

Meningkatkan Kreativitas Guru Melalui Pelatihan Pembuatan Aplikasi Sederhana Berbasis *Canva Web Prototype*

Muhammad Idris Effendi^{*1}, Radeni Sukma Indra Dewi², Lailatul Nurjanah³,
Bunga Ayu Dibtasari⁴, Fierda Nursitasari Amaliya⁵

¹ Pendidikan Kejuruan, Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Malang, Indonesia

^{2,4,5} Pendidikan Dasar, Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Malang, Indonesia

³ Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang, Indonesia

*corresponding author: idris.tugas@gmail.com

Received 23-08-2024

Revised 02-09-2024

Accepted 06-09-2024

ABSTRAK

Penggunaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) dalam pendidikan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan menciptakan media yang lebih inovatif dan interaktif. Di SDN Janti 1, Kabupaten Kediri, masih banyak guru yang menggunakan metode konvensional dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak pada kurangnya keterlibatan siswa. Pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menciptakan media pembelajaran interaktif menggunakan *Canva for Education* melalui pelatihan pembuatan aplikasi sederhana berbasis *Canva Web Prototype*. Metode yang digunakan adalah on-the-job training dengan pendekatan learning by doing. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa 93% guru berhasil membuat media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Pelatihan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan digital guru, tetapi juga mendorong keterlibatan siswa dan memperkaya pengalaman belajar mereka. Dengan demikian, penggunaan *Canva for Education* terbukti efektif dalam mendukung inovasi dalam pendidikan dan meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital.

Kata kunci: *Canva for Education*, Media Pembelajaran Interaktif, Pelatihan Guru

ABSTRACT

The rapid development of information and communication technology (ICT) has significantly transformed various aspects of life, including education. Utilizing technology in teaching processes enables the creation of more innovative, interactive, and flexible methods that can capture students' interest and enhance learning effectiveness. One such tool is Canva, a web-based graphic design platform that allows teachers to create engaging educational media, such as presentations, infographics, and simple web prototypes. Despite the availability of these technologies, many teachers still rely on conventional methods, which often fail to engage students accustomed to digital tools. This service program aimed to address this issue by providing training on creating simple web applications using *Canva for Education*. The training effectively improved teachers' skills in developing interactive and engaging learning materials, with 93% of participants successfully creating web-based media. This outcome underscores the importance of integrating modern technology into education to foster a dynamic and engaging learning environment.

Keywords: *Canva for Education*, Interactive learning materials, Teacher training.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mengubah sektor pendidikan dengan menghadirkan metode pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan fleksibel, yang mampu menarik minat siswa serta meningkatkan

efektivitas pembelajaran. Canva, *platform* desain grafis berbasis web, merupakan salah satu alat yang memudahkan guru dalam menciptakan media pembelajaran menarik, mulai dari presentasi hingga infografis (Erden Kocaarslan & Riedler Eryaman, 2024; Saputra et al., 2022). Namun, banyak guru masih menggunakan metode konvensional, seperti buku teks dan papan tulis, yang kurang menarik bagi siswa yang terbiasa dengan teknologi digital (Yundayani et al., 2019). Pemanfaatan teknologi dapat membuat pembelajaran lebih dinamis dan melibatkan siswa secara aktif, dengan tugas yang kreatif, seperti membuat infografis atau presentasi, yang meningkatkan keterlibatan dan kreativitas siswa (Abdulla, 2024; Fitria, 2022; Shalikhah, Norma Dewi, 2017). Teknologi juga memudahkan guru dalam merencanakan materi pembelajaran secara sistematis, dengan berbagai template yang menghemat waktu dan tenaga.

