

Pelatihan Pembuatan Kuis Ceria Dengan Media Aplikasi Canva di SD Swasta Tunas Harapan Mandiri Rantauprapat

Mei Magdalena Manik^{*1}, Pristiyono², Junita Lubis³

^{1,2,3}Program Studi Manajemen, Universitas Labuhanbatu, Indonesia

e-mail : ^{*1}meimnk401@gmail.com, ²pristiyono@ulb.ac.id, ³junitayuri@yahoo.com

Abstrak

Era perkembangan teknologi menjadi dorongan dalam menerapkan teknologi dengan tujuan meningkatkan kreativitas guru dalam proses mengajar. SD Swasta Tunas Harapan Mandiri menjadi tempat untuk mewujudkan pelatihan pembuatan kuis ceria menggunakan aplikasi canva. Pelaksanaan kegiatan ini dapat terjadi dipicu oleh kurangnya kemampuan guru dalam mempersiapkan bahan mengajar yang menarik untuk memenuhi kebutuhan proses belajar. Tujuan Penelitian ini untuk mengetahui pelatihan pembuatan kuis ceria dengan media aplikasi canva di SD Swasta Tunas Harapan Mandiri Rantauprapat. Tahapan – tahapan yang dilakukan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, tahap persiapan, tahap penyusunan materi dengan canva, tahap pembukaan acara, tahap presentasi materi dan demonstrasi aplikasi serta tahap tanya jawab, kuesioner dan juga evaluasi. Dengan bahan/alat berupa power point, modul, aplikasi canva, menggunakan metode ceramah, demonstrasi dan tanya jawab. Output yang dihasilkan dari pelatihan pembuatan kuis ceria dengan media aplikasi canva yaitu Presentase Baik = 93,85%, Presentase Cukup Baik = 5,38% dan Persentase Kurang Baik = 0,77%. Dengan demikian, kegiatan pelatihan pembuatan kuis ceria dengan media aplikasi canva sangat membantu Bapak/ibu guru dalam meningkatkan kreativitas untuk membuat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar agar siswa/i lebih tertarik dan lebih antusias dalam memahami materi yang telah dibuat oleh Bapak/ibu guru.

Kata kunci : Canva, Kuis Ceria, Media

1. PENDAHULUAN

Di era perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat pada saat ini tidak terlepas dalam dunia pendidikan. Banyak sekali tuntutan global dalam perkembangan teknologi di dunia pendidikan agar dapat menyesuaikan perkembangan teknologi dan informasi sebagai peningkatan mutu dan kualitas pendidikan. Pada masa mendatang perlunya peningkatan kinerja pendidikan melalui teknologi informasi dan sistem informasi yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendukung, tetapi dapat menjadi sarana utama untuk mendukung suatu keberhasilan dunia pendidikan yang mampu bersaing dalam dunia global [1]. Penelitian mengemukakan bahwa pendidikan dapat diartikan sebagai suatu usaha yang dengan sadar dilakukan dengan tujuan membimbing dan mengembangkan potensi dari setiap individu secara jasmani dan rohani agar menjadi individu yang Mandiri.

Dalam rangka untuk memenuhi tuntutan ini, guru-guru harus mampu berdedikasi melalui pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif, ceria dan menarik. Aplikasi Canva adalah platform desain yang dapat digunakan semua orang diseluruh dunia untuk membuat berbagai jenis desain dan dapat dipublikasikan dimana pun sesuai dengan keinginan kita. Aplikasi canva memiliki banyak sekali manfaat dan kegunaan bagi kalangan pembisnis, rekan satu tim, guru, mahasiswa, siswa dan lain sebagainya. Aplikasi ini memiliki berbagai jenis template berdasarkan kategorinya seperti bisnis, pendidikan, sejarah, kesehatan, poster makanan dan minuman bahkan ada banyak animasi animasi yang menarik [2]. Tentunya aplikasi ini sangat membantu dalam pembuatan materi presentasi, kuis, poster bahkan video

edukasi, aplikasi inilah yang sangat tepat untuk digunakan karena tampilannya yang sangat menarik.

