

# INOVASI PEMBELAJARAN MELALUI DESAIN BAHAN AJAR MENGGUNAKAN CANVA UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI GURU

Siti Maesyaroh<sup>1)</sup>, Dyah Puteria Wati<sup>2)</sup>, Yati Nurhayati<sup>3)</sup>

<sup>1,2,3</sup>Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Kuningan

email: siti.maesyaroh@uniku.ac.id

## Abstract

*Improving teachers' skills in utilizing digital design applications is an urgent need in the era of 21st century learning. Teachers at SDN Kawahmanuk still face obstacles in the form of limited mastery of the Canva application and substandard teaching materials that have not optimized the principles of visualization and multimedia elements. To overcome these problems, training activities were carried out through the stages of introducing Canva features, integrating multimedia elements, assisting in the creation of digital teaching materials, and implementation and evaluation in the classroom. The results of this activity showed an increase in teachers' competence in producing digital teaching materials that are more attractive and suitable for elementary school students. The social impact achieved was an increase in the quality of learning and student motivation, while the economic impact was realized in the efficient use of free-based applications that can be used continuously. Thus, this community service activity contributed to strengthening teacher capacity while also serving as a social investment in supporting the digitization of basic education.*

*Keywords: Digital Teaching Materials, Canva, and Teacher Competency*

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan dalam dunia pendidikan, salah satunya yaitu dalam hal penyusunan dan penyajian bahan ajar. Guru dituntut tidak hanya mampu menguasai materi pembelajaran tetapi juga memiliki keterampilan dalam merancang bahan ajar yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Yuliana Fitri, 2024). Bahan ajar yang baik harus mampu mengintegrasikan aspek visual, teks, dan multimedia sehingga dapat meningkatkan minat serta pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Sahri et al., 2023). Namun, kenyataannya masih ada guru yang menghadapi kendala dalam menghasilkan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan tersebut.

Seperti yang terjadi di SDN Kawahmanuk, dimana sebagian besar guru belum terbiasa menggunakan media digital secara maksimal dalam proses pengajaran. Metode pembelajaran yang digunakan masih dominan menggunakan ceramah dan buku teks sebagai media utama tanpa pemanfaatan platform digital untuk membuat bahan ajar yang menarik. Hal ini dapat memberikan dampak pada kualitas penyampaian materi yang rendah

sehingga dapat mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk meningkatkan kompetensi guru, khususnya dalam memanfaatkan aplikasi desain yang mudah diakses dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya urgensi untuk melaksanakan kegiatan pengabdian yang berfokus pada peningkatan kompetensi guru dalam pengembangan bahan ajar digital. Di era transformasi pendidikan berbasis teknologi, guru dituntut mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Kurangnya kemampuan guru dalam memanfaatkan aplikasi desain pembelajaran dapat berdampak pada rendahnya kualitas penyampaian materi serta menurunnya motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan program pelatihan yang mampu memberikan solusi praktis dan aplikatif agar guru dapat mengembangkan bahan ajar yang lebih menarik, komunikatif, dan mudah dipahami peserta didik.

Salah satu solusi yang diterapkan adalah penggunaan Canva sebagai media pendukung dalam pembuatan bahan ajar. Canva

merupakan aplikasi desain berbasis online yang menyediakan berbagai template, ilustrasi, ikon, dan elemen multimedia yang dapat dimanfaatkan guru untuk menghasilkan bahan ajar yang lebih menarik dan komunikatif (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022). Keunggulan aplikasi ini yaitu dapat mudah digunakan, fleksibilitas desain, dan aksesibilitasnya yang dapat digunakan melalui berbagai perangkat (Farman et al., 2024). Dengan demikian, Canva menjadi alternatif praktis bagi guru yang belum terbiasa dengan perangkat lunak desain profesional (Syahrir<sup>1</sup> et al., 2023).