Meskipun teknologi memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, tantangan seperti kebutuhan pelatihan guru dan infrastruktur yang memadai masih harus diatasi. Di SDN Janti 1, meski 86% guru masih menggunakan metode konvensional, lokasi strategis dan akses teknologi yang baik memberikan peluang besar untuk adopsi teknologi. Dengan fasilitas seperti laptop, guru dapat memanfaatkan alat digital seperti Canva untuk menciptakan materi ajar yang lebih menarik dan relevan bagi siswa abad 21, sehingga mendukung peningkatan keterampilan digital dan pencapaian tujuan pendidikan yang lebih holistik (Churiyah et al., 2022; Husniyah et al., 2023; Putry et al., 2022). Implementasi *Canva for Education* di SDN 1 Janti tidak hanya akan meningkatkan kualitas materi pembelajaran, tetapi juga berpotensi mendorong peningkatan keterampilan digital di kalangan guru dan siswa. Dengan memanfaatkan teknologi yang ada, sekolah dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan adaptif terhadap perkembangan zaman, sehingga mendukung pencapaian tujuan pendidikan yang lebih holistik dan berkelanjutan.

Oleh karena itu, solusi yang dapat diterapkan dari permasalahan yang ada adalah melalui pelatihan pembuatan aplikasi sederhana berbasis *Canva web prototype*. Pelatihan ini bertujuan untuk memberikan guru keterampilan yang dibutuhkan baik secara profesional maupun sosial dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif (Novelti et al., 2023; Nurjanah et al., 2023). Dengan menggunakan Canva, guru dapat membuat berbagai jenis media pembelajaran yang memadukan teks, gambar, dan elemen interaktif lainnya. Hal ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa, tetapi juga membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Media yang interaktif dapat merangsang minat belajar siswa, mendorong mereka untuk lebih aktif berpartisipasi, dan meningkatkan motivasi belajar mereka (Husniyah et al., 2023). Selain itu, dengan kemampuan untuk menciptakan aplikasi web sederhana, guru dapat merancang tugas dan proyek yang lebih relevan dengan dunia digital yang akrab bagi siswa saat ini.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka perumusan masalah dalam artikel ini adalah sebagai berikut: 1) Bagaimana *Canva for Education* bisa membantu guru membuat media pembelajaran abad 21?; 2) Apakah pelatihan pembuatan aplikasi

sederhana berbasis *Canva web prototype* dapat meningkatkan kemampuan guru dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif?; 3) Bagaimana pelatihan pembuatan aplikasi sederhana berbasis *Canva web prototype* dapat meningkatkan kemampuan guru dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif?.

METODE PELAKSANAAN

Metode penerapan dalam kegiatan pengabdian ini adalah on-the-job training menggunakan pendekatan *learning by doing*. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peserta, dalam hal ini para guru di SDN 1 Janti, untuk langsung terlibat dalam proses pembuatan media pembelajaran dengan bimbingan langsung. Dengan metode ini, guru-guru akan belajar menggunakan *Canva for Education* secara praktis melalui pembuatan media pembelajaran yang interaktif dan relevan dengan kebutuhan mereka. Pelatihan ini akan dilakukan dalam beberapa sesi, di mana setiap sesi mencakup demonstrasi penggunaan fitur Canva, praktik langsung oleh peserta, dan umpan balik langsung dari pelatih. Dalam proses ini, para guru akan mempelajari cara menggunakan berbagai fitur Canva, termasuk *Canva Web Prototype*, untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan efektif.

Keberhasilan pelatihan akan diukur menggunakan tes pembuatan media pembelajaran yang dinilai oleh dua ahli di bidang media pembelajaran. Tes ini akan mengevaluasi kemampuan peserta dalam menggunakan *Canva for Education* untuk menghasilkan media pembelajaran yang interaktif dan berkualitas. Kriteria penilaian akan mencakup aspek-aspek seperti kreativitas, keterlibatan visual, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, dan penggunaan fitur *Canva Web Prototype*. Kriteria keberhasilan pelatihan ini adalah bahwa minimal 85% guru harus mampu membuat media pembelajaran interaktif menggunakan *Canva for Education* dengan fitur *Canva Web Prototype* (Mahardika et al., 2021).