Canva untuk dunia pendidikan merupakan suatu aplikasi penyedia berbagai jenis fitur template yang lebih kreatif, menarik dan atraktif sehingga dapat menarik minat dan perhatian siswa/i dalam proses pembelajaran [3]. Jenis video yang terdapat pada aplikasi canva antara lain pesan video, video seluler, video facebook, tampilan slide, reels instagram, tiktok dan masih banyak lagi. canva juga dapat menghasilkan video-video ilustrasi yang menarik.

Pengabdian kepada masyarakat telah banyak dilakukan di sekolah, seperti pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh Simanjorang [4] yang dilakukan di TK Paud Amalianur desa Pematang Seleng, dan oleh Batubara [5] yang melakukan pengabdian di MI Al-Ikhlhas Sidomulyo. Hal ini menunjukkan bahwa sekolah menjadi tempat yang baik untuk menyalurkan kegiatan-kegiatan dan ilmu kepada guru-guru dan sekitarnya sehingga ilmu dari kegiatan tersebut dapat dibagikan kepada banyak orang dan bermanfaat bagi yang mengikuti kegiatan tersebut.

Dikatakan bahwa pendidikan adalah sebagai inovasi sebuah usaha untuk mengadakan suatu perubahan menuju ke hal yang lebih baik dalam bidang pendidikan [6]. Rendahnya tingkat kekreatifan guru di SD Swasta Tunas Harapan Mandiri Rantauprapat dapat menyebabkan siswa/i merasa jenuh dalam mengikuti proses belajar mengajar. Oleh karena itu, saya melakukan pelatihan ini di salah satu SD Swasta Rantauprapat agar bapak/ibu guru dapat menerapkannya di dalam kegiatan mengajar.

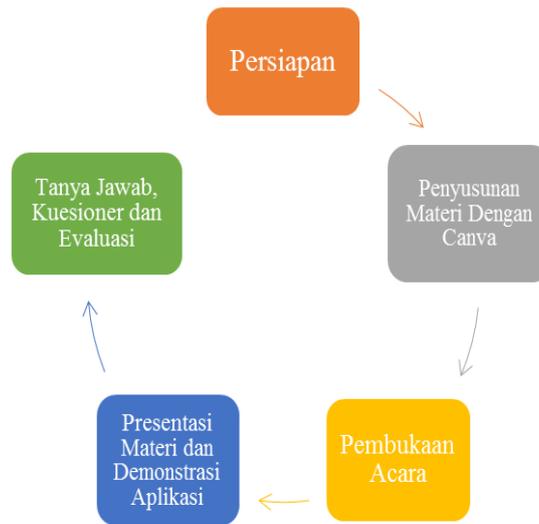
Oleh sebab itu saya memilih mendedikasikan diri saya untuk berbagi pengetahuan pada guru-guru bidang studi dan siswa/i kelas 6A SD Tunas Harapan Mandiri Rantauprapat. SD Tunas Harapan Mandiri Rantauprapat diperkirakan memiliki kurang lebih 20 guru bidang studi di masing – masing mata pelajaran tingkat SD. Dimana saya menghadirkan guru – guru bidang studi mulai dari kelas 4A s/d kelas 6A dan saya juga menghadirkan siswa/i kelas 6A untuk melakukan seminar pelatihan pembuatan kuis ceria dengan media aplikasi canva yang tertuju kepada guru-guru bidang studi dan memperkenalkan kelebihan dari aplikasi canva kepada siswa/i kelas 6A di SD Tunas Harapan Mandiri.

Dengan dilakukannya kegiatan pengabdian pada masyarakat ini bertujuan agar bisa memberi dan menambah pengetahuan kepada setiap guru-guru sekolah dasar lebih jauh mengenai aplikasi canva yang mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain pembelajaran dengan menggunakan banyak fitur yang telah disediakan serta menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis dan menarik [7]. Hasil dari pengabdian ini diharapkan guru-guru sekolah dasar mampu mengikuti perkembangan teknologi dari masa ke masa dengan lebih cerdas dan kreatif untuk mendesain materi, kuis, presentasi dan game sebagai bahan dalam proses belajar mengajar serta menambah pengetahuan siswa/i kelas 6A mengenai aplikasi canva.