Melalui pelatihan penggunaan Canva diharapkan guru mampu meningkatkan kompetensinya dalam menyusun bahan ajar digital yang kreatif, inovatif, dan sesuai dengan prinsip visualisasi pembelajaran. Selain keterampilan teknis dalam pelatihan ini juga dapat memberikan wawasan pedagogis mengenai bagaimana memadukan teks, gambar, warna, dan multimedia dalam bahan ajar. Peningkatan kapasitas ini mendukung transformasi pendidikan di era digital, dimana guru memiliki peran strategis sebagai fasilitator pembelajaran yang adaptif dan profesional (Tambuan, 2024).

Berdasarkan permasalahan tersebut, tujuan kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kompetensi guru SDN Kawahmanuk dalam merancang bahan ajar digital berbasis Canva, meningkatkan kreativitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran digital, serta menghasilkan produk bahan ajar yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar. Selain itu, kegiatan ini bertujuan membangun budaya pembelajaran berbasis teknologi yang mendukung peningkatan kualitas proses belajar mengajar di sekolah.

Rencana pemecahan masalah dalam kegiatan pengabdian ini dilakukan melalui pendekatan pelatihan dan pendampingan secara bertahap. Tahap pertama dilakukan analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman guru terhadap penggunaan media digital. Tahap kedua berupa pelatihan penggunaan Canva yang mencakup pengenalan fitur, pemanfaatan template, pengintegrasian multimedia, serta prinsip desain bahan ajar yang efektif. Tahap ketiga dilakukan pendampingan pembuatan bahan ajar digital sesuai mata pelajaran masing-

masing guru. Selanjutnya dilakukan evaluasi terhadap hasil produk dan peningkatan kompetensi guru guna memastikan keberhasilan program serta keberlanjutan implementasi media digital dalam pembelajaran.

Solusi ini diperkuat oleh beberapa penelitian sebelumnya. Dyah Puteria Wati mengungkapkan bahwa penggunaan multimedia sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan wawasan guru dalam memudahkan proses pembelajaran karena bahan ajar yang dibuat memiliki tampilan visual yang menarik dan dapat diakses oleh siswa (Penulis et al., 2023). Penelitian oleh Siti Maesyaroh (2024) menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran yang digunakan oleh siswa SMPN 1 Cibereum dapat menumbuhkan dan meningkatkan minat belajar siswa, khususnya pada pelajaran bahasa Inggris (Aplikasi JIS Sebagai Upaya Peningkatan Minat Belajar Siswa SMPN et al., 2025). Sementara itu, penelitian oleh Yati Nurhayati (2023) menegaskan bahwa game edukatif menjadi solusi yang efektif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi anak-anak. Hal ini terbukti dengan memanfaatkan media digital untuk pembelajaran di PAUD dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan motivasi siswa (Nurhayati et al., 2023).

Kegiatan pengabdian ini selaras dengan tujuan SDG 4 Pendidikan Berkualitas (Quality Education) dan SDG 17 Kemitraan Untuk Mencapai Tujuan (Partnership for the Goals). SDG 4 menekankan pada pentingnya pendidikan yang inklusif, setara, dan bermutu, serta mendukung pembelajaran sepanjang hayat bagi semua orang (Abigail et al., 2025). Hal ini tercermin dalam kegiatan yang berfokus pada peningkatan jumlah pendidik dengan keterampilan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), khususnya dalam pengembangan media ajar digital sekaligus meningkatkan kompetensi guru melalui pelatihan dan program pengembangan profesional. Sedangkan SDG 17 diwujudkan melalui penguatan implementasi dan revitalisasi kemitraan global berupa kolaborasi antara tim pengabdian dengan pihak sekolah (Wicaksono, 2023). Kerja sama tersebut menjadi wujud sinergi antara perguruan tinggi dan masyarakat yang berkontribusi pada penguatan jaringan serta

kolaborasi untuk mendukung pembangunan pendidikan berkualitas.