HASIL KEGIATAN

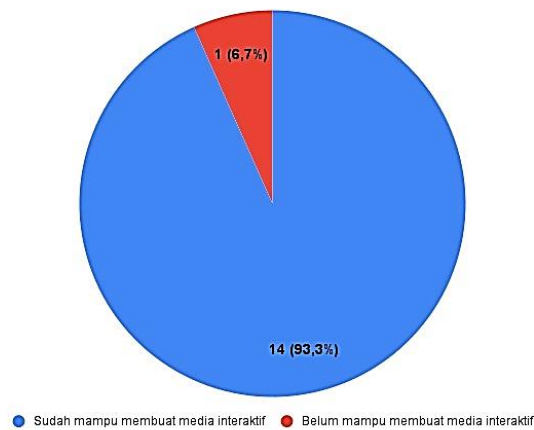
Bagaimana *Canva for Education* bisa membantu guru membuat media pembelajaran abad 21?

Canva for Education adalah alat yang sangat bermanfaat bagi guru dalam menciptakan media pembelajaran abad 21 yang modern dan interaktif (Saputra et al., 2022). Dengan fitur-fitur yang memudahkan pembuatan presentasi, infografis, dan berbagai jenis media pembelajaran, Canva membantu guru menyajikan materi secara menarik dan mempermudah siswa dalam memahami konsep-konsep pelajaran. Penggunaan elemen visual dan interaktif di Canva tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga mendorong mereka untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar (Abdulla, 2024; Fitria, 2022; Husniyah et al., 2023). Selain itu, Canva memfasilitasi penyusunan materi yang sistematis dan terstruktur, menghemat waktu dan tenaga guru.

Yang paling menarik dari *Canva for Education* adalah kemampuannya untuk guru membuat aplikasi sederhana yang dapat dimainkan oleh siswa menggunakan

fitur Canva Web, atau yang biasa dikenal dengan *Canva Prototype*. Fitur ini memberikan kesempatan bagi guru untuk merancang tugas dan proyek yang lebih relevan dengan dunia digital yang sudah akrab bagi siswa saat ini (Enramika et al., 2023). Materi pembelajaran yang dihasilkan melalui Canva dapat dengan mudah dibagikan kepada siswa, memungkinkan mereka untuk menjelajahi dan mempelajari materi di dalam dan di luar kelas. Selain itu, fitur ini tentunya juga mendukung metode pembelajaran seperti flip learning dan self-regulated learning (Anam et al., 2023; Kiswati & Kunsarwani, 2022). Dengan *Canva for Education*, guru dan siswa dapat bersama-sama mengembangkan keterampilan digital yang penting untuk menghadapi tantangan abad 21.

Hasil kegiatan



Gambar 1. Tingkat persentase ketercapaian pelatihan berdasarkan tes kemampuan guru dalam menyusun media pembelajaran interaktif menggunakan *Canva Web Prototype*



Gambar 2. Pelaksanaan Sesi Pelatihan Mendesain Media Pembelajaran

Pelatihan pembuatan aplikasi sederhana berbasis *Canva Web Prototype* dengan metode *on-the-job training* menggunakan pendekatan learning by doing telah terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan guru dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Metode pelatihan ini memungkinkan guru untuk belajar secara langsung melalui praktik, sehingga mereka dapat dengan cepat memahami dan menguasai penggunaan fitur-fitur yang ada di Canva. Selama pelatihan, guru diberikan kesempatan untuk merancang dan membuat aplikasi sederhana yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Keberhasilan pelatihan ini dapat diukur dari data ketercapaian yang menunjukkan bahwa 93% dari guru peserta pelatihan mampu membuat dan memproduksi media pembelajaran berbasis web sederhana

menggunakan Canva sebagaimana Gambar 1. Angka ini merupakan indikasi kuat bahwa sebagian besar guru dapat dengan cepat mengadopsi teknologi baru dan memanfaatkannya untuk meningkatkan kualitas pengajaran mereka. Hasil ini juga menunjukkan bahwa pelatihan dengan metode on-the-job training dan pendekatan learning by doing sangat efektif dalam membekali guru dengan keterampilan praktis yang mereka butuhkan (Popova et al., 2016).

