

## **INOVASI PEMBELAJARAN DIGITAL: WORKSHOP MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO CANVA UNTUK GURU SMA MUHAMMADIYAH 1 PONTIANAK**

**Syarifah Putri Agustini Alkadri<sup>1</sup>, Sucipto<sup>2</sup>, M. Dwi Ramadhianto<sup>3</sup>**

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas  
Muhammadiyah Pontianak, Jalan Ahmad Yani No. 111, Pontianak, Indonesia

<sup>2</sup>e-mail: [sucipto@unmuhpnk.ac.id](mailto:sucipto@unmuhpnk.ac.id)

### **Abstrak**

Kurikulum Merdeka berfokus pada pengembangan kemandirian siswa. SMA Muhammadiyah 1 Pontianak menghadapi tantangan integrasi teknologi yang minim, materi monoton, dan partisipasi siswa rendah. Solusi diusulkan adalah meningkatkan integrasi teknologi melalui media pembelajaran video yang menarik dan interaktif. Tujuan pengabdian adalah membekali guru dengan keterampilan membuat video pembelajaran kreatif untuk merangsang kemandirian dan semangat belajar siswa di luar kelas. Metode kegiatan mencakup ceramah dan praktek, dengan fokus pada perencanaan video, penggunaan Canva, dan teknik pengambilan gambar menggunakan smartphone. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan pengembangan media ajar dikategorikan berhasil dengan adanya peningkatan pemahaman guru sebesar 80% dan peningkatan kompetensi di atas 50% dalam menggunakan Canva sebagai media pembelajaran. Hasil survey pelatihan menunjukkan bahwa sebagian besar peserta setuju bahwa pelatihan bermanfaat dan meningkatkan pengetahuan peserta.

**Kata Kunci:** canva, media pembelajaran, storyboard, video.

### **Abstract**

*The Merdeka Curriculum focuses on fostering student independence. SMA Muhammadiyah 1 Pontianak is currently dealing with challenges such as minimal technology integration, monotonous teaching materials, and low student participation. The proposed solution is to enhance technology integration through engaging and interactive video learning resources. The goal is to provide teachers with the necessary skills to create compelling educational videos that encourage students to take initiative and be enthusiastic about learning outside the traditional classroom setting. The training methods will include lectures and practical exercises, with a specific focus on video planning, utilizing Canva, and mastering smartphone-based shooting techniques. Based on the results of the pretest and posttest, it can be concluded that the instructional media development training has been successful, with an 80% increase in teacher understanding and over 50% improvement in Canva proficiency as a learning tool. The outcomes of the training survey indicated that the majority of participants found the training valuable and reported increased knowledge.*

**Keywords:** canva, learning media, storyboard, video

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah salah satu komponen penting dalam pembangunan suatu negara. Selain berperan sebagai salah satu komponen pembangunan,

pendidikan juga merupakan syarat mutlak untuk mencapai pembangunan. Termasuk pembangunan nasional dan regional, yang dapat mendorong perkembangan sektor lain (Septianingsih, 2016). Kurikulum Merdeka membutuhkan guru untuk membantu siswa menjadi lebih mandiri. Guru memiliki kemampuan untuk mengarahkan siswa untuk belajar mandiri, mengatur waktu, dan mengelola sumber daya pembelajaran. Ketersediaan media dan sumber belajar yang memadai, serta penggunaan metode, model, dan pendekatan belajar yang sesuai dengan kompetensi yang diharapkan (Panggabean & Halomoan, 2018) membantu siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang berfokus pada siswa adalah *Flipped Classroom*. Model ini menggabungkan pembelajaran di luar kelas dengan ceramah (Alsowat, 2016), dan memasukkan elemen pekerjaan rumah ke dalam kelas. Siswa diharapkan mengalami pengalaman permasalahan yang didiskusikan secara langsung dengan teman dan guru di sekolah (Pratiwi, 2017).

Hal ini dapat berupa materi pembelajaran yang menarik atau game pembelajaran. Dalam konteks ini, penggunaan teknologi dalam pembelajaran merupakan salah satu faktor yang memastikan bahwa model pembelajaran *flipped classroom* akan berhasil diterapkan. Guru sangat penting dalam pendidikan di Indonesia, khususnya di SMA Muhammadiyah 1 Pontianak, untuk membuat pengalaman belajar yang efektif dan menyenangkan bagi siswa.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan SMA Muhammadiyah 1 Pontianak, terdapat beberapa kendala yang menghalangi pelaksanaan metode tersebut. Tantangan-tantangan tersebut termasuk minimnya guru yang memiliki keterampilan teknologi yang cukup, pembelajaran masih berpusat pada guru menggunakan metode ceramah, dan materi pembelajaran yang kurang berkualitas dan monoton bagi siswa. SMA Muhammadiyah 1 Pontianak memerlukan pelatihan untuk membuat media pembelajaran yang menarik untuk mengatasi masalah tersebut. Pengembangan media pembelajaran yang menarik akan membantu siswa memahami pelajaran karena memungkinkan komunikasi dua arah (Mahadika, Wiranda, & Pramita, 2021).