Selain itu, kegiatan pengabdian ini mendukung pencapaian Asta Cita, khususnya pada poin 5 dan 8. Pada Asta Cita 5 yang menekankan upaya peningkatan kualitas hidup masyarakat Indonesia melalui pendidikan dan pelatihan, dimana kegiatan pelatihan Canva berperan dalam memperkuat kompetensi guru. Dengan keterampilan yang diperoleh maka guru dapat menyelenggarakan pembelajaran yang lebih efektif sehingga berdampak pada peningkatan kualitas pendidikan siswa. Sedangkan Asta Cita 8 berfokus pada pembentukan karakter bangsa melalui pendidikan dan semangat gotong royong yang tercermin dalam keterlibatan aktif guru dan tim pengabdian secara kolaboratif sehingga tercipta suasana belajar yang saling menghargai terhadap kontribusi masing-masing pihak.

Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini difokuskan pada pelaksanaan pelatihan desain bahan ajar menggunakan Canva sebagai strategi peningkatan kompetensi guru. Hasil dari kegiatan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di Sekolah Dasar sekaligus menjadi model implementasi pelatihan yang serupa di satuan pendidikan lainnya.

## 2. KAJIAN LITERATUR DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS

### 1) Kajian Literatur

Transformasi digital dalam bidang pendidikan mendorong guru untuk mampu memanfaatkan teknologi sebagai sarana pendukung pembelajaran. Salah satu kompetensi yang perlu dimiliki guru pada era digital adalah kemampuan mengembangkan bahan ajar digital yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterlibatan peserta didik. Bahan ajar digital merupakan sumber belajar yang disajikan dalam format elektronik dan dapat mengintegrasikan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, audio, video, animasi, maupun infografis sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Kemampuan guru dalam mengembangkan bahan ajar digital menjadi faktor penting dalam mendukung keberhasilan implementasi pembelajaran berbasis teknologi. Guru yang

memiliki kemampuan literasi digital yang baik akan lebih mudah merancang pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Sebaliknya, keterbatasan kompetensi digital guru sering kali menjadi hambatan dalam proses transformasi pembelajaran. Oleh karena itu, peningkatan kompetensi guru melalui kegiatan pelatihan dan pendampingan menjadi salah satu strategi yang banyak digunakan untuk mendukung penguatan kapasitas guru dalam menghadapi tantangan pendidikan abad ke-21.

Salah satu platform yang dimanfaatkan dalam pengembangan bahan ajar digital adalah Canva. Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis web yang menyediakan berbagai template, ilustrasi, ikon, gambar, animasi, dan fitur kolaboratif yang memungkinkan pengguna menghasilkan berbagai produk visual secara mudah tanpa memerlukan kemampuan desain profesional. Platform ini dapat dimanfaatkan untuk membuat presentasi pembelajaran, infografis, poster edukasi, modul digital, lembar kerja peserta didik, hingga video pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa Canva memiliki kontribusi positif terhadap pengembangan media pembelajaran. Dmitrenko et al. (2024) menjelaskan bahwa Canva mampu meningkatkan kreativitas pengguna, memperkuat kemampuan komunikasi visual, serta membantu penyampaian informasi secara lebih efektif melalui integrasi antara teks dan elemen visual (Panchenko, 2024). Kemudahan penggunaan serta ketersediaan berbagai template yang menarik menjadikan Canva sebagai salah satu platform yang efektif untuk mendukung kegiatan pembelajaran berbasis digital.

Penelitian Chust-Perez et al. (2025) menunjukkan bahwa integrasi Canva dalam pembelajaran digital mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif dan kolaboratif (Chust-Pérez et al., 2025). Penggunaan Canva memberikan kesempatan kepada pendidik untuk menyajikan materi pembelajaran secara lebih menarik sehingga membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, fitur visual dan interaktif yang tersedia pada Canva terbukti mendukung proses

pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

Temuan empiris lainnya menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan Canva mampu meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Sahri et al. (2023) menyampaikan bahwa kegiatan pelatihan dan pendampingan pembuatan bahan ajar interaktif berbasis Canva berhasil meningkatkan kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran yang lebih kreatif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Sahri et al., 2023). Guru yang sebelumnya belum memiliki pengalaman menggunakan aplikasi desain digital menjadi lebih percaya diri dalam menghasilkan bahan ajar berbasis teknologi setelah mengikuti pelatihan.