Dalam konteks ini, pelatihan yang diberikan kepada guru tidak hanya berfokus pada aspek teknis penggunaan Canva, tetapi juga pada penerapan pedagogi yang efektif dalam pembuatan media pembelajaran. Guru diajarkan cara memadukan teks, gambar, video, dan elemen interaktif lainnya untuk menciptakan presentasi, infografis, dan materi ajar lainnya yang lebih menarik bagi siswa. Dengan kemampuan ini, guru dapat menyajikan materi pembelajaran yang lebih dinamis dan engaging, sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa serta membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Pelatihan ini juga menekankan pentingnya desain yang user-friendly dan interaktif dalam media pembelajaran. Guru-guru dilatih untuk membuat aplikasi web sederhana yang dapat digunakan oleh siswa, memungkinkan mereka untuk belajar melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan konten. Desain yang ramah pengguna memastikan bahwa siswa dapat dengan mudah mengakses dan menggunakan media pembelajaran, sehingga mereka dapat belajar secara mandiri atau dalam kelompok dengan lebih efektif baik menggunakan metode filp learning maupun self-regulated learning (Anam et al., 2023; Kiswati & Kunsarwani, 2022).

Dengan pelatihan ini, guru tidak hanya memperoleh keterampilan teknis dalam menggunakan Canva, tetapi juga pengetahuan tentang bagaimana menciptakan media pembelajaran yang efektif dan menarik secara pedagogis. Ini sangat penting dalam membantu siswa mengembangkan keterampilan abad 21, seperti berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi (Enramika et al., 2023). Penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan visual ini membuat pembelajaran lebih relevan dengan dunia digital yang dihadapi siswa sehari-hari, mempersiapkan mereka dengan lebih baik untuk tantangan masa depan. Selain itu, pelatihan ini memberikan manfaat jangka panjang bagi guru dan siswa. Guru menjadi lebih terampil dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung pengajaran, sementara siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih kaya dan bermakna. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya meningkatkan kualitas pengajaran tetapi juga berkontribusi pada peningkatan keseluruhan pengalaman belajar di sekolah.

Namun, meskipun hasil keseluruhan dari pelatihan ini sangat positif, ada tantangan yang perlu diakui. Salah satu guru dari total peserta pelatihan masih belum mampu mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan. Guru ini, yang merupakan seorang senior, mengakui bahwa kurangnya familiarisasi dengan teknologi menjadi hambatan utama dalam proses pembelajaran ini. Kendala ini menyoroti perlunya pendekatan yang lebih individual dalam pelatihan teknologi, terutama bagi guru-guru yang kurang berpengalaman dengan alat digital. Masalah ini menunjukkan bahwa

pelatihan yang efektif harus mempertimbangkan berbagai tingkat pengalaman dan kenyamanan peserta dengan teknologi.

Bagaimana pelatihan pembuatan aplikasi sederhana berbasis *Canva web prototype* dapat meningkatkan kemampuan guru dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif?

Tabel.1 Tingkat ketercapaian keberhasilan kegiatan pengabdian dari aspek perubahan sikap, social budaya, dan ekonomi

Partisipan	Perubahan Sikap	Perubahan Sosial Budaya	Perubahan Ekonomi
1.	✓	✓	✓
2.	✓	✓	✓
3.	✓	✓	✓
4.	✓	✓	✓
5.	✓	✓	✓
6.	✓	✓	✓
7.	X	✓	X
8.	✓	✓	✓
9.	✓	✓	✓
10.	✓	✓	✓
11.	✓	✓	✓
12.	✓	✓	✓
13.	✓	✓	✓
14.	✓	✓	✓
15.	✓	✓	✓

