



Journal of Human And Education
Volume 3, No. 3, Tahun 2023, pp 413-419
E-ISSN 2776-5857, P-ISSN 2776-7876
Website: <https://jahe.or.id/index.php/jahe/index>

Strategi Meningkatkan Kemampuan Teknologi Guru TK Dengan Pelatihan Video Pembelajaran Berbasis Canva Di TK Al-Wahdah Kota Bandung

Edy Sofyan^{1*}, Ernandia Pandikar², Erry Hendriawan³, Wawa Puja Prabawa⁴

Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Pasundan^{1,2,3,4}

Email: edy.sensei2021@gmail.com^{1*}

Abstrak

Dalam rangka memenuhi kewajiban Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) sebagaimana dimandatkan dalam Permendikbud No. 3 Tahun 2020, tim PKM Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan STKIP Pasundan yang terdiri dari tiga anggota akan melakukan pengabdian dengan menerapkan ilmu pengetahuan sesuai bidang keahlian melalui kegiatan Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva sebagai Strategi untuk Meningkatkan Pengetahuan Teknologi pada Guru TK Al-Wahdah Kota Bandung. Pelatihan ini bertujuan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga siswa dapat memutar ulang pelajaran tersebut. Pelatihan pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi Canva ini berhasil mencapai tujuan utamanya yaitu meningkatkan pemahaman teknologi, kualitas video pembelajaran, keterlibatan dan motivasi siswa, serta kemandirian guru dalam membuat materi pembelajaran berbasis video. Metode pelatihan yang terstruktur dengan baik dan pendampingan yang efektif memastikan bahwa keterampilan yang diajarkan dapat diterapkan dalam praktik sehari-hari. Pelatihan ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan pengetahuan teknologi di kalangan guru, menjadikan proses belajar mengajar lebih efektif dan menarik bagi siswa.

Kata Kunci: *Video Pembelajaran, Aplikasi Canva, Pengetahuan Teknologi*

Abstract

In order to fulfill the obligation of Community Service (PKM) as mandated in Permendikbud No. 3 of 2020, the PKM team of Pancasila and Citizenship Education Study Program of STKIP Pasundan consisting of three members will carry out community service by applying knowledge according to their field of expertise through Training Activities for Making Learning Videos Using the Canva Application as a Strategy to Increase Technological Knowledge for Al-Wahdah Kindergarten Teachers in Bandung City. This training aims to make it easier for teachers to deliver learning materials, so that students can replay the lesson. The training on making learning videos using the Canva application successfully achieved its main objectives, namely increasing technological understanding, the quality of learning videos, student involvement and motivation, and teacher independence in making video-based learning materials. Well-structured training methods and effective mentoring ensure that the skills taught can be applied in daily practice. This training demonstrates that the use of Canva can be an effective strategy to improve technological knowledge among teachers, making teaching and learning more effective and engaging for students.

Keywords: *Learning Videos, Canva Application, Technology Knowledge*

PENDAHULUAN

Sesuai dengan Permendikbud No. 3 Tahun 2020, tim dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) STKIP Pasundan yang terdiri dari tiga orang anggota akan memenuhi kewajiban pengabdian kepada masyarakat Semester Ganjil Tahun Akademik 2023–2024 dalam rangka memenuhi standar pengabdian kepada masyarakat (PKM) yang menjadi syarat tridharma dosen. Adapun Edy Sofyan, Ernandia Pandikar, Erry Hendriawan dan Wawa Puja Prabawa adalah mereka yang terlibat dalam tim ini.

Menurut pasal 59 ayat 2 (b) Permendikbud No. 3 Tahun 2020, pengabdian yang diberikan meliputi pemanfaatan ilmu sesuai dengan bidang keahliannya. Pengabdian ini diberikan kepada Guru TK Al Wahdah Bandung dalam bentuk **Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Sebagai Strategi Peningkatan *Technological Knowledge***.

Pendekatan, metode, dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran di sekolah. Ketepatan metode atau materi yang digunakan akan sangat berpengaruh terhadap efektivitas dan keberhasilan proses pembelajaran. Hasil belajar berfungsi sebagai barometer kinerja proses.