Hasil penelitian Wulandari dan Mudinillah (2022) juga menunjukkan bahwa Canva efektif digunakan sebagai media pembelajaran karena mampu membantu guru mengembangkan materi yang lebih komunikatif, menarik, dan mudah dipahami peserta didik (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022). Pemanfaatan Canva tidak hanya meningkatkan kualitas media pembelajaran, tetapi juga mendorong kreativitas guru dalam mengemas materi pembelajaran secara lebih inovatif.

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan efektivitas Canva dalam mendukung pembelajaran dan pengembangan media digital, hasil observasi awal pada SDN Kawahmanuk menunjukkan bahwa sebagian guru masih mengalami keterbatasan dalam memanfaatkan aplikasi desain digital untuk mengembangkan bahan ajar. Sebagian besar guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional dan belum memanfaatkan fitur-fitur digital secara optimal. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran berbasis teknologi dengan kompetensi guru dalam mengembangkan bahan ajar digital.

## 2) Pengembangan Hipotesis

Berdasarkan kajian teoritis dan berbagai temuan empiris maka pelatihan Canva dipandang sebagai solusi yang relevan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan bahan ajar digital. Melalui pelatihan yang disertai praktik langsung dan pendampingan, guru diharapkan mampu memahami fitur-fitur Canva serta mengimplementasikannya dalam pembuatan

bahan ajar yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini didasarkan pada asumsi bahwa pelatihan Canva dapat meningkatkan kemampuan guru dalam merancang bahan ajar digital sekaligus mendorong pemanfaatan teknologi secara lebih optimal dalam proses pembelajaran.

## 3. METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini mengacu pada pendekatan partisipatif dan pelatihan berbasis praktek langsung. Pendekatan partisipatif dilakukan dengan melibatkan guru secara aktif dalam setiap tahapan kegiatan, mulai dari identifikasi kebutuhan, pelaksanaan pelatihan hingga evaluasi (Setyo Rini et al., n.d.). Sedangkan metode praktek langsung dipilih agar guru dapat langsung mempraktekkan, berlatih, dan menghasilkan produk berupa bahan ajar digital menggunakan Canva. Adapun pelaksanaan kegiatan disusun melalui beberapa tahapan yaitu :

### 1) Analisis kebutuhan

- Mengidentifikasi kondisi pembelajaran di SDN Kawahmanuk, termasuk kendala guru dalam pemanfaatan media digital.

### 2) Persiapan

- Koordinasi dengan pihak sekolah tentang jadwal dan teknis kegiatan.
- Menyusun materi pelatihan berdasarkan kebutuhan dan tingkat keterampilan guru.
- Menyediakan sarana pendukung (ruangan, laptop, dan koneksi internet).

### 3) Pelaksanaan

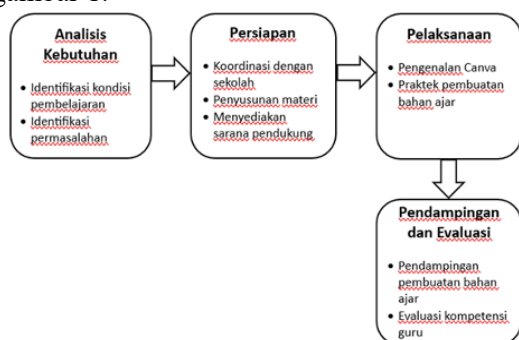
- Pengenalan konsep dasar Canva (fitur, menu, template, dan akseibilitas).
- Praktek pembuatan bahan ajar digital (penggunaan teks, gambar, ikon, ilustrasi, dan multimedia).

### 4) Pendampingan dan evaluasi

- Pendampingan dalam membuat desain bahan ajar sesuai kebutuhan pembelajaran.
- Memberikan bimbingan kepada guru untuk menyelesaikan rancangan bahan ajar digital.
- Melakukan diskusi untuk berbagi pengalaman dan tantangan yang dihadapi guru.

- Menilai hasil karya guru berupa bahan ajar digital yang telah dibuat.
- Melakukan evaluasi terhadap peningkatan kompetensi guru sebelum dan sesudah pelatihan.