Pelatihan pembuatan aplikasi sederhana berbasis *Canva web prototype* dapat meningkatkan kemampuan guru dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dengan mempertimbangkan beberapa indikator utama. Pelatihan ini menawarkan kesempatan bagi guru untuk mengembangkan keterampilan teknologi mereka, yang sangat diperlukan dalam dunia pendidikan modern. Adopsi teknologi dalam pendidikan tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih menarik bagi siswa, tetapi juga dapat meningkatkan efektivitas pengajaran dan pembelajaran secara keseluruhan. Sebelum pelatihan, sebagian besar guru masih menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran seperti buku teks dan papan tulis. Mereka cenderung kurang inisiatif dalam mencari informasi atau belajar secara mandiri mengenai cara membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Metode tradisional ini sering kali tidak mampu menarik perhatian siswa yang hidup di era digital, sehingga dapat mengurangi efektivitas pembelajaran.

Pelatihan ini berhasil membuka wawasan mereka terhadap berbagai potensi yang dimiliki oleh alat digital dalam mendukung kegiatan pembelajaran. Setelah pelatihan, guru dapat membuat media pembelajaran yang lebih variatif dan menarik, seperti infografis, presentasi interaktif, dan video animasi dengan cara dan waktu yang lebih singkat dan cepat. Guru mulai menggunakan Canva dalam aktivitas mengajar sehari-hari sebagaimana hasil dari aspek perubahan sikap pada Tabel 1. Hal ini sangat penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dinamis, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Pelatihan ini juga berhasil mengubah sikap guru terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Hal ini

sejalan dengan temuan Putry et al. (2022) bahwa Canva dapat meningkatkan self-efficacy guru terhadap performa mengajar mereka. Seperti yang disampaikan oleh guru berikut,

"Tadinya kan agak pikir-pikir mau pakai teknologi, apalagi buat anak SD, takut banyak waktu tersita. Karna saya juga kurang pro memainkan laptop atau Komputer. Tapi ternyata habis pelatihan ya tahu kemudahannya, kayaknya bisa membuat persiapan lebih sat set dan performa mengajar lebih mantap."(T3)

Guru yang telah mengikuti pelatihan mulai menerapkan keterampilan baru mereka dalam kelas. Mereka melaporkan bahwa siswa menjadi lebih antusias dan terlibat dalam proses pembelajaran ketika menggunakan media yang dibuat dengan Canva (Shalikhah, Norma Dewi, 2017). Media pembelajaran yang interaktif dan visual ini membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Selain itu, guru juga dapat dengan mudah menyesuaikan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih personal dan efektif. Sebagaimana kutipan berikut,

"Alhamdulillahnya anak-anak kelas 5 seneng pas dikasih media Rusa Kepang kemarin (Media pembelajaran presentasi menggunakan Canva). Saya juga senang karena liat anak-anak penasaran dan mecari tau apa yang ada di aplikasi. Saya juga nggak teriak-teriak njelasin lagi, mereka cari sendiri."

Setelah pelatihan, penggunaan Canva telah secara signifikan meningkatkan interaksi dan kolaborasi di antara guru-guru dalam komunitas sekolah sebagaimana dapat dilihat pada Tabel 1. Mereka mulai berbagi ide dan materi ajar yang dibuat menggunakan Canva, serta bekerja sama dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih efektif. Hal ini sejalan dengan Kocaarslan and Eryaman (2024) bahwa platform *Canva for Education* dapat meningkatkan aktivitas kolaborasi antar guru. Wawancara menunjukkan bahwa teknologi baru ini telah mengubah dinamika sosial di lingkungan sekolah, menciptakan suasana kerja yang lebih kolaboratif dan saling mendukung (Effendi et al., 2024; Erden Kocaarslan & Riedler Eryaman, 2024). Dapat dibuktikan dari salah satu kutipan wawancara berikut,

