



## **Workshop Peningkatan Pengetahuan Teknologi Guru Sekolah Dasar Melalui Pelatihan Canva Sebagai Media Pembelajaran Kreatif**

**Dyah Triwahyuningtyas<sup>a, 1\*</sup>, Prihatin Sulistyowati<sup>a, 2</sup>**

<sup>a</sup> Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

<sup>1</sup> [dyahtrihayu@unikama.ac.id](mailto:dyahtrihayu@unikama.ac.id)\*

Informasi artikel : **ABSTRAK**

*Received: 22 November 2024;*

*Revised: 27 November 2024;*

*Accepted: 5 Desember 2024.*

Kata kata kunci:

Canva;

Teknologi;

Guru;

Media Pembelajaran.

Pesatnya perkembangan teknologi di era modern menuntut guru untuk memiliki keterampilan dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini bertujuan untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Dalam rangka mendukung peningkatan kemampuan tersebut, pelatihan aplikasi Canva diselenggarakan di SDN 3 Sumberdem, Kabupaten Malang. Pelatihan ini dirancang untuk meningkatkan pengetahuan teknologi (technological knowledge) guru, khususnya dalam menyusun perangkat pembelajaran, seperti LKPD, bahan ajar, dan media promosi sekolah yang kreatif. Kegiatan pelatihan mencakup beberapa tahapan, yaitu pemaparan materi, praktik langsung penggunaan Canva, dan evaluasi hasil karya peserta. Selama pelatihan, peserta diajarkan cara mengoptimalkan fitur-fitur Canva untuk menghasilkan media pembelajaran yang inovatif dan mudah digunakan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pelatihan ini mampu meningkatkan keterampilan guru dalam mendesain materi pembelajaran berbasis digital yang menarik dan efektif. Pelatihan ini menjadi salah satu langkah strategis untuk mendorong guru agar lebih kreatif dalam menciptakan pembelajaran interaktif dan inovatif. Selain itu, kegiatan ini juga memberikan bekal penting bagi guru untuk lebih siap menghadapi tantangan pendidikan di era digital, sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

### **ABSTRACT**

Keywords:

Canva;

Technology;

Teachers;

Learning Media.

***Workshop on Enhancing Elementary School Teachers' Technological Knowledge Through Canva Training as a Creative Learning Medium.*** The rapid development of technology in the modern era requires teachers to have skills in utilizing technology-based learning media. This aims to create a learning process that is more interesting, effective, and relevant to the needs of students. In order to support the improvement of these abilities, Canva application training was held at SDN 3 Sumberdem, Malang Regency. This training is designed to improve teachers' technological knowledge, especially in compiling learning tools, such as LKPD, teaching materials, and creative school promotional media. The training activities include several stages, namely material presentation, direct practice of using Canva, and evaluation of participants' work. During the training, participants were taught how to optimize Canva's features to produce innovative and easy-to-use learning media. The evaluation results showed that this training was able to improve teachers' skills in designing interesting and effective digital-based learning materials. This training is one of the strategic steps to encourage teachers to be more creative in creating interactive and innovative learning. In addition, this activity also provides important provisions for teachers to be better prepared to face the challenges of education in the digital era, while improving the quality of learning in schools.

**Copyright © 2024 (Dyah Triwahyuningtyas & Prihatin Sulistyowati). All Right Reserved**

How to Cite : Triwahyuningtyas, D., & Sulistyowati, P. (2024). Workshop Peningkatan Pengetahuan Teknologi Guru Sekolah Dasar Melalui Pelatihan Canva Sebagai Media Pembelajaran Kreatif . *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 177–183. <https://doi.org/10.56393/jpkm.v4i2.2633>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

## Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak yang signifikan pada berbagai aspek kehidupan, salah satunya dalam dunia pendidikan (Lailni roma et al., 2023). Dampak tersebut terasa dalam proses pembelajaran yang memerlukan adanya pemanfaatan teknologi untuk menciptakan kegiatan belajar yang interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik masa kini (Mulyosari & Khosiyono, 2023). Menurut (Elmi et al., 2024) teknologi digital dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan memberikan pengalaman interaktif dan kolaboratif pada proses pembelajaran, memungkinkan adanya personalisasi pembelajaran sesuai kebutuhan peserta didik, serta mendukung keterlibatan aktif peserta didik dalam belajar. Integrasi teknologi dalam kegiatan pembelajaran bisa mudah dilakukan oleh guru di sekolah melalui penyampaian materi pada proses kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi media pendukung pembelajaran (Utami D. V. & Asidiqi F. D., 2023).

