

Sosialisasi Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran bagi Pendidik

Maratul Qiftiyah¹, Yanti Kusuma², Rina Rahmi³

¹STIT Darul Fattah Bandar Lampung, ²SDN Cepoko Jawa Timur, ³STAIN Teungku Dirundeng Meulaboh

Email Konfirmasi: maratulqiftiyah@gmail.com

No WhatsApp (WA): 085669319146

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat, dan hampir seluruh lapisan masyarakat termasuk dunia usaha dan lembaga pendidikan sudah terjangkau oleh teknologi informasi. Kenyataannya adalah perekonomian dan institusi pendidikan memerlukan informasi digital. Saat ini pendidik masih jarang menggunakan media pembelajaran di sekolah sehingga memerlukan waktu yang lebih lama untuk mengajarkan materi. Era digitalisasi ini membutuhkan efisiensi waktu, maka media pembelajaran yang didukung dengan aplikasi canva dapat mengurangi beban pendidik dan membuat waktu pembelajaran menjadi lebih efektif. Canva merupakan aplikasi *online* yang bertujuan untuk membuat konten berupa informasi dengan cepat dan menerima respon yang cepat juga. Jika diterapkan di lembaga pendidikan pasti akan memudahkan kehidupan baik pendidik maupun peserta didik. Tujuan dari kegiatan pelatihan ini adalah untuk meningkatkan kreativitas pendidik dalam membuat media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva. Kegiatan ini dilakukan melalui pemaparan materi dan praktik. Pendidik kemudian diberikan tugas untuk berlatih di rumah. Berdasarkan pelaksanaan kegiatan diperoleh bahwa pendidik dapat membuat media pembelajaran yang interaktif sehingga berdampak pada motivasi pembelajaran peserta didik. 88% pendidik dan peserta didik pada SDN Cepoko sangat puas dan terdukung dengan pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi canva.

Kata kunci: aplikasi canva, media pembelajaran, guru

Abstract

The development of information technology has progressed very rapidly, and almost all levels of society, including the business world and educational institutions, have been reached by information technology. The reality is that the economy and academic institutions need digital information. Currently, educators still rarely use learning media in schools so, it takes longer to teach the material. This era of digitalization requires time efficiency, so learning media supported by the canva application can reduce the burden on educators and make learning time more effective. Canva is an online application that aims to create content in the form of information quickly and receive a fast response. If implemented in educational institutions, it will make the lives of both educators and students easier. This training activity aims to increase the creativity of educators in creating learning media using the canva application. This activity is carried out through the presentation of material and practice. Educators are then given the task of practicing at home. Based on the implementation of activities, it was found that educators can create interactive learning media that impact students' learning motivation. 88% of educators and students at SDN

Cepoko were satisfied and supported by the training in creating learning media using the canva application.

Keywords: *canva app, media learning, teacher*

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan berkembang pesat karena perkembangan teknologi semakin pesat (Marhaeni et al., 2023; Maritsa et al., 2021; Rahayu et al., 2022). Masyarakat senantiasa berubah dan harus beradaptasi terhadap perubahan yang dibawa oleh kemajuan teknologi dan informasi saat ini. Termasuk juga dalam inovasi media pembelajaran di sekolah (Mulyati & Evendi, 2020; Qiftiyah, 2023; Wijaya et al., 2020). Teknologi pendidikan tidak hanya sekedar sarana pengajaran tetapi juga alat yang memungkinkan peserta didik mengembangkan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan zaman (Hita et al., 2023; Kuswanto & Radiansah, 2018). Penggunaan platform pembelajaran *online*, aplikasi interaktif, dan sumber daya digital lainnya merupakan elemen kunci dalam menciptakan lingkungan pembelajaran dinamis yang responsif terhadap perkembangan teknologi informasi (Arifah et al., 2016; Qothrunnada et al., 2023).