AECT (*Association for Educational Communications and Technology*, 1979) (dikutip dari Suryani & Iqbal, 2018) menjelaskan bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi khusus. Menurut Ramli (dikutip dari Raaihani, 2021), media pembelajaran ialah suatu bagian integral dari sebuah sistem pembelajaran, maka penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Materi pembelajaran menjadi mudah dipahami atau dikuasai siswa. Menurut Sinsuw & Sambul (2017), pembuatan kurikulum harus didukung oleh kemampuan guru dalam mengkonstruksi secara mendalam media pembelajaran yang efektif guna mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan kualitas hasil pembelajaran yang diinginkan. Media pembelajaran yang dipadukan dengan teknologi informasi akan mengubah lingkungan belajar yang sebelumnya dipelajari dengan usaha menjadi pembelajaran yang menyenangkan.

TK Al-Wahdah merupakan sekolah Taman Kanak-kanak (TK) yang beralamat di Jl. Batununggal Indah V No.10, Batununggal, Kec. Bandung Kidul, Kota Bandung, Jawa Barat 40267. Sekolah ini berada di pinggiran kota namun memiliki banyak prestasi di tingkat kota maupun nasional. Ada 10 guru di sekolah ini yang berpendidikan S1. Menurut Wartomo (2016), guru dengan kompetensi yang beragam berfungsi sebagai sumber belajar, fasilitator, motivator, dan peran lainnya. Tanggung jawab tersebut tidak dapat dilepaskan dalam konteks kecerdasan intelektual, emosional, dan spiritual yang sedang berkembang.

Tuntutan guru sebagai pengajar untuk dapat memberikan materi pembelajaran setelah masa wabah Covid-19 menjadi isu yang sangat besar, salah satunya adalah tidak adanya antusiasme siswa dalam menyimak pembelajaran daring (Cahyani, Listiana, & Larasati, 2020).

Motivasi siswa sangat penting karena mempengaruhi keberhasilan belajar (Resmini, Satriani, & Rafi, 2021). Proses belajar mengajar di TK Al-Wahdah banyak dilakukan secara daring di masa pandemi. *Google Classroom* dan *WhatsApp* adalah aplikasi yang digunakan untuk mengatur pekerjaan rumah dan menyediakan file materi untuk pengajaran.

Pasca pandemi Covid-19, pemanfaatan teknologi dan media edukasi menjadi hal yang krusial. Format visual, audio, dan audio-visual semuanya dimungkinkan untuk media pembelajaran. Video merupakan media audio visual yang dapat mendorong siswa untuk berpikir analitis, logis, dan kreatif sambil mengembangkan kegiatan pembelajaran yang menarik (Febrianto, Sulton, & Praherdiono, 2020). Di TK Al-Wahdah, sebagian guru masih belum mampu membuat materi pembelajaran berbasis video, yang mengakibatkan rendahnya penyampaian materi kepada murid. Oleh karenanya, Guru di TK Al-Wahdah harus dapat memanfaatkan fasilitas *wifi* dan komputer/TIK secara maksimal untuk membuat video pembelajaran. Salah satu bentuk pemanfaatan fasilitas tersebut yakni menggunakan aplikasi Canva.

Menurut Pelangi & Syarif (2020) menjelaskan manfaat Canva bagi guru dan peserta didik yaitu Canva sebagai aplikasi berbasis teknologi yang menyediakan ruang belajar bagi guru yang melaksanakan pembelajaran dengan mengandalkan media pembelajaran yang ada di aplikasi Canva. *Template* yang disediakan didalam aplikasi Canva cukup banyak seperti halnya *power point*, infografis, video pembelajaran dan lain sebagainya. Pemanfaatan *template* dalam aplikasi Canva tidak hanya untuk guru saja melainkan untuk peserta didik, keuntungan dari manfaat aplikasi Canva yang didapatkan yaitu mendapatkan ilmu pembelajaran yang kreatif dan menarik.