Berdasarkan tahapan tersebut maka alur kegiatan pengabdian divisualisasikan dalam bentuk diagram seperti yang ditunjukkan pada gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Kegiatan

Keberhasilan kegiatan ini dinilai melalui beberapa capaian indikator yaitu meningkatnya keterampilan guru dalam menggunakan Canva, dihasilkan minimal satu produk bahan ajar digital oleh setiap guru, adanya perubahan positif dalam penggunaan media digital di kelas, serta terjalannya kolaborasi antara tim pengabdian dengan pihak sekolah untuk mendukung keberlanjutan program.

Sebagai langkah keberlanjutan maka dibentuk WhatsApp group sebagai media komunikasi dan konsultasi mengenai pengembangan bahan ajar digital serta mendorong pihak sekolah untuk mengintegrasikan hasil pelatihan ke dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa Canva efektif digunakan dalam Pendidikan, mulai dari meningkatkan kreatifitas siswa melalui pembuatan poster, infografis, dan peta pikiran (Massitta, 2024), hingga mendorong motivasi belajar pada pembelajaran matematika sebagaimana dibuktikan oleh Ferdy Putra (2024) di SMP Negeri Samarinda (Putra et al., 2024). Penelitian oleh Amin Harahap (2022) juga menegaskan bahwa Canva mampu meningkatkan kualitas pembelajaran daring di Madrasah Tsanawiyah (Harahap et al., n.d.). Berdasarkan hasil-hasil penelitian tersebut, maka kegiatan

pelatihan pembuatan bahan ajar digital menggunakan Canva di SDN Kawahmanuk yang dilaksanakan pada tanggal 24-26 Juli 2025 menjadi langkah nyata untuk mengimplementasikan hasil penelitian tersebut dalam konteks pendidikan dasar. Pelaksanaan berjalan sesuai dengan tahapan yang telah direncanakan yang diawali dengan analisis kebutuhan, persiapan, pelaksanaan, sampai ke tahap evaluasi.

Secara umum, hasil yang diperoleh dari pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dapat diuraikan melalui beberapa capaian, yaitu :

- 1) Peningkatan kompetensi guru  
Guru sebagai peserta kegiatan pengabdian mampu memahami konsep dasar Canva dan mengoperasikan fitur-fitur yang tersedia untuk kebutuhan pembelajaran. Hal ini tercermin dari keterampilan guru dalam memilih template, mengintegrasikan teks, gambar, ikon, dan menambahkan elemen multimedia ke dalam bahan ajar.
- 2) Produk bahan ajar digital  
Setiap guru berhasil membuat minimal satu produk bahan ajar digital sesuai dengan mata pelajaran masing-masing. Produk yang dihasilkan berupa presentasi interaktif.
- 3) Kolaborasi dan keberlanjutan  
Membentuk group WhatsApp sebagai wadah komunikasi antara pihak sekolah yaitu guru dan tim pengabdian. Forum ini digunakan untuk berbagi pengetahuan dan pengalaman tentang bahan ajar digital, serta mendiskusikan strategi integrasi media digital ke dalam pembelajaran.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian dilaksanakan melalui beberapa tahapan. Tahap pertama yaitu persiapan yang mencakup koordinasi dengan pihak sekolah, penyusunan materi sesuai kebutuhan guru, serta penyediaan sarana dan prasarana pendukung seperti ruangan, laptop, internet, dan konsumsi peserta. Selain itu pada tahap ini juga dilakukan identifikasi kebutuhan guru tentang keterampilan penggunaan media digital sehingga materi yang disusun relevan dengan kondisi pembelajaran di SDN Kawahmanuk.