Seiring kemajuan teknologi, pendidikan pun ikut berkembang pesat. Kemajuan teknologi tidak hanya dirasakan oleh orang dewasa saja tetapi juga oleh peserta didik sekolah dasar (Mardina, 2017; Maritsa et al., 2021; Mustamiroh & Ramadhayanti, 2021). Kemajuan teknologi yang sangat pesat memberikan dampak positif dan negatif khususnya dalam bidang pendidikan. Dampak positif yang dirasakan di bidang pendidikan antara lain kemudahan pembelajaran jarak jauh bagi peserta didik dan dukungan bagi pendidik dalam pengembangan bahan ajar. Selain itu, kemajuan teknologi juga memberikan dampak negatif pada bidang pendidikan, sehingga mengakibatkan terciptanya kesenjangan sosial, kemalasan peserta didik, mengikuti gaya hidup budaya lain, rendahnya kehidupan sosial, dan tindakan rasisme (Amalia & Dewi, 2022; Mulyati & Evendi, 2020).

Kemajuan teknologi memudahkan proses pembelajaran saat ini. Pembelajaran dengan teknologi tidak hanya akan menambah karakter khusus tetapi juga menjadikan pembelajaran inovatif dan menarik (Qiftiyah et al., 2024; Sukma, 2021; Wicaksono et al., 2016). Dalam kurikulum mandiri, pendidik diharapkan mampu menerapkan pembelajaran yang inovatif dan kreatif dengan menggunakan platform merdeka belajar sebagai bentuk tindakan nyata. Salah

satu aspek penting dalam peningkatan pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran yang efektif dan inovatif. Maka dari itu, diperlukan pemanfaatan teknologi informasi sebagai solusinya (Ahmad, 2020; Hendratri et al., 2023). Teknologi informasi memberikan ruang bagi pendidikan untuk menjadi lebih dinamis dan mudah beradaptasi terhadap perubahan zaman, sehingga pendidik dan peserta didik dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara lebih interaktif. Salah satu aplikasi desain grafis yang banyak bermunculan di dunia teknologi adalah aplikasi canva. Aplikasi ini telah terbukti menjadi alat yang sangat berguna dan relevan.

Keberhasilan canva sebagai alat pendukung pembelajaran menunjukkan bahwa penggunaan teknologi yang ramah pengguna dapat meningkatkan penyerapan materi. Hal ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan interaktif sejalan dengan perkembangan saat ini dan memungkinkan peserta didik lebih mudah memahami dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh (Arifah et al., 2016; Febrian & Solihin, 2023). Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi informasi khususnya melalui aplikasi desain grafis seperti canva tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran tetapi juga menciptakan lingkungan pendidikan yang lebih merangsang dan dinamis (Komariah, 2016; Nahuda et al., 2023; Rusdiana et al., 2021). Dengan terus mengeksplorasi berbagai kemungkinan dan mengintegrasikan inovasi teknologi ke dalam proses pendidikan, negara dapat menghasilkan generasi yang tidak hanya kompeten secara akademis, namun juga mampu beradaptasi dan bersaing dalam skala global (Octalia et al., 2021; Qiftiyah, 2024; Qothrunnada et al., 2023; Ruddamayanti, 2019). Oleh karena itu, investasi pada pengembangan teknologi pendidikan merupakan kebijakan yang sangat strategis untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan (Desty Febrian et al., 2023; Wulandari et al., 2019).

Pemanfaatan teknologi terbukti meningkatkan minat belajar anak karena tampilannya lebih menarik dan tidak bosan saat belajar. Dunia pendidikan memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang berkarakter dan unggul. Dari segi teknis, pelaksanaan sosialisasi penggunaan aplikasi canva akan memastikan apakah tutorial penerapan digitalisasi yang mencakup pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi canva dapat diterapkan kepada peserta didik.

SDN Cepoko merupakan salah satu sekolah dasar di provinsi Jawa Timur yang permasalahannya adalah pendidik masih minim pengetahuannya tentang pembuatan media pembelajaran *online* yang dapat menggunakan dengan teknologi digital dan pendidik belum mengenal aplikasi canva. Permasalahan tersebut memerlukan adanya kegiatan pengabdian

kepada masyarakat terkait sosialisasi di SDN Cepoko untuk berbagi ilmu dan pengetahuan dalam penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva. Tujuan dari pelatihan ini adalah untuk melihat apakah tutorial penerapan digitalisasi yang meliputi pembuatan media pembelajaran menggunakan *smartphone* dan aplikasi canva dapat diterapkan pada pendidik SDN Cepoko. Metode pelatihan yang digunakan adalah pelatihan kepastakaan yaitu mengumpulkan dan memetakan bahan pustaka dan memadukannya dengan pelatihan untuk menemukan jawaban permasalahan. Di saat kemajuan teknologi semakin pesat, kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi para pendidik dalam menciptakan media pembelajaran menggunakan aplikasi.