Pengguna alat desain grafis Canva dapat menggunakannya untuk menghasilkan berbagai proyek kreatif *online*. Menu Canva memungkinkan pengguna untuk mendesain poster, presentasi, presentasi video, buku *online* atau e-modul, dan banyak lagi. Aplikasi Canva dan browser *online* tersedia untuk digunakan di perangkat seluler (iOS dan Android), termasuk PC. Dimungkinkan untuk mendapatkan *template* dengan berbagai subjek yang menarik serta populer dan sederhana untuk pengguna baru yang menggunakan Canva. Tanjung & Faiza (2019) berpendapat bahwa menggunakan Canva sebagai alat pembelajaran dapat mempersingkat dan menghemat waktu guru saat membuat materi pendidikan dan menguraikan materi topi karena penyajian teks, animasi, grafik, dan elemen lainnya sesuai dengan tampilan yang diinginkan. Dengan demikian, Canva dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi.

Sesuai dengan uraian sebelumnya, pembelajaran interaktif berbasis media video menjadi solusi tim bagi mitra. Setelah pandemi Covid-19, pembuatan video keterampilan akan memudahkan guru dalam menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran dan siswa dapat memutar ulang materi pelajaran. Menurut Setiawan & Jatmikowati (2021), pengajar harus mampu berkembang dan berinovasi agar dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran pasca pandemi Covid-19. Tim dan mitra sepakat untuk memberikan pelatihan pembuatan video pembelajaran bagi para guru di TK Al-Wahdah Bandung menggunakan aplikasi Canva.



Gambar 1. Poster Pelatihan

METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode pelatihan dan pendampingan yang terstruktur untuk meningkatkan pengetahuan teknologi pada guru TK Al-Wahdah Kota Bandung melalui aplikasi Canva. Adapun metode yang digunakan dalam pelatihan ini adalah sebagai berikut:

Persiapan

1. **Analisis Kebutuhan** Tahap awal dalam kegiatan ini adalah melakukan analisis kebutuhan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan dan pengetahuan guru TK Al-Wahdah terhadap penggunaan teknologi, khususnya dalam membuat video pembelajaran. Analisis dilakukan melalui survei dan wawancara dengan para guru.
2. **Penyusunan Modul Pelatihan** Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, tim menyusun modul

pelatihan yang mencakup panduan langkah demi langkah dalam menggunakan aplikasi Canva untuk membuat video pembelajaran. Modul ini juga dilengkapi dengan contoh-contoh video pembelajaran yang telah dibuat menggunakan Canva.

- 3. Koordinasi dengan Pihak Sekolah** Tim PKM berkoordinasi dengan pihak sekolah untuk menentukan waktu dan tempat pelaksanaan pelatihan serta menyiapkan kebutuhan logistik, seperti ruang pelatihan, perangkat komputer, dan koneksi internet.

Pelaksanaan Pelatihan

- 1. Pembukaan dan Pengenalan** Pelatihan diawali dengan sesi pembukaan yang mencakup sambutan dari pihak sekolah dan tim PKM. Setelah itu, peserta diberikan pengenalan mengenai tujuan dan manfaat pelatihan, serta penjelasan singkat tentang aplikasi Canva.
- 2. Sesi Teori** Pada sesi ini, peserta diberikan materi teori mengenai konsep dasar media pembelajaran dan pentingnya penggunaan teknologi dalam pendidikan. Materi ini mencakup penjelasan tentang bagaimana video pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
- 3. Sesi Praktik** Sesi praktik merupakan inti dari pelatihan ini. Peserta diajak untuk langsung mempraktikkan penggunaan aplikasi Canva dalam membuat video pembelajaran. Sesi ini dibagi menjadi beberapa tahap:
 - a. Penggunaan Dasar Canva:**
 - 1) Membuat akun Canva.
 - 2) Mengetahui antarmuka Canva.
 - 3) Menggunakan template yang tersedia.
 - b. Pembuatan Slide dan Konten Video:**
 - 1) Mendesain slide pembelajaran dengan teks, gambar, dan grafik.
 - 2) Menambahkan elemen interaktif seperti animasi dan transisi.
 - c. Integrasi Media Lain:**
 - 1) Menyisipkan video dan audio ke dalam slide.
 - 2) Mengatur durasi tampilan konten.
 - d. Pengeditan dan Penyempurnaan Video:**
 - 1) Melakukan editing akhir.
 - 2) Mengecek kualitas video dan menyesuaikan jika diperlukan.
 - e. Publikasi dan Berbagi Video:**
 - 1) Menyimpan dan mengekspor video dalam format yang sesuai.
 - 2) Berbagi video pembelajaran melalui platform online seperti YouTube atau Google Classroom.
- 4. Sesi Tanya Jawab dan Diskusi** Setelah sesi praktik, diadakan sesi tanya jawab dan diskusi untuk memberikan kesempatan kepada peserta untuk mengajukan pertanyaan dan berbagi pengalaman selama praktik. Tim PKM memberikan solusi dan saran terhadap kendala yang dihadapi peserta.