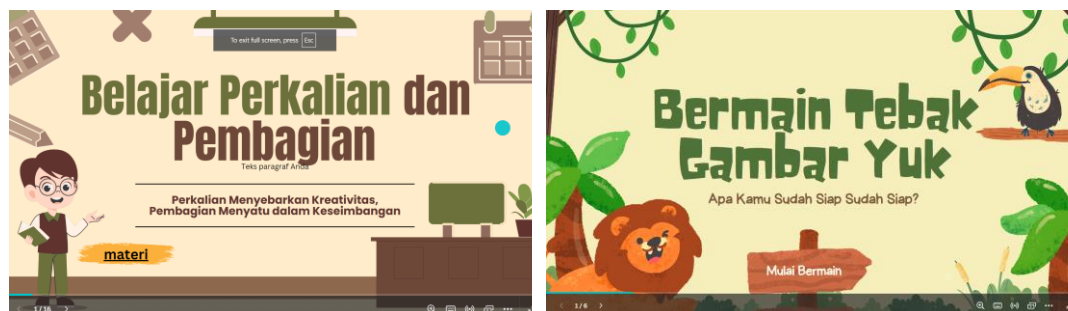
"Saya mbak ya, kalau nggak bisa ya tanya-tanya ke rekan jadinya. Terus diajari, diajak bikin media bareng-bareng. Dulu nggak pernah kayak gini. Ini makin kerasa suasananya karna sama Pak Kepala Sekolah juga diwajibkan pakai Canva jadi mau nggak mau harus saling membantu hahahah." (T5)

Penggunaan Canva sebagai alat kolaboratif juga telah memperkuat solidaritas dan dukungan antar guru. Mereka lebih cenderung membantu satu sama lain dalam mengatasi kesulitan teknis dan berbagi trik atau tips dalam menggunakan aplikasi tersebut. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis guru, tetapi juga memperkuat jaringan sosial dan budaya kerja di lingkungan sekolah (Novelti et al., 2023; Nurjanah et al., 2023). Secara keseluruhan, pelatihan pembuatan aplikasi sederhana berbasis *Canva web prototype* telah berhasil mengubah aspek sosial-budaya di lingkungan sekolah. Teknologi ini tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis dan kreatifitas guru, tetapi juga memfasilitasi kolaborasi yang lebih

erat dan produktif, menciptakan suasana kerja yang lebih mendukung dan solid, serta memberikan dampak positif pada proses pembelajaran siswa.

Meskipun pada pandangan pertama tidak langsung terkait dengan aspek ekonomi, efektivitas penggunaan Canva dapat dilihat dari efisiensi dalam pembuatan materi ajar. Hasil dapat disaksikan pada Tabel 1. Dalam konteks pendidikan, efisiensi ini berimplikasi pada penghematan waktu dan sumber daya yang secara tidak langsung berdampak pada aspek ekonomi. Pelatihan pembuatan aplikasi sederhana berbasis *Canva web prototype* membantu guru untuk memanfaatkan teknologi ini dengan lebih maksimal, sehingga dapat menciptakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dengan lebih efisien (Effendi & Yoto, 2024; Mahardika et al., 2021).

Dengan Canva, guru dapat lebih fokus pada pengajaran dan interaksi dengan siswa, serta mengurangi biaya yang terkait dengan pencetakan dan distribusi materi fisik. Penggunaan media digital seperti Canva memungkinkan guru untuk mendistribusikan materi ajar secara elektronik, yang tidak hanya mengurangi biaya pencetakan tetapi juga mempermudah aksesibilitas bagi siswa. Siswa dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja melalui perangkat digital mereka, yang meningkatkan fleksibilitas dan ketersediaan sumber belajar (Mutmainnah et al., 2024).