2. Landasan Konseptual atau Landasan Teoritik

a. Aplikasi Canva

Aplikasi canva merupakan program desain *online* yang menawarkan berbagai alat seperti presentasi, resume, poster, brosur, *booklet*, grafik, infografis, spanduk, *bookmark*, papan buletin, dan konten visual lainnya di media sosial. Jenis presentasi yang tersedia di aplikasi canva antara lain presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lainnya (Nurfitriyanti et al., 2022; Pelangi, 2020; Resmini et al., 2021). Kehadiran canva membuka peluang baru dalam penyusunan media pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik dan interaktif (Ghufron, 2018; Kusuma et al., 2023).

Canva juga memudahkan pendidik merancang materi pembelajaran yang menarik secara visual sehingga meningkatkan minat peserta didik terhadap suatu topik (Nurfitriyanti et al., 2022; Rusdiana et al., 2021; Sholeh et al., 2020; Tanjung & Faiza, 2019). Aplikasi Canva bermanfaat karena merupakan produk media pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengakses dan mempelajari materi pembelajaran kapanpun dan dimanapun. Canva juga bekerja sama dengan sekolah dan institusi di seluruh dunia dengan menawarkan akun Canva Pro untuk satu tahun, bagi semua institusi pendidikan di seluruh dunia untuk menggunakan semua fitur premium (Sholeh et al., 2020; Tanjung & Faiza, 2019).

Dari beberapa pendapat di atas dapat penulis simpulkan bahwa canva adalah sumber yang bagus bagi pendidik yang ingin membuat materi pembelajaran yang menarik secara visual. Beragamnya template yang tersedia memudahkan pendidik menemukan alat yang tepat untuk mendukung tujuan pengajaran.

b. Media Pembelajaran

Media pembelajaran mencakup segala bentuk teknologi yang digunakan sebagai alat untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran (Qiftiyah et al., 2023; Wahyuni et al., 2023). Media pembelajaran dapat berupa visual, audio, atau multimedia dan membantu mendorong interaksi, memperjelas konsep, dan memotivasi siswa dalam proses belajar mengajar (Qiftiyah, 2024). Media pembelajaran yang dapat menyajikan informasi secara lebih dinamis dan interaktif mempunyai potensi besar untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran di kelas. Peranan media pembelajaran dalam pendidikan modern sangatlah penting. Media pembelajaran bukan sekedar alat, tetapi juga merupakan sarana untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, inklusif, dan responsif terhadap kebutuhan siswa.

Media pada dasarnya adalah komponen dari sistem pembelajaran sebagai sebuah komponen, media harus menjadi bagian integral dan konsisten dengan keseluruhan proses pembelajaran. Tips terakhir dalam pemilihan media adalah dengan menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran dan memungkinkan siswa berinteraksi dengan media yang dipilih (Nurfadhillah et al., 2021). Media pembelajaran adalah segala bentuk bahan atau alat pendidikan yang menunjang proses belajar mengajar dengan menyajikan informasi dan bahan pembelajaran secara visual, audio, atau kombinasi keduanya (Adam & Syastra, 2015). Media pembelajaran dapat berupa media cetak (buku, brosur), media elektronik (presentasi, video, audio), atau media interaktif (e-learning, simulasi). Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap isi pembelajaran dan kemampuannya dalam memahaminya.

Berbagai jenis media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, masing-masing memiliki karakteristik dan manfaat yang berbeda. Di bawah ini beberapa jenis media pembelajaran yang umum digunakan.

- 1) Media cetak: media cetak meliputi buku teks, panduan, lembar kerja, dan bahan cetakan lainnya. Kelebihan media cetak adalah mudah diakses, berfungsi sebagai bahan referensi, dan memberikan pemahaman yang lebih mendalam terhadap konten tertentu. Namun, media cetak cenderung statis dan kurang interaktif dibandingkan media digital.
- 2) Media visual: media visual meliputi gambar, diagram, grafik, dan peta konsep. Media visual membantu memvisualisasikan informasi dan membuat konsep kompleks lebih

mudah dipahami. Penggunaan media visual meningkatkan daya ingat dan memperkaya pengalaman belajar siswa (Kartika Lubis et al., 2024).