Tahap kedua yaitu pelaksanaan kegiatan yang mencakup penerapan dari rencana yang berfokus pada pelatihan penggunaan aplikasi Canva. Kegiatan dimulai dengan pengenalan fitur dasar Canva, meliputi menu, template, dan aksebilitas penggunaan pada berbagai

perangkat lunak. Selanjutnya peserta yaitu guru diarahkan untuk praktek langsung membuat bahan ajar digital, seperti presentasi interaktif serta lembar kerja yang mengintegrasikan teks, gambar, ikon, dan elemen multimedia. Pada sesi pelatihan disisipkan diskusi dan tanya jawab agar suasananya lebih dinamis sehingga guru dapat menyampaikan kendala yang dihadapi sekaligus memperoleh solusi secara langsung dari tim pengabdian. Peserta pada kegiatan ini yaitu guru sangat antusias mengikuti pelatihan karena mereka dapat langsung menghasilkan produk yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas. Dokumentasi kegiatan pelatihan terlihat pada gambar 2 saat pemateri memberikan penjelasan dan guru mempraktekkan penggunaan Canva.



Gambar 2. Kegiatan Pelatihan Canva

Tahap ketiga adalah pendampingan dan evaluasi yang dilakukan dengan memberikan bimbingan kepada guru dalam menyelesaikan desain bahan ajar sesuai kebutuhan mata pelajaran masing-masing. Guru diarahkan untuk melakukan refleksi terhadap pengalaman belajar mereka selama pelatihan sehingga dapat menilai sejauh mana keterampilan yang diperoleh dapat diterapkan dalam praktek pembelajaran. Sedangkan evaluasi dilaksanakan melalui penilaian terhadap produk bahan ajar digital yang dihasilkan serta pengukuran peningkatan kompetensi guru sebelum dan sesudah pelatihan. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan yang baik dalam keterampilan teknis maupun kreativitas guru. Proses

pendampingan pada kegiatan pengabdian ini ditunjukkan pada gambar 3.



Gambar 3. Kegiatan Pendampingan

Keberhasilan kegiatan ini dapat dilihat dari produk yang dihasilkan dan respon dari para guru dan pihak sekolah. Guru menunjukkan antusias yang tinggi dalam mengikuti semua rangkaian kegiatan, sedangkan pihak sekolah menyambut baik kegiatan pengabdian ini sebagai langkah nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Sebagai tindak lanjut maka tim pengabdian dan guru sepakat membentuk forum komunikasi daring melalui group WhatsApp yang berfungsi sebagai media konsultasi serta berbagi pengetahuan dan pengalaman tentang bahan ajar digital.

Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini telah memenuhi indikator capaian yang telah ditentukan, yaitu peningkatan keterampilan guru dalam menggunakan Canva dan terbentuknya bahan ajar digital. Aspek keberlanjutan juga terjaga melalui tersedianya forum komunikasi daring dan adanya komitmen pihak sekolah untuk menerapkan hasil pelatihan ke dalam proses belajar mengajar.

## 5. SIMPULAN

Pelatihan penggunaan Canva bagi guru SDN Kawahmanuk berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam merancang bahan ajar digital yang kreatif dan inovatif. Setiap guru mampu menghasilkan produk bahan ajar digital serta mulai menerapkannya dalam pembelajaran. Keberhasilan ini juga ditunjang

dengan terbentuknya forum komunikasi daring yang mendukung keberlanjutan program. Dengan demikian, kegiatan ini efektif mendukung transformasi pembelajaran di era digital dan dapat menjadi model bagi sekolah lain.

