sebagian besar guru mempunyai kecerdasan *visual-spatial intelligence* yang ditunjukkan dari kepekaannya dalam melek teknologi atau literasi teknologi, dan ketangkasannya dalam memanfaatkan teknologi aplikasi Canva dalam menghasilkan media pembelajaran yang inovatif dalam durasi waktu yang singkat. Hal ini menjelaskan bahwa terdapat dampak yang positif dari pemanfaatan teknologi dengan menggunakan aplikasi Canva bagi guru sekolah dasar dalam pengembangan *visual-spatial intelligences* yang dimilikinya.

Selain itu, hasil pengabdian pada masyarakat ini menunjukkan bahwa masih terdapat guru yang baru mengenal aplikasi Canva, guru yang baru memahami penggunaan aplikasi Canva, dan guru yang

memiliki kreativitas yang sangat baik dalam menghasilkan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva. Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini diharapkan dapat diterapkan bagi guru di seluruh sekolah dasar Kota Singkawang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pembuatan media pembelajaran yang inovatif melalui penggunaan aplikasi Canva.

Kelebihan dari pemanfaatan aplikasi Canva ini dapat dihasilkannya media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan motivasi guru. Selain itu, aktivitas menggambar dan memvisualisasikan melalui aplikasi Canva secara tidak langsung dapat membantu guru dalam mengembangkan kemampuan *visual-spatial intelligence* yang dimilikinya, serta memberikan pemahaman yang lebih baik dalam pembelajaran, terutama dalam pembelajaran konsep IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) yang dikaitkan dengan STEAM. Pemanfaatan teknologi ini juga mendorong kerja sama tim, meningkatkan keterampilan sosial guru. Variasi dalam keterampilan guru juga turut memberikan pengaruh dalam keterampilan dalam pemanfaatan aplikasi Canva, serta kesiapan guru dalam membelajarkan peserta didik dengan memanfaatkan aplikasi Canva. Hal ini dikarenakan pembuatan media pembelajaran ini memerlukan waktu yang relatif lebih lama dibandingkan pembelajaran konvensional. Dengan Demikian, profesionalisme guru juga turut berperan penting dalam terealisasinya pemanfaatan aplikasi Canva dalam menghasilkan media pembelajaran yang inovatif, sehingga mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

4. SIMPULAN

Simpulan dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi Canva Guru Sekolah Dasar Negeri 92 Singkawang Utara, Provinsi Kalimantan Barat melalui pembuatan media pembelajaran IPA berbasis STEAM dapat dilaksanakan dengan baik. Urutan persentase indikator kinerja pelatihan ini sesuai hasil observasi dari besar ke kecil, yaitu gagasan, partisipan, kedisiplinan, dan kerja sama. Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini memberikan dampak yang positif bagi peserta pelatihan, sehingga sangat baik untuk diterapkan untuk meningkatkan kualitas guru dalam merancang media pembelajaran digital berbantuan aplikasi Canva.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Disampaikan pada Institut Sains dan Bisnis Internasional (ISBI) Singkawang sebagai pemberi dana dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat program kemitraan masyarakat tahun anggaran 2024.

6. REFERENSI

Adriani, Sasmayunita, & Salewangeng, A. (2023). Pelatihan dan Pendampingan Media Pembelajaran Canva For Education Bagi Guru Bahasa SMA Se-kecamatan Ternate Utara. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *4*(4), 3173–3177. https://doi.org/10.31949/jb.v4i4.6632

Afriyani, R., Sinaga, R., Samsinar, & Frangky. (2025). Pelatihan Pemanfaatan Artificial Intelligence dalam Membuat Media Pembelajaran. *Jurnal ABDINUS: Jurnal Pengabdian Nusantara, 9 (2), 2025, 512-522*, *9*(2), 512–522.