- 3) Media audio: media audio mencakup rekaman audio, *podcast*, dan lagu pendidikan. Media audio efektif digunakan untuk memperkuat pendengaran siswa, membantu mereka memahami pengucapan kata, mengikuti instruksi, dan memahami konsep dalam kata (Ratminingsih, 2016).
- 4) Media video: media video merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang banyak diminati. Video pembelajaran dapat berupa rekaman presentasi, demonstrasi langsung, animasi, dan film pendidikan. Keunggulan media video adalah dapat menyajikan informasi baik secara visual maupun audio, sehingga memungkinkan pemahaman lebih mendalam dan memberikan pengalaman belajar yang menarik (Ridwan et al., 2020).
- 5) Media interaktif: media interaktif mencakup berbagai jenis, termasuk simulasi komputer, aplikasi *e-learning*, dan permainan edukatif. Melalui media interaktif, siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, menerima umpan balik secara instan, dan menguji pemahamannya melalui berbagai aktivitas interaktif (Tampubolon & Manurung, 2022).
- 6) Media digital: media digital mengacu pada segala bentuk media yang dapat diakses secara elektronik, contoh: presentasi multimedia, *e-book*, *website*, *platform e-learning*. Keunggulan media digital adalah dapat menampilkan konten memungkinkan penggunaan multimedia, dan mendukung belajar mandiri dan pembelajaran jarak jauh.
- 7) Media sosial: media sosial, seperti forum diskusi online, kelompok belajar, dan jaringan sosial pendidikan, menjadi semakin populer di lingkungan pembelajaran modern. Media sosial memfasilitasi kolaborasi, diskusi, dan berbagi informasi antara siswa dan guru, menciptakan lingkungan belajar yang lebih terbuka dan inklusif.

3. Tujuan dan Sasaran Kegiatan

Adapun tujuan kegiatan sosialisasi pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran dilaksanakan yakni:

- a. Meningkatkan kreativitas pendidik;
- b. Membuat tugas yang beragam;
- c. Membuat proses pembelajaran menjadi tidak membosankan;

- d. Menambah wawasan bagi pendidik dengan memanfaatkan aplikasi canva;
- e. Menambah media pembelajaran;
- f. Meningkatkan keterampilan bagi pendidik.

Adapun sasaran pada kegiatan sosialisasi pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran ialah pendidik SDN Cepoko, Jawa Timur. Harapannya, melalui kegiatan ini pendidik SDN Cepoko dapat melakukan pembuatan media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi canva agar menjadi media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan bagi peserta didik. Kegiatan ini dilaksanakan di SDN Cepoko Jawa Timur.

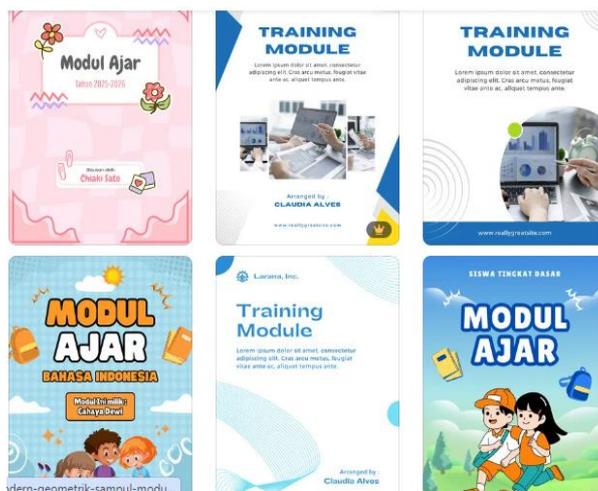
B. PELAKSANAAN

Sebelum melaksanakan pengabdian kepada masyarakat (PKM), tim pengabdian kepada masyarakat melakukan penelitian dengan menggunakan penelitian literasi dan empiris serta menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian ini merupakan metode penelitian yang didasarkan pada pengetahuan empiris. Bukti empiris adalah informasi yang diperoleh melalui observasi atau eksperimen. Penelitian kualitatif dilakukan dengan menggunakan metode wawancara dan observasi. Peneliti menggunakan metode ini untuk menganalisis data praktik secara detail dari sudut pandang kehidupan masyarakat yang selalu berinteraksi dan berkaitan dengan aspek sosial. Dalam penelitian ini, peneliti berusaha mendeskripsikan semaksimal mungkin gejala-gejala suatu peristiwa, kejadian yang sedang terjadi atau untuk mengumpulkan data yang sebenarnya. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa untuk menghemat waktu dan memanfaatkan digitalisasi, sekolah dan pendidik harus diberi informasi dalam membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi canva.