Salah satu elemen penting dalam proses pembelajaran yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan guru untuk menyampaikan informasi sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga membuat kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien (Nurul Audie, 2019). Media tersebut bisa berupa visual, audio, maupun audio visual, yang dirancang dengan kreatif untuk membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. (Faqih Udin, 2020) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dalam hal ini, media pembelajaran berbasis teknologi memegang peranan penting, karena tidak hanya menyampaikan materi secara efektif, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Media pembelajaran berbasis teknologi memberikan keuntungan tambahan, seperti kemampuan untuk menyampaikan materi secara lebih bervariasi, menarik, dan mudah diakses oleh siswa (Miftah, 2014). Media pembelajaran berbasis TIK, seperti video, infografis, dan alat berbasis digital lainnya, telah terbukti membantu meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Widianto, 2021) yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media berbasis teknologi di kelas dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan.

Namun, pengimplementasi pembelajaran berbasis teknologi menjadi tantangan besar bagi banyak guru, khususnya di tingkat sekolah dasar, guru harus memiliki kemampuan untuk memilih dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi secara maksimal. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru-guru di SDN 3 Sumberdem, Kabupaten Malang, menunjukkan bahwa meskipun mereka memiliki sarana dan prasarana yang memadai untuk mengajar dengan teknologi, akan tetapi sebagian besar guru masih kesulitan dalam memilih dan menggunakan teknologi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mengajar. Guru-guru di sini menyatakan bahwa belum sepenuhnya mengerti dalam memanfaatkan aplikasi desain grafis dan platform digital lainnya, meskipun mereka memiliki minat yang besar untuk mempelajarinya.

Salah satu aplikasi yang dapat membantu guru dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan efektif adalah Canva. Canva adalah aplikasi desain grafis yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis media pembelajaran, seperti infografis, poster, video, e-book, dan LKPD. Keunggulan dari Canva terletak pada kemudahannya, karena memiliki berbagai template yang dapat dipilih, serta tidak memerlukan keterampilan desain grafis yang tinggi. Selain itu, Canva juga menyediakan berbagai gambar dan elemen desain yang menarik, yang dapat meningkatkan daya tarik atau estetika materi ajar (Junaedi, 2021). Meskipun demikian, Canva juga memiliki beberapa kekurangan, seperti keterbatasan dalam fitur yang lebih kompleks yang hanya dapat diakses melalui paket premium, jika dibandingkan dengan perangkat desain grafis profesional lainnya, serta adanya ketergantungan pada koneksi internet yang tinggi untuk mengakses platform tersebut.

Berdasarkan pemaparan tersebut diadakan pelatihan penggunaan Canva untuk guru SD di SDN 3 Sumberdem untuk meningkatkan kemampuan dalam menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran. Pelatihan ini bertujuan untuk memberikan penyegaran pengetahuan di bidang desain

grafis dan membekali guru dengan keterampilan praktis dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih inovatif. Diharapkan melalui pelatihan ini, guru di SDN 3 Sumberdem dapat memanfaatkan Canva untuk membuat materi ajar yang lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan zaman, serta mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dan tenaga pendidik di SDN 3 Sumberdem dalam menggunakan Canva. Kegiatan terdiri dari dua sesi, yaitu pemaparan materi dan pelatihan mandiri yang didampingi oleh mahasiswa PPG Prajabatan Gelombang 2. Selain itu, luaran dari pelatihan ini meliputi peningkatan pengetahuan guru tentang platform baru yang dapat membantu pembelajaran, peningkatan kreativitas guru dalam menyusun perangkat pembelajaran seperti LKPD dan bahan ajar, serta penggunaan Canva untuk membantu promosi sekolah melalui pembuatan video, desain poster, dan web sekolah. Guru juga diperkenalkan dengan platform belajar.id yang menjadi rekanan CanvaEdu, sehingga mereka dapat memanfaatkan fitur-fitur menarik untuk menunjang pembelajaran. Dengan pelatihan ini, diharapkan guru dapat lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan media pembelajaran yang efektif dan interaktif.