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SD Swasta Tunas Harapan Mandiri Rantauprapat pada hari jumat, 08 Desember 2023. Audiens dalam kegiatan ini adalah guru-guru bidang studi tingkat SD mulai dari kelas 4A s/d 6A sebanyak 13 orang serta siswa/i kelas 6A sebanyak 14 orang. Adapun tema kegiatan ini yaitu pelatihan pembuatan kuis ceria dengan media aplikasi canva kepada guru-guru SD Swasta Tunas Harapan Mandiri Rantauprapat serta memperkenalkan aplikasi canva kepada anak-anak kelas 6A SD Tunas Harapan Mandiri Rantauprapat. Media yang digunakan agar dapat mempermudah pelaksanaan kegiatan penyuluhan ini adalah menggunakan notebook dan pemateri (Mei Magdalena Manik) penyampaian materi penyuluhan menggunakan powerpoint, video animasi menarik yang berisi tahapan menggunakan canva serta cara membuat kuis dengan aplikasi canva setelah itu pembagian gift kepada siswa/i yang telah berhasil menjawab dengan benar mengenai kuis atau game aplikasi canva serta pembagian snack berupa makanan ringan dan minum kepada guru-guru bidang studi yang ikut serta dalam kegiatan ini.

Langkah pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dapat digambarkan dengan beberapa langkah pada Gambar 1.



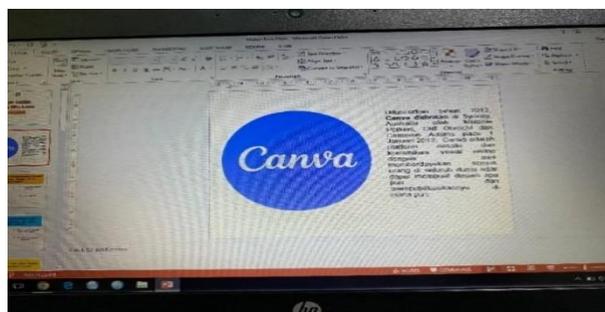
Gambar 1 Langkah pelaksanaan kegiatan

2.1 Tahap Persiapan

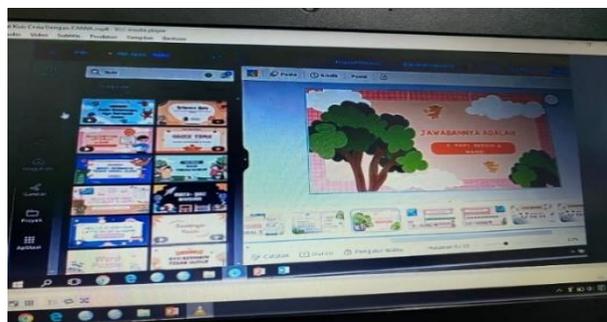
Di tahap ini, pemateri mempersiapkan bahan materi dan terlebih dahulu menginstall atau mengunduh aplikasi canva serta menentukan lokasi PKM yang ingin dituju.

2.2 Tahap Penyusunan Materi Dengan Canva

Di tahap ini, pemateri mempersiapkan dan menyusun materi seperti, powerpoint yang berisi penjelasan mengenai aplikasi canva dan menyusun slide presentasi menggunakan aplikasi canva.



Gambar 2 Pengenalan aplikasi canva



Gambar 3 Penyusunan materi dengan aplikasi canva

2.3 Tahap Pembukaan Acara

Di tahap ini, pemateri dan Kepala SD Swasta Tunas Harapan Mandiri memberikan sedikit kata sambutan dan menjelaskan tujuan dari pemateri melakukan pelatihan ini.