Media pembelajaran dan topik yang digunakan dalam sosialisasi ini dimaksudkan untuk memudahkan sosialisasi mengenai pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi canva. Aplikasi canva merupakan program desain *online* yang menawarkan berbagai alat seperti presentasi, resume, poster, brosur, *booklet*, grafik, infografis, spanduk, *bookmark*, papan buletin, dan konten visual lainnya di media sosial. Program ini juga menyediakan berbagai contoh desain. Pendidik mendapatkan pelatihan cara membuat media pembelajaran dan selanjutnya cara menggunakan aplikasi canva. Selain itu, para pendidik di SDN Cepoko juga dibekali dengan informasi penggunaan aplikasi canva sehingga semakin meningkatkan minat penggunaan aplikasi sebagai media pembelajaran khususnya bagi peserta didik sekolah dasar.

C. HASIL DAN KESIMPULAN

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat didukung penuh oleh sekolah, karena pihak sekolah menilai masih terdapat kesulitan dalam mengembangkan kreativitas pembelajaran, khususnya terkait dengan media pembelajaran berbasis aplikasi. Dengan melaksanakan pengabdian kepada masyarakat dengan berbagi ilmu tentang penggunaan aplikasi canva, para pendidik merasa terbantu untuk mengembangkan kreativitas pembelajaran di SDN Cepoko. Sosialisasi ini dilakukan untuk memperkuat materi yang disampaikan tim kepada peserta, sehingga pada saat tim mendampingi peserta, peserta sudah menguasai materi dan siap melaksanakannya. Pendidik memerlukan media pembelajaran yang meningkatkan kreativitas pendidik dalam menciptakan lingkungan belajar yang merangsang minat belajar peserta didik. Pengenalan dan pemanfaatan teknologi merupakan salah satu tugas pembelajaran terpenting di sekolah dasar. Berikut adalah tampilan *template* yang dapat diakses untuk pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi canva.



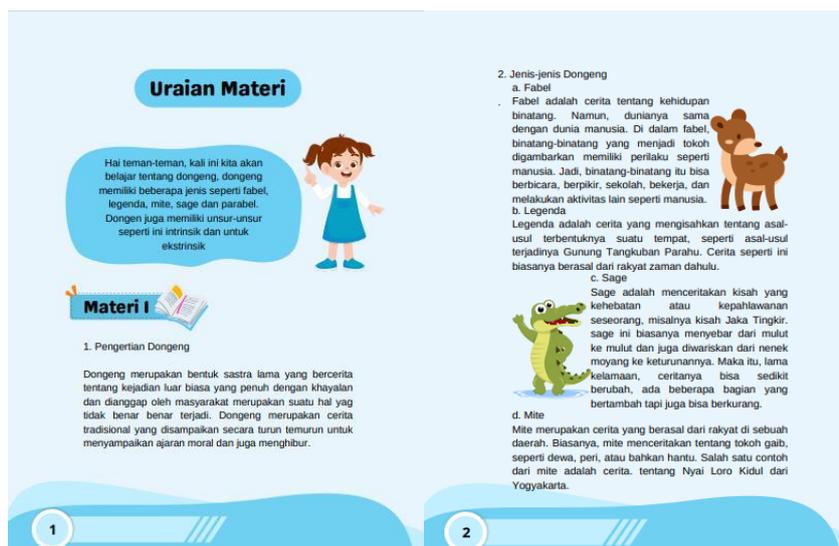
Gambar 1. Tampilan template pembuatan media pembelajaran

Aplikasi canva berbasis teknologi menyediakan ruang belajar bagi seluruh pendidik untuk melakukan pembelajaran berbasis media. Media yang memberikan desain lebih menarik sehingga peserta didik dapat tertarik terhadap media saat belajar. Adapun tahapan-tahapan yang perlu dilakukan oleh para pendidik ketika membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi canva yaitu:

1. Membuka *google* menggunakan laptop.
2. Lalu ketik dibagian pencarian www.canva.com.
3. Setelah itu klik daftar, daftar menggunakan akun email.