## Metode

Program pengabdian kepada guru di SDN 3 Sumberdem dilakukan dalam bentuk pelatihan. Pelatihan dilaksanakan selama satu hari dengan dua sesi utama, yaitu sesi pemaparan materi dan sesi pelatihan mandiri. Pelaksanaan kegiatan pelatihan terdiri dari beberapa tahapan, yaitu mengurus perizinan, membangun kemitraan, menyiapkan sumber daya, pelaksanaan kegiatan, dan evaluasi kegiatan.



Gambar 1. Alur Pelaksanaan Program Pengabdian kepada Masyarakat

Kegiatan perencanaan dilakukan oleh tim pengabdian bersama mahasiswa Kampus Mengajar yang sedang bertugas di SDN 3 Sumberdem, Kabupaten Malang. Mitra kegiatan ini adalah guru dan tenaga pendidik di SDN 3 Sumberdem dengan jumlah peserta sebanyak 15 orang. Pelatihan difokuskan pada peningkatan kemampuan guru dalam memanfaatkan aplikasi Canva untuk pembelajaran. Pelatihan dilakukan secara bertahap, dimulai dengan pemaparan materi oleh tim pengabdian, yang mencakup pengenalan Canva, fungsi dan manfaatnya dalam pembelajaran, serta cara penggunaannya untuk membuat media pembelajaran seperti LKPD, bahan ajar, dan media promosi sekolah. Setelah itu, dilakukan sesi pelatihan mandiri, di mana peserta mempraktikkan penggunaan Canva dengan bimbingan langsung dari tim pengabdian. Setelah kegiatan pelatihan, dilakukan evaluasi untuk mengukur efektivitas kegiatan dan menerima masukan dari peserta. Hasil evaluasi ini digunakan untuk memperbaiki pelaksanaan kegiatan di masa mendatang, serta untuk memastikan bahwa tujuan program pengabdian ini tercapai dengan optimal.

## Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil pelaksanaan program pengabdian masyarakat, kegiatan workshop pelatihan Canva untuk meningkatkan *technological knowledge* guru di SDN 3 Sumberdem telah terlaksana dengan baik dan berjalan lancar. Kegiatan diawali dengan tahap perencanaan yang melibatkan

pengurusan izin dari kampus dan sekolah, serta koordinasi dengan pihak mitra. Perencanaan dilakukan secara terstruktur oleh tim pengabdian bersama mahasiswa kampus mengajar yang sedang bertugas di SDN 3 Sumberdem. Hasil dari perencanaan ini adalah tersusunnya jadwal kegiatan pelatihan yang mencakup dua sesi utama, yaitu pemaparan materi dan pelatihan mandiri.

Tahap pelaksanaan dimulai dengan koordinasi dan persiapan sarana serta prasarana, seperti ruangan, perangkat teknologi, dan materi workshop. Workshop dilaksanakan pada 13 Juni 2023, dimulai pukul 10.00 WIB hingga 14.00 WIB. Sebelum kegiatan dimulai, dilakukan pengisian daftar hadir oleh seluruh peserta untuk mencatat kehadiran guru dan tenaga kependidikan yang mengikuti workshop.

Acara dibuka dengan sambutan dari Kepala Sekolah SDN 3 Sumberdem, yang menyampaikan apresiasi atas pelaksanaan program ini serta harapan agar workshop dapat memberikan manfaat nyata bagi guru dalam meningkatkan kompetensi mereka. Sambutan juga diberikan oleh perwakilan mahasiswa sebagai penyelenggara workshop, yang menjelaskan tujuan dan latar belakang kegiatan. Setelah sambutan, kegiatan dilanjutkan dengan pembukaan workshop secara resmi yang dipandu oleh moderator.