Asnawati, Y., & Sutiah. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *JIE: Journal of Islamic Education*, *9*(1), 64–72. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237

Darihastining, S., Chalima, & Rizka, A. M. (2023). Media Poster Digital Etnobotani Wujud Sesaji pada Sastra Pentas Sebagai Bahan Ajar Mapel Bahasa Indonesia Berbasis Kearifan Lokal dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas X di SMK Darul Ulum 1 Peterongan Jombang. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, *3*(2), 250–261. https://doi.org/10.37304/enggang.v3i2.9137

Erdiyanti, & Syukri, S. (2021). Peningkatan Kompetensi Guru PAUD Non PG-PAUD Melalui Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Di Kecamatan Konda. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *2*(1), 68–79. https://doi.org/10.37985/murhum.v2i1.34

Husein, W. M. (2022). Upaya Guru dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Melalui Penerapan Teknologi Informasi di MI Miftahul Ulum Bago Pasirian. *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, *3*(1), 20–28. https://doi.org/10.36232/jurnalpetisi.v3i1.1800

Isnaini, Maemunah, Setiawan, I., Sajida, H., Iswadin, Hidayaturrahman, M. D., & Ningsih, W. A. F. (2024). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva untuk Mendesain Media Pembelajaran Interaktif di MTS Birrul Walidan NWDI Rensing. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, *8*(4), 4362–4369.

Jampur, F. X. A. P., & Christmantara, V. (2021). Learning Management System (LMS) Menggunakan Google Classroom Bagi Guru SDK Mardiwiyata 2 Malang. *Asawika : Media Sosialisasi Abdimas Widya Karya*, *5*(2). https://doi.org/10.37832/asawika.v5i2.38

Junaidi, M., Inonu, S. H., Syafitri, Y., Rizal, U., Rusdan, & Prtayasa, K. (2023). Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pendampingan Desain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva pada SMK Ma'arif 3 Pesawaran Lampung. *NEAR: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *3*(1), 81–88. https://doi.org/10.32877/nr.v3i1.1024

Kusumawati, I., Marwoto, P., Sumarni, W., & Rusilowati, A. (2024). The Impact of STEAM Education On 21ST Century Skills (6C). *SENATIK 8: Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 136–150.

Lusiana, T. S., Briliany, N., Purdhani, L. T., Suryani, C., Nuraeni, S., Alfiyah, & Maranatha, J. R. (2021). Edukasi Guru dalam Pembuatan Infografis Media Pembelajaran Anak Usia 4-6 Tahun Menggunakan Aplikasi Canva di TK Tunas Harapan. *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education (IJOCSEE)*, *1*(1), 8–14. https://ejournal.upi.edu/index.php/IJOCSEE/article/view/33193%0Ahttp://ejournal.upi.edu/index.php/IJOCSEE/

Magdalena, I., Shodikoh, A. F., & Pebrianti, A. R. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, *3*(2), 312–325. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi

Mukhadis, A. (2013). Sosok Manusia Indonesia Unggul dan Berkarakter dalam Bidang Teknologi Sebagai Tuntutan Hidup di Era Globalisasi. *Pendidikan Karakter*, *III*(2), 115–136.

Rizal, R., Suharman, E., & Suhendi, H. Y. (2023). Pelatihan Media dan Alat Evaluasi Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Guru dalam Mempersiapkan Kurikulum Merdeka. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, *7*(5), 4616–4627. https://doi.org/10.31764/jmm.v7i5.17104

Sahanata, M., Asiani, R. W., Syahputri, E. D., & Pradani, A. P. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Wordwall Sebagai Sarana Menciptakan Media Pembelajaran Interaktif. *LOKOMOTIF ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *1*(1), 11–21. https://doi.org/10.30631/lokomotifabdimas.v1i1.1644

Siahaan, S. M., Patriot, E. A., Lestari, Y. I., Simarmata, R. H., Nugraha, A. G., & Feranti, H. (2025). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Video Animasi Melalui Aplikasi Canva untuk Guru SMP IPA. *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *5*(1), 103–112.

Syahrir, A. P., Zahirah, S. P., & Salamah, U. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman. *Prosiding Seminar Nasional*, *1*, 732–742.

Tonra, W. S., Angkotasan, N., Sari, D. P., & Ikhsan, M. (2023). Menjadi Guru Kreatif melalui Aplikasi Canva. *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, *8*(1), 126–133. https://doi.org/10.21067/jpm.v8i1.7152

Widiasih, Zakirman, Firmansyah, J., Aprianti, R., Nadiyyah, K., & Handayani, R. S. (2025). Peningkatan Kompetensi Guru Fisika SMA Provinsi Banten Melalui Pelatihan Pemanfaatan Artificial intelligence (AI) Dalam Pembelajaran. *KALANDRA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *04*(02), 60–76.

Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, *2*(1), 102–118. https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245