4. Selesai daftar lalu *login* menggunakan email yang sudah didaftarkan.
5. Masuk ke dasbor canva yang sudah didaftarkan.
6. Kemudian dibagian cari konten silakan ketik modul pembelajaran (untuk membuat *cover*).
7. Setelah keluar beberapa *template* yang ada, silakan pilih yang tidak ada tanda pro, agar bisa diakses.
8. Lalu pilih *template* yang disukai, kemudian edit sesuai dengan apa yang akan dibuat atau diajarkan.
9. Setelah selesai membuat *cover* dilanjut untuk membuat isi materi, dibagian cari konten silakan ketik pdf.
10. Setelah keluar beberapa *template* yang ada, silakan pilih salah satu (yang tidak ada tanda pro), agar bisa diakses.
11. Lalu pilih *template* yang disukai, kemudian edit dan masukkan materi sesuai dengan apa yang akan dibuat atau diajarkan.
12. Setelah selesai dikerjakan, silakan didownload.

Setelah melakukan sosialisasi pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran bagi pendidik, peserta diberikan tugas di rumah untuk mempraktikkan apa yang telah diajarkan. Berikut ini merupakan hasil kerja dari salah satu pendidik setelah selesai dilakukannya sosialisasi terkait pembuatan media pembelajaran berbantuan aplikasi canva:



Gambar 2. Tampilan hasil kerja dari salah satu pendidik

Pembuatan media pembelajaran menggunakan teknologi digital khususnya aplikasi canva dapat meningkatkan kreativitas pendidik dan meningkatkan minat pembelajaran digital pada peserta didik di SDN Cepoko. Media pembelajaran menjadi lebih kreatif dan gesit saat mempresentasikan karya menggunakan canva. Observasi langsung dengan peserta didik dan pendidik SDN Cepoko mengenai penggunaan media pembelajaran berbantuan aplikasi canva menunjukkan bahwa 88% tidak mengalami kendala dalam menggunakan aplikasi canva. Hal ini akan membantu peserta didik maupun pendidik bahwa penggunaan media pembelajaran berbantuan aplikasi canva jauh lebih efektif dalam pembelajaran di kelas. Selain itu pendidik juga tertarik menggunakan aplikasi canva sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas dalam menyiapkan media pembelajaran yang merangsang minat peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Berikut ini tabel hasil dari sosialisasi pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran:

Tabel 1. Hasil Sosialisasi Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran

No	Kategori	Persentase (%)
1	Sangat bermanfaat	95%
2	Bermanfaat	5%
3	Kurang bermanfaat	
4	Tidak bermanfaat	

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa sebagian besar peserta sosialisasi merasa bahwa kegiatan sosialisasi dengan menggunakan aplikasi canva sebagai media pembelajaran sangat bermanfaat dan benar-benar memberikan ilmu kepada peserta. Pendidik sangat senang dengan aplikasi canva ini, yang memungkinkan mereka berkreasi menggunakan ponsel cerdas mereka. Pendidik juga dapat membuat media pembelajaran yang lain menggunakan aplikasi canva. Canva sangat berguna untuk pembuatan media pembelajaran untuk menunjang proses belajar mengajar.

D. DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S., & Syastra, M. T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam | Computer Based Information System Journal. *CBIS Journal*, 3(2), 1–13.
- Ahmad, A. (2020). Media Sosial dan Tantangan Masa Depan Generasi Milenial. *Avant Garde*, 8(2), 134. <https://doi.org/10.36080/ag.v8i2.1158>
- Amalia, G., & Dewi, D. A. (2022). Menerapkan Nilai-Nilai Pancasila di Sekolah Dasar di