Pada sesi pertama, pemateri menyampaikan penjelasan mengenai penggunaan Canva sebagai aplikasi desain grafis untuk mendukung pembuatan media pembelajaran. Materi yang disampaikan mencakup pengenalan platform Canva, fitur-fitur utama, serta cara mengintegrasikan CanvaEdu dengan akun belajar.id. Pemaparan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman dasar kepada guru tentang potensi Canva dalam mendukung pembelajaran yang lebih kreatif, menarik, dan interaktif. Pemaparan materi dilakukan dengan menggunakan tayangan power point yang dirancang untuk mempermudah guru memahami konsep dan penerapan Canva dalam pembelajaran. Pemaparan ini menjadi landasan bagi guru untuk mempersiapkan sesi berikutnya, yaitu praktik mandiri, yang memungkinkan peserta memanfaatkan Canva secara langsung dalam menciptakan produk media pembelajaran.

Pada sesi kedua berupa praktik mandiri yang didampingi oleh tim pengabdian. Para guru mempraktikkan pembuatan produk menggunakan Canva, seperti poster PPDB, LKPD, bahan ajar, dan video pembelajaran. Setiap guru didampingi oleh panitia untuk memastikan pemahaman dan aplikasi materi yang telah diajarkan. Hasil praktik dipresentasikan oleh guru, di mana mereka memaparkan proses pembuatan produk, kesan, dan pesan selama workshop berlangsung. Produk yang dihasilkan menunjukkan kreativitas guru dalam memanfaatkan Canva sebagai alat bantu pembelajaran.



Gambar 2. Dokumentasi Praktik Mandiri dan Presentasi Hasil Produk Guru

Setelah kegiatan workshop selesai, dilakukan evaluasi untuk mengidentifikasi keberhasilan program dan kendala yang dihadapi. Evaluasi menunjukkan bahwa workshop ini berhasil meningkatkan pemahaman guru tentang Canva dan penggunaannya dalam pembelajaran. Faktor pendukung utama keberhasilan program ini adalah dukungan penuh dari kepala sekolah serta koordinasi yang baik



antaranggota tim pengabdi. Namun, kendala yang dihadapi meliputi pengetahuan desain grafis beberapa guru yang masih terbatas dan jarak lokasi sekolah yang cukup jauh dari pusat kota sehingga jaringan tidak begitu stabil.

Berdasarkan hasil evaluasi, produk yang dihasilkan selama workshop dapat digunakan oleh sekolah untuk mendukung pembelajaran dan promosi, seperti poster untuk kegiatan PPDB dan Pramuka. Program ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari pembelajaran berbasis abad ke-21. Dengan demikian, diharapkan pelaksanaan workshop ini dapat berkontribusi pada pengembangan pendidikan di SDN 3 Sumberdem dan menjadi model pelatihan yang dapat diadaptasi oleh sekolah lain.

Program ini juga memberikan wawasan baru kepada para guru tentang pentingnya teknologi dalam pembelajaran. Pemanfaatan teknologi seperti Canva mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif, sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka. Guru diharapkan dapat terus mengembangkan keterampilan mereka dalam menggunakan berbagai teknologi pendidikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di masa mendatang.

Sebagai bagian dari akhir kegiatan pelatihan untuk memberikan apresiasi dan menyemangati peserta, doorprize juga dibagikan kepada guru-guru yang berpartisipasi aktif dalam sesi praktik dan presentasi produk yang telah mereka buat menggunakan Canva. Pembagian doorprize dilakukan setelah sesi presentasi, sebagai bentuk apresiasi atas kreativitas dan antusiasme guru. Doorprize ini diberikan kepada peserta yang berhasil menghasilkan produk yang lebih baik dalam hal kreativitas dan relevansi dengan pembelajaran. Kegiatan ini tidak hanya memberikan motivasi tambahan, tetapi juga menciptakan suasana yang lebih menyenangkan dan interaktif di antara para peserta.

Berdasarkan hasil pelatihan yang telah dilaksanakan berjalan dengan baik, guru di SDN 3 Sumberdem berhasil mengimplementasikan berbagai fitur-fitur yang ada pada platform Canva untuk menciptakan produk media pembelajaran yang berguna untuk mengajar dan kepentingan kegiatan lainnya. Pelatihan ini, membuat para guru telah satu langkah lebih maju dalam pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan. Langkah maju dalam penggunaan teknologi ini penting, mengingat generasi saat ini adalah generasi Alpha yang erat dengan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, peningkatan kompetensi technological knowledge guru harus terus dilakukan agar mampu mengikuti perkembangan teknologi secara berkelanjutan.