Gambar 3. Hasil Prototype Media Pembelajaran dengan Canva

Penggunaan Canva sebagai alat bantu dalam pembuatan media pembelajaran memberikan dampak ekonomi yang positif. Dengan mengurangi waktu dan biaya yang dibutuhkan untuk membuat materi ajar, guru dapat lebih efisien dalam memanfaatkan sumber daya yang ada. Selain itu, penggunaan teknologi ini juga dapat mengurangi biaya operasional sekolah yang terkait dengan pengadaan dan distribusi materi pembelajaran. Dalam jangka panjang, efisiensi ini dapat berkontribusi pada pengalokasian anggaran yang lebih baik untuk kegiatan pendidikan lainnya yang juga penting.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan pembuatan aplikasi sederhana berbasis *Canva Web Prototype* telah menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan dan kreativitas guru di SDN 1 Janti. Dari pelatihan ini, 93% peserta berhasil membuat dan memproduksi media pembelajaran berbasis web sederhana menggunakan Canva. Guru-guru mampu menciptakan berbagai jenis media pembelajaran yang menarik dan

interaktif, yang pada gilirannya meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Kelebihan dari pelatihan ini meliputi pendekatan "*learning by doing*" yang memungkinkan pembelajaran praktis, kemudahan penggunaan *Canva for Education*, dan peningkatan keterampilan digital yang krusial untuk pendidikan modern. Selain itu, penggunaan Canva juga memberikan efisiensi dalam menyusun materi pembelajaran. Namun, terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan, seperti kebutuhan akan pelatihan berkelanjutan untuk memastikan guru terus mengembangkan keterampilan mereka, keterbatasan infrastruktur teknologi di beberapa sekolah, dan kesulitan adaptasi teknologi baru bagi beberapa guru senior. Untuk pengembangan selanjutnya, penting untuk mengadakan pelatihan lanjutan guna mendukung pengembangan keterampilan digital guru, serta meningkatkan infrastruktur teknologi di sekolah-sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada LPPM Universitas Negeri Malang atas dukungan pendanaannya dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada SDN Janti 1 Kecamatan Papar yang telah bersedia menjadi mitra pengabdian dan memberikan kesempatan bagi kami untuk melaksanakan program ini dengan lancar. Semoga kolaborasi ini dapat terus berlanjut dan memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi kedua belah pihak.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulla, B. I. F. (2024). Unleashing Creative Potential: Exploring the Transformative Impact of Canva on Students' Engagement and Performance in Writing. *Zanco Journal of Humanity Sciences*, 28(1), 192–218. <https://doi.org/10.21271/zjhs.28.1.14>
- Anam, C., Churiyah, M., & Pratama, N. Z. (2023). Improving Learning Outcomes and Self-Regulated Learning Through the Development of Web-Based Learning Media with Canva Platform. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 10(5), 376. <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v10i5.4820>
- Churiyah, M., Basuki, A., Filianti, F., Sholikhah, S., & Fikri Akbar, M. (2022). Canva for Education as a Learning Tool for Center of Excellence Vocational School (SMK Pusat Keunggulan) Program to Prepare Competitive Graduates in the Field of Creativity Skills in the Digital Age. *International Journal of Social Science Research and Review*, 5(3), 226–234. <https://doi.org/10.47814/ijssrr.v5i3.228>
- Effendi, M. I., Elmunsyah, H., Nurjanah, L., Firdausia, F., Riza, F., & Kejuruan Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Malang, P. (2024). Diversification of STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics) Integrated Learning Models as an Innovation in Vocational Learning in the Merdeka Belajar Era. *Jurnal Kependidikan*, 13(1), 87–96. <https://jurnaldidaktika.org>
- Effendi, M. I., & Yoto, Y. (2024). Pembelajaran Abad-21 Melalui Model Project Based Learning Terintegrasi STEM (PJBL-STEM) dalam Meningkatkan Kemampuan