-
- Tengah Pengaruh Negatif Globalisasi. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 120–127. <https://doi.org/10.33487/mgr.v3i1.3488>
- Arifah, E. N., Suciptaningsih, O. A., & Geografi, P. (2016). *Pentingnya Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Smp Pgri 2 Singosari*.
- Desty Febrian, W., Geni, Y., & Harsari, R. N. (2023). Meningkatkan Kualitas Sumber Daya Manusia Melalui Pelatihan Manajemen Sumber Daya Manusia yang Tertata dan Terkoordinasi Guna Membangun Wisata di Kabupaten Kepulauan Seribu, Provinsi DKI Jakarta Improving the Quality of Human Resources Throught Organized . *Jurnal Dan Relawan Pengabdian Masyarakat REDI* |, 1(1), 9–12.
- Febrian, W. D., & Solihin, A. (2023). Peningkatan Talent Manajemen, Performance Manajemen dan Motivasi Ekowisata di Kabupaten Kepulauan Seribu Provinsi DKI Jakarta Improving Talent Management, Performance Management, and Motivation of Ecotourism in Kepulauan Seribu Regency, DKI Jakarta Provin. *Journal Human Resources 24/7. Abdimas* ..., 1(2), 3026–3054. <http://jhr247.org/index.php/JHR247AMAS/article/download/66/59>
- Ghufron, M. . (2018). Revolusi Industri 4.0: Tantangan, Peluang, Dan Solusi Bagi Dunia Pendidikan. *Seminar Nasional Dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat 2018*, 1(1), 332–337.
- Hendratri, G. B., Iswanto, J., Tohawi, A., & Yuli Dianto, A. (2023). Pengaruh Fluktuasi Harga Cabai Rawit dan Dampaknya pada Daya Beli Konsumen di Pasar Wage Nganjuk The Influence of Price Fluctuations of Cayenne Pepper and Its Impact on Consumer Purchasing Power at the Wage Nganjuk Market. *Kolaboratif Sains*, 6(11)(11), 1595–1600. <https://doi.org/10.56338/jks.v6i11.4651>
- Hita, I. P. A. D., Lestari, N. A. P., Dewi, M. S. A., Astuti, N. M. I. P., & Fatmawan, A. R. (2023). Media Kartu Bergambar: Apakah Berpengaruh Terhadap Peningkatan Keterampilan Anak Sekolah Dasar Dalam Bermain Bola Basket. *Jurnal Pendidikan Jasmani Universitas Tanjungpura (MARATHON)*, 1(1), 2986–6898. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/marathon>
- Kartika Lubis, R., Vinsensia, D., & Utami, Y. (2024). Peningkatan Ketrampilan Penggunaan Canva Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru Sd N 104276 Serbajadi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 5(1), 855–859. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v5i1.2872>
- Komariah, N. (2016). Pemanfaatan Blog Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Ict. *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1). <https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.111>
- Kusuma, A. N., Km, S., Km, M. V., Candra, S. E., Grace, M. M. E., Silalahi, D. M., Irawan, M. S., Pd, S., Wahdaniah, M. M., Wenny, M. M., Febrian, D., Sani, M. M. I., & Simatupang, S. E. S. (2023). *THE ART OF LEADERSHIP (be the Extraordinary Level Leader) PENERBIT CV.EUREKA MEDIA AKSARA*.

-
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *JURNAL MEDIA INFOTAMA*, 14(1). <https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>
- Mardina, R. (2017). Literasi Digital Bagi Generasi Digital Natives. *Seminar Nasional Perpustakaan & Pustakawan Inovatif Kreatif Di Era Digital, May 2017*, 340–352.
- Marhaeni, N. H., Fitri, I. A., & Fariha, N. F. (2023). Pelatihan Pembuatan Game Edukasi WordWall Bagi Guru SMA Dharma Amiluhur Yogyakarta. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(4), 988–997. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v7i4.14772>
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2). <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1). <https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>
- Mustamiroh, M., & Ramadhayanti, F. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Software Wondershare Filmora pada Mata Pelajaran IPA di SD. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 11(2). <https://doi.org/10.37630/jpm.v11i2.514>
- Nahuda, N., Kunaenih, K., Yatin, R. M., Maulidya, Y., Haniefa, M., Aulia, A., & Putri, N. Z. H. (2023). Pelatihan Canva sebagai Strategi Meningkatkan Kreatifitas di SMA Negeri 1 Pare Kediri. *Jurnal PkM (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 6(5), 523. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v6i5.20363>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Nurfitriyanti, M., Nursa'adah, F. P., & Masruroh, A. (2022). Sosialisasi Penggunaan Canva Dalam Pembuatan Modul Pembelajaran. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 1432–1437. <https://doi.org/10.31004/cdj.v3i3.7818>
- Octalia, R. P., Rizal, N., Siswandari, H., Satrio, A., Jurusan, A., Matematika, P., Matematika, F., Ilmu, D., & Alam, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Game Challenges Untuk Meningkatkan Computational Thinking Dalam Pembelajaran Mandiri Sebagai Upaya Mewujudkan Merdeka Belajar. *Kumpulan Karya Tulis Ilmiah Tingkat Nasional 2021*, 1(1), 149–166.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79–96.