Penggunaan teknologi dalam pendidikan merupakan elemen penting untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan efektif sesuai dengan kurikulum merdeka. Sebagaimana yang dikemukakan oleh (Inayati Ummi, 2022), Kurikulum Merdeka bertujuan untuk mengoptimalkan pendidikan di Indonesia melalui pembelajaran yang lebih fleksibel dan berbasis pada proyek yang sesuai dengan profil pelajar Pancasila. Hal ini menekankan pentingnya keterampilan abad ke-21, seperti kolaborasi, kreativitas, dan pemecahan masalah, yang harus dimiliki oleh siswa dalam menghadapi tantangan global.

Selain itu, teknologi pembelajaran juga berperan penting dalam mendukung keberhasilan implementasi Kurikulum Merdeka. Berdasarkan penelitian oleh (Sucipto et al., 2024), penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pendidikan, mengingat teknologi mendukung pembelajaran yang lebih menarik dan dapat diakses lebih luas. Teknologi juga memungkinkan personalisasi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan masing-masing peserta didik, sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan (Widodo et al., 2024).

Namun, keterbatasan pemahaman teknologi di kalangan guru dan infrastruktur yang belum memadai tetap menjadi tantangan utama yang harus diatasi melalui pelatihan dan pendampingan yang berkelanjutan. Oleh karena itu, program pelatihan dan pengembangan kompetensi guru sangat diperlukan agar mereka dapat memanfaatkan teknologi dengan optimal dalam rangka mendukung

penerapan kurikulum merdeka, serta meningkatkan keterampilan abad ke-21 di kalangan siswa (Rosa & Delia Indrawati, 2023).

Aplikasi berbasis teknologi seperti Canva telah menjadi solusi inovatif dalam mendukung implementasi pembelajaran abad ke-21. Canva, membantu guru dalam menghasilkan produk pembelajaran seperti poster, video, dan LKPD yang tidak hanya menarik tetapi juga efisien dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Martono, 2022). Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa aplikasi Canva sangat membantu dalam meningkatkan kreativitas guru dalam menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan menarik, serta memfasilitasi pembelajaran yang lebih efektif (Wirda Hayatina Lubis, 2024).

Selain memperkaya pengalaman kegiatan belajar mengajar untuk siswa dengan sajian visual yang menarik, Canva juga mempermudah guru dalam mendesain materi yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran (Febriana et al., 2024). Melalui fitur template yang mudah diakses, Canva mendukung prinsip pembelajaran abad ke-21 yang berorientasi pada keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif, memberikan dampak positif baik bagi siswa maupun guru dalam proses pembelajaran di kelas (Darwis et al., 2024).

## **Simpulan**

Pelaksanaan pelatihan aplikasi Canva untuk guru di SDN 3 Sumberdem, Kabupaten Malang berjalan dengan baik dan mencapai tujuan untuk meningkatkan kompetensi technological knowledge guru. Melalui tahapan yang sudah dilaksanakan mencakup pemaparan materi, praktik mandiri, dan evaluasi, guru berhasil memanfaatkan berbagai fitur-fitur Canva untuk menciptakan media pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21. Produk-produk yang dihasilkan, seperti LKPD, poster, dan video pembelajaran, menunjukkan peningkatan kreativitas guru dalam mendukung proses pembelajaran berbasis teknologi. Hasil pelatihan ini juga mencerminkan langkah maju dalam implementasi teknologi pendidikan yang sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka. Guru semakin memahami pentingnya integrasi teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, bermakna, dan personal sesuai dengan kebutuhan siswa. Meskipun masih terdapat kendala seperti pemahaman awal terhadap teknologi, pelatihan ini berhasil menjadi solusi strategis untuk mengatasi tantangan tersebut. Dampak yang signifikan dari pelatihan ini yaitu dalam peningkatan kompetensi guru, tetapi juga dalam mempersiapkan mereka untuk menghadapi tuntutan pendidikan di era digital, serta menyediakan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Diharapkan model pelatihan ini dapat dilakukan di sekolah lain untuk mendukung implementasi pembelajaran berbasis teknologi secara lebih luas, sekaligus memperkuat upaya menciptakan pembelajaran yang efektif dan inovatif.