Pendampingan

- 1. Monitoring dan Evaluasi** Setelah pelatihan selesai, tim PKM melakukan monitoring untuk memastikan para guru dapat mengaplikasikan keterampilan yang telah mereka pelajari. Tim mengunjungi sekolah secara berkala dan memantau penggunaan video pembelajaran dalam proses belajar mengajar.
- 2. Evaluasi Keberhasilan Pelatihan** Evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas pelatihan. Metode evaluasi meliputi observasi langsung di kelas, kuesioner, dan wawancara dengan para guru dan siswa. Hasil evaluasi digunakan untuk mengukur peningkatan pengetahuan teknologi dan kemampuan guru dalam membuat dan menggunakan video pembelajaran.
- 3. Penyusunan Laporan dan Publikasi** Setelah tahap monitoring dan evaluasi selesai, tim PKM menyusun laporan kegiatan yang mencakup seluruh proses pelatihan, hasil yang dicapai, serta rekomendasi untuk pelatihan selanjutnya. Laporan ini kemudian dipublikasikan dalam jurnal ilmiah nasional terakreditasi.

Dengan metode ini, diharapkan para guru TK Al-Wahdah dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam menggunakan teknologi untuk pembelajaran, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan menarik bagi siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Kegiatan pelatihan pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi Canva yang

dilakukan pada Guru TK Al-Wahdah Kota Bandung menghasilkan beberapa temuan yang signifikan. Berikut adalah hasil dari kegiatan pelatihan tersebut:

- 1. Peningkatan Pemahaman Teknologi.** Sebelum pelatihan, sebagian besar guru memiliki pemahaman dasar tentang teknologi tetapi belum terbiasa menggunakan aplikasi desain seperti Canva. Setelah mengikuti pelatihan, pemahaman mereka tentang teknologi dan kemampuan menggunakan Canva meningkat secara signifikan. Hal ini terlihat dari kemampuan mereka dalam membuat video pembelajaran yang menarik dan interaktif.
- 2. Kualitas Video Pembelajaran.** Video pembelajaran yang dihasilkan oleh guru setelah pelatihan menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hal kualitas. Guru mampu mengintegrasikan teks, gambar, grafik, animasi, dan audio dengan baik dalam video mereka. Selain itu, mereka juga dapat menyesuaikan durasi tampilan konten sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.
- 3. Keterlibatan dan Motivasi Siswa.** Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru serta siswa, penggunaan video pembelajaran yang dibuat menggunakan Canva mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses belajar mengajar. Siswa menjadi lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran karena materi disajikan dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.
- 4. Kemandirian Guru.** Setelah pelatihan, guru menunjukkan kemandirian yang lebih tinggi dalam membuat materi pembelajaran berbasis video. Mereka tidak lagi bergantung pada bantuan teknis dari pihak lain dan mampu menghasilkan video pembelajaran secara mandiri. Ini menunjukkan bahwa pelatihan berhasil meningkatkan keterampilan dan kepercayaan diri guru dalam menggunakan teknologi.

Pembahasan

1. Pemahaman Teknologi dan Aplikasi Canva

Pelatihan ini dirancang untuk memberikan pemahaman yang mendalam tentang teknologi pendidikan dan penggunaan aplikasi Canva. Sebelum pelatihan, banyak guru yang hanya memiliki pemahaman dasar tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Mereka terbiasa menggunakan aplikasi sederhana seperti Microsoft Word atau PowerPoint, tetapi belum mengenal Canva secara mendalam.