<http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>

- Qiftiyah, M. (2023). Muatan HOTS pada Pembelajaran Tematik Materi IPA Kelas 5 Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 13(1), 28–38.
- Qiftiyah, M. (2024). Pemanfaatan Media Berbasis ICT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Peserta Didik Kelas V. *Center of Education Journal (CEJou)*, 5(1).
- Qiftiyah, M., Kusuma, Y., & Kusainun, N. (2024). Urgensi Kemajuan Teknologi dalam Penerapan Kurikulum Merdeka: Pemanfaatan Aplikasi Wordwall sebagai Solusi Asesmen Pembelajaran yang Menyenangkan. *Prosiding Seminar Nasional Paedagoria*, 4, 517–525.
- Qiftiyah, M., Yuniyanto, T., Hidayati, A. N., & Sari, T. M. (2023). The Influence of Batang Napier Media on the Learning Outcomes of Class III Elementary School Students. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 10(1), 18–29.
- Qothrunnada, N. A., Iswanto, J., Fitrotus, D., Hendrarti, B. G., & Subekan, S. (2023). Transformasi Digital Lembaga Keuangan Syariah: Peluang dan Implementasinya di Era Industri 4.0. *Indonesian Journal of Humanities and Social Sciences*, 4(3), 741–756. <https://ejournal.iai-tribakti.ac.id/index.php/IJHSS>
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Ratminingsih, N. M. (2016). Efektivitas Media Audio Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Lagu Kreasi Di Kelas Lima Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(1), 27. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i1.8292>
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, D. M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335–343. <http://dx.doi.org/10.22460/as.v4i2p%25p.6859>
- Ridwan, R. S., Al-Aqsha, I., & Rahmadini, G. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video dalam Penyampaian Konten Pembelajaran. *Inovasi Kurikulum*, 18(1), 38–53. <https://doi.org/10.17509/jik.v18i1.37653>
- Ruddamayanti. (2019). Pemanfaatan Buku Digital dalam Meningkatkan Minat Baca. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2, 1193–1202. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2750/2550>
- Rusdiana, R. Y., Putri, W. K., & Sari, V. K. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan canva bagi guru SMPN 1 Tegalampel Bondowoso. *Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(3), 209–213.

-
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.2983>
- Sukma, H. H. (2021). Strategi Kegiatan Literasi Dalam Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal VARIDIKA*, 33(1), 11–20. <https://doi.org/10.23917/varidika.v33i1.13200>
- Tampubolon, R., & Manurung, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VIII. *Jurnal Inspiratif*, 8(2), 67–85.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Wahyuni, D., Fitriyaningsih, N., & Fitriati, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Wordwall pada Mata Pelajaran TIK untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Inventor: Jurnal Inovasi Dan Tren Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(3), 31–36.
- Wicaksono, W. A., Salimi, M., & Suyanto, I. (2016). Model Berpikir Induktif: Analisis Proses Kognitif Dalam Model Berpikir Induktif. *Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*.
- Wijaya, B. R., Siswoyo, A. A., Pritasari, A. C., & Telang, J. R. (2020). Media Pembelajaran Animal Metamorphosis dilengkapi Multimedia Interaktif dalam Menunjang Perkuliahan IPA SD Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Fakultas Ilmu Pendidikan , Universitas Trunojoyo Madura. *CEJou*, 01(01).
- Wulandari, V., Abidin, Z., & Praherdhiono, H. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Infografis Sebagai Penguatan Kognitif Siswa X MIA. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(1), 37–44. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/index>