Gambar 4 Pembukaan acara

2.4 Presentasi Materi Dan Demonstrasi Aplikasi

Di tahap ini, pemateri mempersiapkan dan menyusun soal – soal kuis ceria menggunakan canva untuk diperlihatkan dan juga di jelaskan kepada audiens yaitu guru bidang studi tingkat SD mulai dari kelas 4A s/d 6A.

Tabel 1 Materi dan Metode

No	Materi	Bahan/Alat	Metode
1.	Penjelasan Aplikasi Canva	Power point dan Modul	Ceramah
2.	Memperlihatkan hasil dari aplikasi Canva	Aplikasi Canva	Ceramah
3.	Memperlihatkan contoh aplikasi Canva	Power point dan Aplikasi Canva	Ceramah
4.	Menginstall dan membuat akun Canva	Aplikasi Canva	Ceramah
5.	Memilih templates	Aplikasi Canva	Demonstrasi
6.	Membuat text	Aplikasi Canva	Demonstrasi
7.	Memilih element	Aplikasi Canva	Demonstrasi
8.	Export Hasil	Aplikasi Canva	Demonstrasi
9.	Tanya jawab	Power Point dan Modul	Tanya jawab

2.5 Tanya Jawab, Kuesioner dan Evaluasi

Di tahap ini, dilakukan pengukuran tingkat kegiatan pelatihan dengan dilakukannya diskusi, sesi tanya jawab serta evaluasi untuk membahas hambatan mengenai pelaksanaan kegiatan PKM.

Proses pelatihan ini dilakukan dengan Metode ceramah, Metode demonstrasi serta Metode tanya jawab dengan bahan Modul dan Power Point [8].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di salah satu Sekolah Swasta yang ada di Kecamatan Rantau Utara yaitu SD Swasta Tunas Harapan Mandiri. Kegiatan ini dilakukan pada hari Jumat, 08 Desember 2023 dimulai di pagi hari sampai dengan selesai. Tentunya bersama dengan Bapak/ibu guru serta siswa/i kelas 6A.

3.1 Persiapan Kegiatan

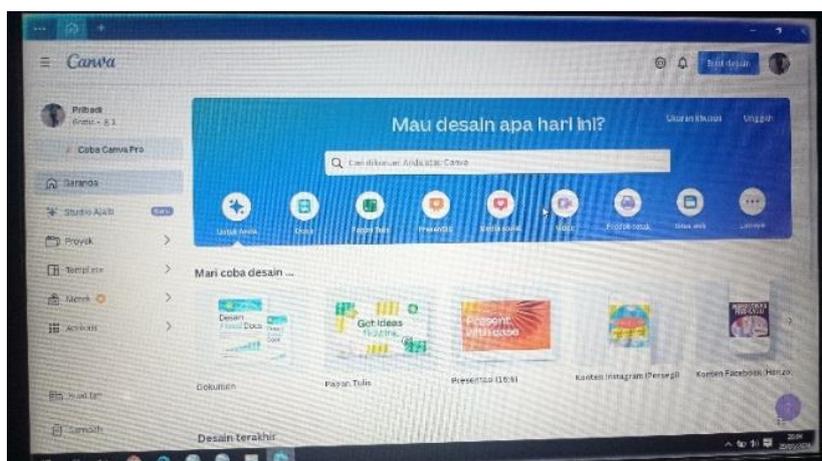
Pada tahap ini pemateri menentukan lokasi yang dituju untuk melakukan pengabdian pada masyarakat lalu mempersiapkan bahan yang akan disampaikan kepada Bapak/ibu guru serta siswa/i kelas 6A dan mempelajari materi-materi yang akan disampaikan sesuai dengan tema yang sudah ditentukan.

Setelah itu menentukan jadwal pendamping dengan pengurus Yayasan agar dapat mengkondisikan atau mengkoordinasi kegiatan serta membantu dalam mempersiapkan kebutuhan kegiatan pelatihan sampai dengan selesai.