## 6. DAFTAR REFERENSI

- Abigail, T., Arsy Azzumar, M., Dudy Heryadi, R., Silvy Sari, D., Kunci ABSTRAK Iliterasi, K., Internasional, O., Selatan, S., & Selatan merupakan, S. (2025). Upaya UNESCO dalam Menekan Angka Buta Huruf di Sudan Selatan dalam Rangka Implementasi SDG. *Padjadjaran Journal of International Relations*, 7(2), 127–136. <https://doi.org/10.24198/padjirv7i2.61771>
- Aplikasi JIS Sebagai Upaya Peningkatan Minat Belajar Siswa SMPN, P., Siti Maesyaroh, C., Priguna Suwanto, G., Amalia Asikin, N., Dwi Suci, D., & Hanipah, D. (2025). Journal of Innovation and Sustainable Empowerment Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat. *Journal Homepage*, 4(1), 12–16. <https://doi.org/10.25134/jise.v4i1.70>
- Chust-Pérez, V., Esteve-Faubel, R. P., & Esteve-Faubel, J. M. (2025). Integrating Blended Learning and Canva for the Development of Students' ESL Reading Skills in the First Year of Secondary Education. *SAGE Open*, 15(3), 1–19. <https://doi.org/10.1177/21582440251366245>
- Farman, I., HidayatL, M., Marela, A., Studi Pendidikan Teknologi Informasi, P., & Islam Makassar, U. (2024). Analisis Penggunaan Aplikasi Canva dalam Peningkatan Kemampuan Desain Grafis Mahasiswa (Vol. 1, Issue 1).
- Harahap, A., Setiawan Wibowo, T., Sitopu, J. W., & Solehuddin, M. (n.d.). PENGGUNAAN DAN MANFAAT APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DITINGKAT MADRASAH TSANAWIYAH THE USE AND BENEFITS OF THE CANVA APPLICATION AS A LEARNING MEDIUM AT THE TSANAWIYAH MADRASAH LEVEL.
- Massitta. (2024). TRANSFORMASI PEMBELAJARAN DENGAN TEKNOLOGI DIGITAL: PERAN CANVA DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS, KOLABORASI, DAN HASIL BELAJAR SISWA DI KELAS. *Jurnal Pendidikan Profesional*, 13, 143–152.
- Nurhayati, Y., Gentur Priguna Suwanto, & Rachmat Ismaya. (2023). Pengenalan dan Pendampingan Media Pembelajaran Digital untuk Anak PAUD Hidayatul Ikhwan. *Journal of Innovation and Sustainable Empowerment*, 2(2), 41–45. <https://doi.org/10.25134/jise.v2i2.26>
- Panchenko, V. (2024). *Writing Skills of Prospective Engineers in ESP Classes*. 2, 358–363.
- Penulis, N., Dyah, :, & Wati, P. (2023). *Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran pada Guru SD di Desa Nanggela Corresponding Author*. 1(6).
- Putra, F. P., Ariana, R. D., Masruhim, M. A., & Najmiah, S. (2024). Penggunaan Media Interaktif Canva dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Kelas VII SMP Negeri 4 Samarinda. *Jurnal Inovasi Refleksi Profesi Guru*, 1(1), 21–27. <https://doi.org/10.30872/jirpg.v1i1.3322>
- Sahri, Zayn, A. R., & Ni'mah, R. (2023). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Canva Bagi Guru-Guru MTs di Kalitidu Kabupaten Bojonegoro. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 3(3), 999–1007. <https://doi.org/10.33379/icom.v3i3.2902>
- Setyo Rini, F., Zaki, M., Gagah Gattuso, A., & Darussalam Gontor, U. (n.d.). *The 2nd ICONITIES (International Conference on Islamic Civilization and Humanities) Faculty of Adab and Humanities, UIN Sunan Ampel Surabaya, Indonesia EFEKTIVITAS METODE PEMBELAJARAN PARTISIPATIF TERHADAP HASIL BELAJAR SANTRI KELAS 3 KMI PADA MATA PELAJARAN TARIKH ISLAM DI PONDOK MODERN ARRISALAH PONOROGO*.
- Syahrir<sup>1</sup>, A. P., Zahirah<sup>2</sup>, S. P., & Salamah<sup>3</sup>, U. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Desain

- Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman. *Prosiding Seminar Nasional*, 732–742.
- Tambuan, M. (2024). PERAN GURU SEBAGAI FASILITATOR DALAM MENINGKATKAN KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09, 339–402.
- 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>
- Wicaksono, A. P. N. (2023). Eksplorasi Sustainable Development Goals (SDGs) Disclosure Di Indonesia. *Jurnal Akademi Akuntansi*, 6(1), 125–156. <https://doi.org/10.22219/jaa.v6i1.26448>
- Yuliana Fitri, D. (2024). *Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif di Era Kurikulum Merdeka Bagi Guru SMPN 31 Padang*.