Setelah pelatihan, terdapat peningkatan yang signifikan dalam pemahaman teknologi di kalangan guru. Mereka tidak hanya belajar menggunakan Canva, tetapi juga memahami bagaimana mengintegrasikan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, grafik, animasi, dan audio ke dalam video pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Tri Wulandari & Adam Mudinillah (2022) yang menyatakan bahwa Canva merupakan aplikasi yang efektif untuk meningkatkan keterampilan teknologi dalam pendidikan.

2. Kualitas Video Pembelajaran

Kualitas video pembelajaran yang dihasilkan oleh guru setelah pelatihan mengalami peningkatan yang signifikan. Sebelum pelatihan, video pembelajaran yang dibuat oleh guru cenderung sederhana dan kurang menarik. Namun, setelah mendapatkan pelatihan tentang penggunaan Canva, video pembelajaran yang dihasilkan menjadi lebih menarik dan interaktif.

Guru mampu menggunakan berbagai fitur Canva seperti template, animasi, dan elemen interaktif lainnya untuk membuat video yang lebih menarik. Ini sejalan dengan pendapat Tanjung & Faiza (2019) yang menyatakan bahwa penggunaan Canva dapat meningkatkan kualitas presentasi visual dan membantu dalam penyampaian materi dengan lebih efektif.

3. Keterlibatan dan Motivasi Siswa

Salah satu tujuan utama dari penggunaan video pembelajaran adalah untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, penggunaan video pembelajaran yang dibuat menggunakan Canva berhasil mencapai tujuan ini. Siswa menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi dalam pembelajaran karena materi disajikan dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Mereka lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Hal ini mendukung pendapat Febrianto et al. (2020) yang menyatakan bahwa media audio visual seperti video dapat mendorong siswa untuk berpikir analitis, logis, dan kreatif.

4. Kemandirian Guru

Pelatihan ini juga berhasil meningkatkan kemandirian guru dalam membuat materi pembelajaran berbasis video. Sebelum pelatihan, banyak guru yang merasa kesulitan dan kurang percaya diri dalam membuat video pembelajaran. Namun, setelah mendapatkan pelatihan, mereka menjadi lebih mandiri dan percaya diri dalam membuat video pembelajaran.

Guru tidak lagi bergantung pada bantuan teknis dari pihak lain dan mampu menghasilkan video pembelajaran secara mandiri. Ini menunjukkan bahwa pelatihan berhasil meningkatkan

keterampilan dan kepercayaan diri guru dalam menggunakan teknologi. Pendapat ini didukung oleh Triningsih (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan Canva dapat mempermudah guru dan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan proses pembelajaran berbasis teknologi.

5. Efektivitas Metode Pelatihan

Metode pelatihan yang digunakan dalam kegiatan ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan teknologi dan kemampuan membuat video pembelajaran di kalangan guru. Pelatihan ini mencakup sesi teori dan praktik yang terstruktur dengan baik, serta dilengkapi dengan sesi tanya jawab dan diskusi untuk membantu guru mengatasi kendala yang mereka hadapi.

Metode ini juga melibatkan pendampingan pasca pelatihan untuk memastikan bahwa guru dapat mengaplikasikan keterampilan yang mereka pelajari dalam praktik sehari-hari. Hal ini sesuai dengan pendapat Sinsuw & Sambul (2017) yang menyatakan bahwa pelatihan yang efektif harus mencakup pendampingan dan evaluasi untuk memastikan penerapan keterampilan yang diperoleh.

Tantangan dan Solusi

1. Keterbatasan Infrastruktur

Salah satu tantangan yang dihadapi dalam pelatihan ini adalah keterbatasan infrastruktur, seperti ketersediaan perangkat komputer dan koneksi internet yang stabil. Beberapa guru mengalami kesulitan dalam mengakses aplikasi Canva karena keterbatasan perangkat dan jaringan internet.

Untuk mengatasi hal ini, tim PKM bekerja sama dengan pihak sekolah untuk menyediakan perangkat komputer dan memperbaiki koneksi internet selama pelatihan berlangsung. Selain itu, tim juga memberikan pelatihan tambahan tentang cara mengoptimalkan penggunaan aplikasi Canva di perangkat seluler, sehingga guru dapat tetap membuat video pembelajaran meskipun dengan perangkat yang terbatas.