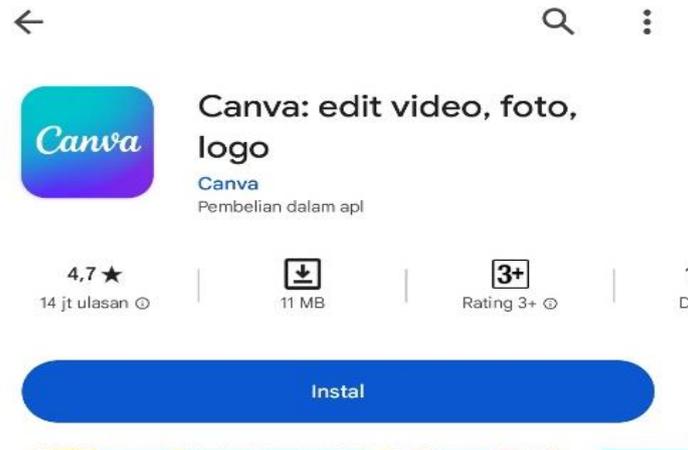
3.2 Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SD Swasta Tunas Harapan Mandiri Rantauprapat pada hari Jumat, 08 Desember 2023 dimulai pada pukul 08.00 pagi s/d selesai dengan tema pelatihan pembuatan kuis ceria dengan media aplikasi canva. Audiens yang pertama yaitu siswa/i kelas 6A sebanyak 14 orang yang telah dikumpulkan dalam kelas agar mengetahui materi yang akan disampaikan oleh penulis. Setelah selesai memperkenalkan aplikasi canva, berbagi pengetahuan mengenai aplikasi canva & membuat kuis canva kepada siswa/i kelas 6A lanjut penulis mengumpulkan audiens yang ke dua yaitu bapak/ibu guru bidang studi dari kelas 4A s/d 6A sebanyak 13 orang untuk memperkenalkan aplikasi canva, memberikan pelatihan pembuatan bahan ajar yang menarik dengan menggunakan canva serta menjelaskan kelebihan dari aplikasi canva tersebut.

Dalam kegiatan ini, ternyata masih banyak siswa/i serta bapak/ibu guru yang belum mengenal dan menggunakan aplikasi canva. Oleh karena itu, harapan saya sebagai pemateri mampu memberikan pengenalan tentang aplikasi canva kepada para audiens, mulai dari proses penginstallan aplikasi canva, login, fitur-fitur yang tersedia, memilih tamplate sesuai kebutuhan, mengubah bentuk huruf, menambah animasi animasi menarik serta membuat video atau bahan ajar yang dibutuhkan dalam kegiatan belajar mengajar. Gambar 5 dan Gambar 6 merupakan tampilan dari aplikasi Canva mulai dari Logo aplikasi sampai dengan tampilan dari aplikasi.



Gambar 5 Tampilan Profil Canva



Gambar 6 Aplikasi Canva

Dokumentasi Kegiatan	Keterangan
 <p data-bbox="336 1182 858 1216">Gambar 7 Pemaparan Aplikasi kepada Guru</p>  <p data-bbox="341 1597 874 1630">Gambar 8 Pemaparan Aplikasi kepada Siswa</p>	<p data-bbox="906 1010 1358 1137">Pemateri memberikan pemaparan dan penjelasan mengenai aplikasi canva kepada Bapak/ibu guru bidang studi dan siswa/i kelas 6A.</p> <p data-bbox="906 1178 1358 1442">Pada Gambar 7 dan 8 pemateri menjelaskan dan mengenalkan aplikasi canva serta bagaimana cara menggunakan aplikasi canva tersebut. Dimana bapak/ibu guru serta siswa/i kelas 6A sangat tertib dan mendengarkan materi yang disampaikan oleh penulis.</p>



Gambar 9 Kuis mengenai aplikasi Canva

Pada Gambar 9 siswa/i kelas 6A fokus mendengarkan kuis yang telah dibuat pemateri, dengan tujuan untuk mengukur pemahaman siswa/i. Adapun tema kuis yaitu aplikasi canva dan materi pengembangan karakter siswa/i yang dibuat menggunakan aplikasi canva agar terlihat menarik dan kreatif.