## **Ucapan Terima Kasih**

Terima kasih banyak kepada semua pihak yang telah mendukung dan berpartisipasi dalam pelaksanaan program pelatihan ini, terutama kepada Kepala Sekolah SDN 3 Sumberdem yang telah memberikan izin dan fasilitas untuk kegiatan ini. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada guru-guru yang telah antusias mengikuti setiap sesi pelatihan dan menerapkan ilmu yang diperoleh untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Tidak lupa, terima kasih kami sampaikan kepada tim pengabdian Universitas PGRI Kanjuruhan Malang yang telah bekerja keras dalam merancang dan melaksanakan kegiatan ini, serta mahasiswa PPG Prajabatan Gelombang 2 Universitas PGRI Kanjuruhan Malang yang turut serta mendampingi peserta. Semoga pelatihan ini memberikan manfaat berkelanjutan dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif di masa depan, serta mendukung tercapainya tujuan pendidikan di era digital ini.

## **Referensi**

---

- Darwis, D., Atmono, D., Ratumbusang, M. F. N. G., & Hasanah, M. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MA Ibitidaussalam. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 12(1), 85–91. <https://doi.org/10.26740/jupe.v12n1.p85-91>
- Elmi, H., Ambiyar, A., Huda, Y., & Novaliendry, D. (2024). The Role of Information and Communication Technology in Interactive Learning. *Jurnal SAINTIKOM (Jurnal Sains Manajemen Informatika Dan Komputer)*, 23(1), 193. <https://doi.org/10.53513/jis.v23i1.9549>
- Faqih Udin, A. (2020). Efektifitas Penggunaan Media Online dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Mahasiswa saat Awal Pandemi Covid-19. *La-Tahzan: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(2), 215–229. <https://doi.org/10.62490/latahzan.v12i2.105>
- Febriana, T., Suneki, S., Suyoto, S., & Rochajati, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru Di Sekolah Dasar. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 32–37. <https://doi.org/10.33061/js.v6i1.8681>
- Inayati Umami. (2022). *Kosep dan Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Abad-21 di SD/MI*. 9, 356–363.
- Junaedi, S. (2021). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English for Information Communication and Technology. *Bangun Rekaprima*, 7(2), 80. <https://doi.org/10.32497/bangunrekaprima.v7i2.3000>
- Laili ni roma, N., Masril, M., Nurazmi, & Rahmi, N. (2023). Pelatihan Aplikasi Canva Dalam Mendesain Poster Pada Siswa SMKN 7 Pangkep. *Jurnal Guru Pencerah Semesta*, 1(3), 279–283. <https://doi.org/10.56983/jgps.v1i3.621>
- Martono, R. D. A. (2022). Penggunaan Aplikasi Canva pada Pembelajaran di SDIU AL KHOIR Boyolali. *Workshop Penguatan Kompetensi Guru SHeS: Conference Series*, 5(5), 1516–1520.
- Miftah, M. (2014). Pemanfaatan Media Pembelajaran Untuk Peningkatan Kualitas Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v2i1.11>
- Mulyosari, E. T., & Khosiyono, B. H. C. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(6), 2395–2405. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i6.5037>
- Nurul Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Rosa, C. N., & Delia Indrawati. (2023). Analisis hambatan guru dalam mengimplementasikan kurikulum merdeka pada pembelajaran matematika sekolah dasar. *Ejournal.Unesa.Ac.Id*, 11, 1807–1817. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/54372/43227>
- Sucipto, S., Sukri, M., Patras, Y. E., & Novita, L. (2024). Tantangan Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar: Systematic Literature Review. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(1). <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i1.84353>
- Utami D. V., & Asidiqi F. D. (2023). Integrasi Teknologi Dalam Pembelajaran Ips Sd Pada Era Disrupsi Abad 21. *Jurnal Pendidikan Dasar Setia Budhi*, 7(1), 23–30.
- Widianto, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213. <https://doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707>
- Widodo, Y. B., Sibuea, S., & Narji, M. (2024). Kecerdasan Buatan dalam Pendidikan : Meningkatkan Pembelajaran Personalisasi. 10(2), 602–615.