2. Perbedaan Tingkat Kemampuan Teknologi

Perbedaan tingkat kemampuan teknologi di kalangan guru juga menjadi tantangan dalam pelatihan ini. Beberapa guru memiliki pemahaman teknologi yang lebih baik dibandingkan yang lain, sehingga membutuhkan pendekatan yang berbeda dalam memberikan pelatihan.

Untuk mengatasi perbedaan ini, tim PKM membagi peserta pelatihan menjadi beberapa kelompok berdasarkan tingkat kemampuan teknologi mereka. Kelompok dengan kemampuan teknologi yang lebih rendah diberikan bimbingan lebih intensif, sementara kelompok dengan kemampuan yang lebih tinggi diberikan tugas yang lebih menantang untuk mengembangkan keterampilan mereka lebih lanjut.

3. Keterbatasan Waktu Pelatihan

Waktu pelatihan yang terbatas juga menjadi tantangan dalam memastikan semua materi dapat disampaikan dengan baik. Beberapa guru merasa kesulitan untuk memahami seluruh materi dalam waktu yang singkat.

Untuk mengatasi hal ini, tim PKM menyediakan modul pelatihan dalam bentuk video dan panduan tertulis yang dapat diakses oleh guru setelah pelatihan selesai. Modul ini membantu guru untuk mengulang materi dan mempraktikkan keterampilan yang telah mereka pelajari secara mandiri.

SIMPULAN

Pelatihan pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi Canva ini berhasil mencapai tujuan utamanya yaitu meningkatkan pemahaman teknologi, kualitas video pembelajaran, keterlibatan dan motivasi siswa, serta kemandirian guru dalam membuat materi pembelajaran berbasis video. Metode pelatihan yang terstruktur dengan baik dan pendampingan yang efektif memastikan bahwa keterampilan yang diajarkan dapat diterapkan dalam praktik sehari-hari. Dengan hasil yang positif ini, diharapkan para guru TK Al-Wahdah dapat terus mengembangkan keterampilan teknologi mereka dan mengaplikasikan video pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah tersebut. Pelatihan ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan pengetahuan teknologi di kalangan guru, menjadikan proses belajar mengajar lebih efektif dan menarik bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Cahyani, A., Listiana, I. D., & Larasati, S. P. D. (2020). Motivasi belajar siswa SMA pada pembelajaran daring di masa pandemi covid-19. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 3(01), 123–140. <https://doi.org/10.37542/iq.v3i01.57>

Febrianto, G., Sulton, S., & Praherdiono, H. (2020). Pengembangan media video pembelajaran untuk

Copyright: Edy Sofyan, Ernandia Pandikar, Erry Hendriawan, Wawa Puja Prabawa

- pelatihan instalasi tenaga listrik. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2), 149–157. <https://doi.org/10.17977/um038v3i22020p149>
- Pelangi, G., & Syarif, U. (2020). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1–18.
- Raaihani, R. (2021). *Penggunaan Media Pembelajaran Infografis (canva) pada Materi Ekosistem untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Bandung: FKIP UNPAS. Retrieved from <https://repository.unpas.ac.id/54858/>
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran bahasa inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335–343. <https://doi.org/10.22460/as.v4i2p%25p.6859>
- Setiawan, B. A., & Jatmikowati, T. E. (2021). Pelatihan pengembangan bahan ajar handout berbasis aplikasi canva bagi guru di SMA Baitul Arqom. *Abdi Indonesia*, 1(1), 1–8. Retrieved from <http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/ABDI/article/view/5232>
- Sinsuw, A. A. E., & Sambul, A. M. (2017). Pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi bagi guru-guru SMP. *Jurnal Teknik Elektro Dan Komputer*, 6(3), 105–110.
- Suryani, S., & Iqbal, I. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Logan Avenue Problem Solving (Laps-Heuristik) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vii Smp Negeri 2 Langsa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi*, 2(2), 50–56. <https://doi.org/10.32505/qalasadi.v2i2.798>
- 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), 79–85. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Triningsih, D. E. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Cendekia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 15(1), 128–144. <https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667>
- Wartomo, W. (2016). Peran guru dalam pembelajaran era digital. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru (Ting) Vii,(November)*, 265–275.