Gambar 10 Pemberian hadiah pemenang kuis

Pada Gambar 10 pemateri memberikan sedikit hadiah atau apresiasi kepada 2 siswa/i yang telah berhasil menjawab kuis dengan tepat dan benar.



Gambar 11 Foto bersama guru



Gambar 12 Foto bersama siswa

Setelah itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini ditutup dengan foto bersama Bapak/ibu guru dan siswa/i kelas 6A seperti yang dapat dilihat pada Gambar 11 dan 12.

Saya sebagai Mahasiswa Semester Akhir dari Universitas Labuhanbatu mengucapkan Terima kasih kepada Kepala SD Swasta Tunas Harapan Mandiri, Bapak/ibu guru serta siswa/i kelas 6A yang sudah mengizinkan saya untuk melakukan kegiatan pengabdian di sekolah kita ini.

3.3 Evaluasi Kegiatan

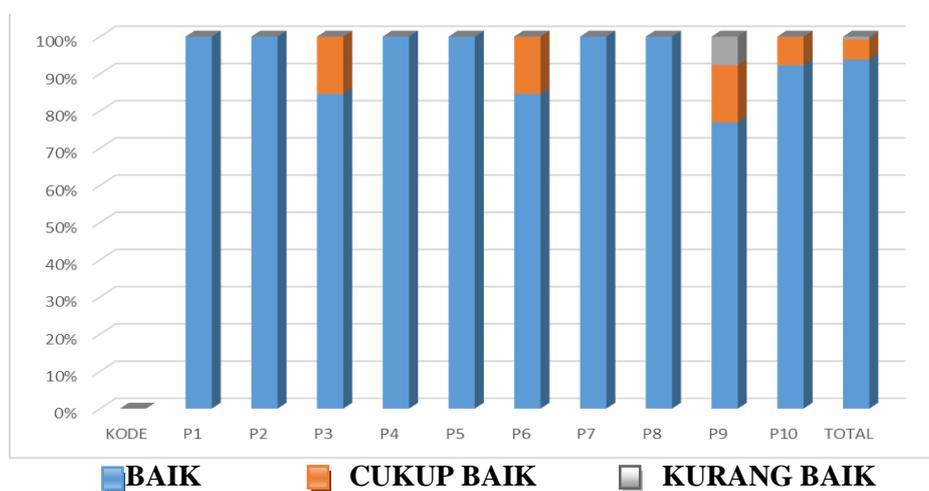
Setelah dilakukannya kegiatan pelatihan, sebagai bentuk pengukur tingkat keberhasilan dari kegiatan pelatihan tersebut, maka penulis menggunakan cara pengukuran menggunakan pendekatan kuantitatif. Keberhasilan kegiatan pelatihan ini diukur dari respon positif peserta kegiatan pelatihan yaitu Bapak/ibu guru di SD Swasta Tunas Harapan Mandiri Rantauprapat. Hasil dari pelaksanaan kegiatan PKM ini yaitu meningkatnya pemahaman dan kekreatifan guru mengenai penggunaan aplikasi Canva.

Di tahap akhir kegiatan pelatihan, peserta diberikan kuesioner agar mengetahui *respons* dari peserta terhadap kegiatan yang sudah selesai dilaksanakan. Hal ini didasarkan pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Dewilna [9]. Pada Tabel 2 ditampilkan rekap kuesioner.

Tabel 2 Hasil Kuesioner Responden

NO	Pernyataan	Respon Baik	Respon Cukup Baik	Respon Kurang Baik
1	Pelatihan ini memberikan Ilmu pengetahuan dan motivasi pada Bapak/ibu guru dalam membuat atau medesain materi pembelajaran dan kuis ceria dengan Aplikasi Canva.	13	0	0
2	Materi yang disampaikan padat, jelas dan mudah dipahami.	13	0	0
3	Fitur dan animasi-animasi dalam Aplikasi Canva dapat memudahkan Bapak/ibu guru dalam mempersiapkan materi pembelajaran.	11	2	0