- Berpikir Tingkat Tinggi. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 9(1), 67.
<https://doi.org/10.28926/briliant.v9i1.1637>
- Enramika, T., Al Mubarakah, Z., & Hardiyanti, P. (2023). Development of Canva Application-Based Arabic Learning Media to Improve the Skills of 21st Century Educators. *NusantaraEducation*, 2(1), 34–39.
<https://juna.nusantarajournal.com/index.php/nula/Home%0ADEVELOPMENT>
- Erden Kocaarslan, G., & Riedler Eryaman, M. (2024). Using “Canva for Education” Application With Collaborative Learning in Visual Arts Lesson: Sample Activities for Teachers. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 23(90), 849–866.
<https://doi.org/10.17755/esosder.1371676>
- Fitria, T. N. (2022). Using Canva As Media for English Language Teaching (Elt) in Developing Creativity for Informatics Students'. *ELT Echo : The Journal of English Language Teaching in Foreign Language Context*, 7(1), 58.
<https://doi.org/10.24235/eltecho.v7i1.10789>
- Husniyah, H., Tabroni, I., Fauzi, I. A., Apriansyah, R., Azahra, Y., Luthfi, T., Fajar, A., & EZ Muttaqien Purwakarta Corresponding Author, S. K. (2023). Media Canva: Learning Media Breakthrough for Student Learning Motivation. *Indonesian Journal of Interdisciplinary Research in Science and Technology (MARCOPOLO)*, 1(2), 61–70.
<https://journal.formosapublisher.org/index.php/marcopolo/article/view/3644/3299>
- Kiswati, & Kunsarwani, M. (2022). Implementing Canva in a Flipped Classroom: A Challenge in Post Pandemic Era. *English Teaching Journal and Research: Journal of English Education, Literature, And Linguistics*, 2(2), 137–153.
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275–281.
<https://doi.org/10.29303/jppm.v4i3.2817>
- Mutmainnah, S., Effendi, M. I., & Nurjanah, N. (2024). Kontribusi Canva For Education Dalam Meningkatkan Kreativitas dan Presentation Skills Mahasiswa. *Jurnal PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 9(2), 13–26.
<https://doi.org/https://doi.org/10.29407/pn.v9i2.21839>
- Novelti, Haetami, A., Hamsiah, A., Lasino, Hayati, N., & Pratiwi, E. Y. R. (2023). Pelatihan peningkatan kompetensi guru dalam implementasi Kurikulum Merdeka Belajar. *SABAJAYA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 173–179.
- Nurjanah, L., Wicaksono, B. H., Andini, T. M., & Effendi, M. I. (2023). Evaluation of teacher professional development program: A review of pre-service English teacher professionalism. *Journal of English Language Teaching and Learning (JETLE)*, 5(1), 20–27. <https://doi.org/10.18860/jetle.v5i2.23820>
- Popova, A., Evans, D. K., & Arancibia, V. (2016). Training Teachers on the Job: What Works and How to Measure It. *Training Teachers on the Job: What Works and How to Measure It*, September 2016. <https://doi.org/10.1596/1813-9450-7834>
- Putry, A. R. A., Astuti, P., & Sakhiyya, Z. (2022). The Manifestation of EFL Teachers' Self-

- Efficacy and TPACK with their Teaching Performance. *English Education Journal*, 12(2), 151–161. <https://doi.org/10.15294/eej.v12i2.55567>
- Saputra, A. G., Rahmawati, T., Andrew, B., & Amri, Y. (2022). Using Canva Application for Elementary School Learning Media. *Sciencetechno: Journal of Science and Technology*, 1(1), 46–57. <https://doi.org/10.55849/sciencetechno.v1i1.4>
- Shalikhah, Norma Dewi, D. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta LPM*, 20(1), 9–16.
- Yundayani, A., Susilawati Susilawati, & Chairunnisa, C. (2019). Investigating the effect of Canva on students' writing skills. *ENGLISH REVIEW: Journal of English Education*, 7(2), 169–176. <https://doi.org/10.25134/erjee.v7i2.1800>.Received