4	Kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan dapat meningkatkan kekreatifitasan Bapak/ibu guru.	13	0	0
5	Pemateri menguasai materi dengan baik dan menyampaikan materi dengan mudah dipahami oleh Bapak/ibu guru.	13	0	0
6	Penggunaan alokasi waktu sesuai dengan materi yang disampaikan.	11	2	0
7	Terdapat diskusi serta tanya jawab yang diberikan oleh pemateri.	13	0	0
8	Perlunya dilaksanakan pelatihan lanjutan dengan tema yang saling berkaitan dengan peningkatan kreatifitas Bapak/ibu guru.	13	0	0
9	Pelatihan yang dilaksanakan berjalan dengan lancar.	10	2	1
10	Penggunaan waktu sangat memadai.	12	1	0



Gambar 13 Grafik Responden

Tabel 3 Distribusi Frekuensi Kuesioner

KODE	BAIK	CUKUP BAIK	KURANG BAIK
P1	13	0	0
P2	13	0	0
P3	11	2	0
P4	13	0	0
P5	13	0	0
P6	11	2	0
P7	13	0	0
P8	13	0	0
P9	10	2	1
P10	12	1	0
TOTAL	122	7	1
Persentase	93,85%	5,38%	0,77%

Dari Tabel 2, 3 dan grafik diatas dapat dilihat bahwa 13 peserta yang telah memberikan *respons* dengan mengisi kuesioner yang sudah dibagikan sesudah kegiatan pelatihan yang dilaksanakan. Dapat diperoleh presentasi jawaban dari angket yang diberikan

kepada responden yaitu presentase BAIK = 93,85%, presentase CUKUP BAIK = 5,38% dan presentase KURANG BAIK = 0,77%.

Adapun pembahasan dari pelaksanaan pengabdian masyarakat ini tentang pelatihan pembuatan kuis ceria dengan media aplikasi canva di SD Swasta Tunas Harapan Mandiri Rantauprapat antara lain :

1. Guru dan Siswa/i mengenal media pembelajaran Canva
Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa/i sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, metode mengajar akan lebih bervariasi sehingga siswa/i tidak bosan dan aktivitas siswa/i akan semakin banyak, seperti mengamati, mendemonstrasikan serta mempraktikan.
2. Media pembelajaran Canva dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain bahan pembelajaran serta mempermudah guru untuk menjelaskan materi pembelajaran.
3. Guru dapat menggunakan aplikasi Canva pada saat pembelajaran daring atau pembelajaran langsung atau luar jaringan.
4. Menurut hasil penelitian terdahulu hasil yang didapatkan guru mampu menghasilkan media pembelajaran berbasis canva dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif [10].
5. Dari penelitian terdahulu oleh Syahrir bahwa manfaat dari aplikasi Canva pihak sekolah mendukung guru-guru untuk dapat mengadopsi Canva dalam model pembelajaran kepada siswa/i sesuai dengan kebutuhan [11].

Berdasarkan penyebaran angket, maka dapat disimpulkan kegiatan ini berjalan dengan baik dan lancar, Bapak/ibu guru sebagai peserta kegiatan pelatihan dapat memahami materi yang disampaikan dengan baik yang diukur dari hasil kuesioner yang sudah diberikan.

4. KESIMPULAN

Dengan dilaksanakannya kegiatan pelatihan pembuatan kuis ceria dengan media aplikasi canva, dapat dilihat bahwa aplikasi canva ini sangat membantu Bapak/ibu guru dalam meningkatkan kreativitas untuk membuat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar agar siswa/i lebih tertarik dan lebih antusias dalam memahami materi yang telah dibuat oleh Bapak/ibu guru. Dapat diperoleh presentasi jawaban dari angket yang diberikan kepada responden yaitu presentase BAIK = 93,85%, presentase CUKUP BAIK = 5,38% dan presentase KURANG BAIK = 0,77%. Melalui kegiatan ini, tentunya Bapak/ibu guru telah mampu dan meningkatkan pengetahuan serta keterampilan untuk menciptakan media pembelajaran yang efektif. Manfaat dari aplikasi Canva pihak sekolah mendukung guru-guru untuk dapat mengadopsi Canva dalam model pembelajaran kepada siswa/i sesuai dengan kebutuhan.

5. SARAN

Adapun saran dari saya sebagai penulis untuk meningkatkan kreativitas Bapak/ibu guru dalam membuat dan mempersiapkan media pembelajaran dengan aplikasi canva yaitu Bapak/ibu dapat mengikuti pelatihan menggunakan aplikasi canva agar dapat mendesain dan menyediakan media pembelajaran yang menarik kepada siswa/i.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih saya ucapkan kepada Yayasan Perguruan Tunas Harapan Mandiri Rantauprapat yang telah mengizinkan, mendukung dan memberi kesempatan untuk saya melakukan kegiatan PKM ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. Damayanti and S. Sundari, "Sosialisasi Penggunaan Canva Sebagai Media Ajar Untuk Guru SMP 1 Labuhan Deli," *Prioritas J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 4, no. 2, pp. 31–37, 2022.
- [2] R. Safitri, N. Setianti, W. Purbasari, and J. Purnomo, "Pelatihan Desain Grafis Untuk Perangkat Desa Guna Meningkatkan Kreativitas dan Inovasi Digital," vol. 7, no. 1, pp. 12–20, 2024.
- [3] A. Sobandi, T. Yuniarsih, R. I. Meilani, and R. Indriarti, "Pemanfaatan Fitur Aplikasi Canva dalam Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Pendekatan Microlearning," *J. Manaj. Perkantoran*, vol. 8, no. 1, pp. 98–109, 2023, [Online]. Available: <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper>
- [4] E. F. S. Simanjorang, L. R. Siahaan, H. R. Hutagaol, and B. Limbong, "Pendampingan Anak Didik Agar Tetap Ceria dan Sehat di Era Transisi New Normal," *Surya Abdimas*, vol. 5, no. 3, pp. 338–346, 2021, doi: 10.37729/abdimas.v5i3.1245.
- [5] N. R. Batubara, E. F. S. Simanjorang, and N. A. Siregar, "Peningkatan Minat Belajar Mengaji dan Pengetahuan Tentang Islam Melalui Aplikasi Marbel Mengaji di Madrasah Ibtidaiyah," *Aksiologi J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 6, no. 2, p. 330, 2022, doi: 10.30651/aks.v6i2.12793.
- [6] A. Susanto, D. S. Wibowo, M. Nishom, and T. Abidin, "Pelatihan Webstite E-learning Sebagai Penunjang Pembelajaran Pada SMK An Nur Slawi," vol. 7, no. 1, pp. 1–6, 2024.
- [7] M. Monoarfa and A. Haling, "Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru," *Semin. Nas. Has. Pengabd.*, pp. 1–7, 2021.
- [8] A. J. Wahidin, M. F. Santoso, T. Pattiasina, and Y. U. Budiman, "Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Peningkatan Pengetahuan Desain Anak Asuh Yayasan Darrusalam Depok," *J. Abdi Masy. Indones.*, vol. 2, no. 3, pp. 799–806, 2022, doi: 10.54082/jamsi.336.
- [9] Dewilna Helmi, Dwi Partini, Asep Asep, and C. S. A. Barus, "Pengenalan Aplikasi Canva sebagai Desain Media Pembelajaran Otomatis Bagi Guru di SMAS Plus Tarang," *J. Masy. Mengabd. Nusant.*, vol. 2, no. 2, pp. 24–3, 2023.
- [10] T. Febriana, S. Suneki, S. Suyoto, and S. Rochajati, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru Di Sekolah Dasar," *J. Sinektik*, vol. 6, no. 1, pp. 32–37, 2024, doi: 10.33061/js.v6i1.8681.
- [11] A. P. Syahrir¹, S. P. Zahirah², and U. Salamah³, "Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman," *Pros. Semin. Nas.*, no. 1, pp. 732–742, 2023.