Pembelajaran dapat menggunakan media visual, audio, dan audio visual.

Video animasi memuat informasi tentang materi yang diajarkan kepada siswa dalam bentuk gambar, animasi, tulisan, dan audio. Hal ini membantu guru menyampaikan pelajaran secara dinamis karena gambar menarik dan berwarna yang dapat bergerak meningkatkan minat belajar siswa (Nailiah & Saputra, 2022). Terdapat berbagai bentuk aplikasi yang dapat digunakan dalam membuat media pembelajaran yang interaktif, salah satunya adalah Canva.

Canva adalah aplikasi desain grafis yang memungkinkan pengguna membuat berbagai jenis material kreatif secara online. Implementasi Canva sebagai media pembelajaran dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam membuat media pembelajaran dan menjelaskan materi pelajaran (Tanjung & Faiza, 2019). Beberapa kelebihan aplikasi ini termasuk berbagai template desain dan animasi yang menarik, yang memungkinkan guru menjadi lebih kreatif dalam mendesain media pembelajaran dan menjelaskan materi (Junaedi, 2021). Di samping itu, adanya kemudahan dalam mengakses kembali, resolusi gambar yang jelas dan dapat dicetak (Sholeh, Rachmawati, & Susanti, 2020).

Pengabdian dengan tema serupa juga dilaksanakan oleh (Alfian, et al., 2022) yang memfokuskan terhadap permasalahan pendidik yang belum memanfaatkan media pembelajaran dalam mendukung kegiatan pembelajaran. Canva digunakan sebagai tools dalam membuat media pembelajaran berbasis video. Pelatihan serupa lainnya juga dilaksanakan oleh (Lestari, et al., 2022) dimana kegiatan pelatihan dilaksanakan dalam 3 fase yaitu pra- pelatihan, pelatihan, dan pasca pelatihan. Hasil pelatihan menunjukkan 85% peserta memberikan respon positif dan meningkatkan kemampuan literasi digital guru. Selain itu pengabdian (Nur, Alisyahbana, Arisah, & Hasan, 2021) memfokuskan untuk mengukur efektifitas pembelajaran menggunakan media berbasis aplikasi canva. Berdasarkan analisis data menunjukkan 73,8% peserta menganggap media pengembangan canva sangat layak digunakan dilihat dari aspek desain dan kejelasan materi pada media.

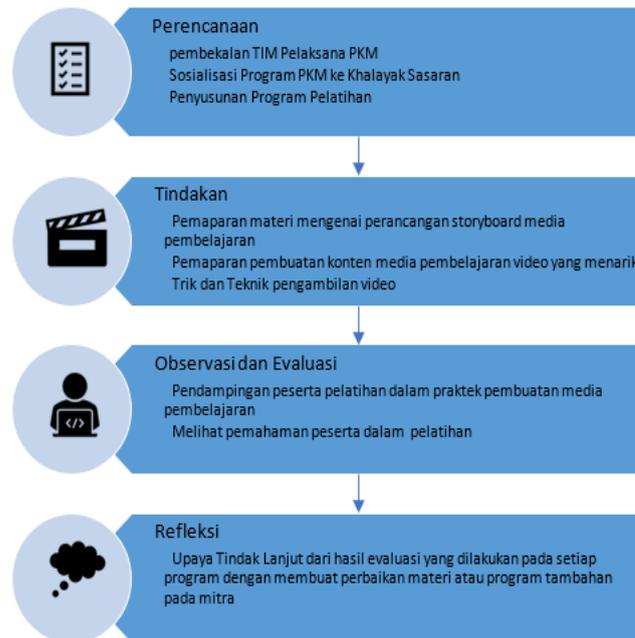
Pelatihan ini diharapkan dapat membantu guru membuat video pembelajaran yang inovatif, mudah dipahami, dan menarik bagi siswa. Tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk membangun model pembelajaran berbasis teknologi digital yang dapat membantu proses pembelajaran

di SMA Muhammadiyah 1 Pontianak. Pengabdian dilaksanakan dengan melatih guru dan tenaga pengajar di SMA Muhammadiyah 1 Pontianak dalam memanfaatkan aplikasi Canva untuk membuat media pembelajaran berbasis audio dan video yang menarik. Target capaian dari pelatihan ini adalah peningkatan pengetahuan dan keterampilan mitra dalam mengaplikasikan canva sebagai media pembelajaran serta peningkatan produk yang dihasilkan dari pelatihan. Manfaat dari kegiatan pengabdian ini adalah guru dapat mengembangkan media pembelajaran sehingga dapat mendukung proses pembelajaran berkelanjutan di SMA Muhammadiyah 1 Pontianak.

#### **METODE**

Metode yang digunakan pada pengabdian adalah *Community Development*. *Community Development* adalah kegiatan pengembangan masyarakat yang direncanakan, dilaksanakan, dan dilakukan secara sistematis dengan tujuan meningkatkan akses masyarakat ke kondisi sosial, ekonomi, dan kualitas kehidupan yang lebih baik. Siklus pada *community development* dimulai dengan pengembangan konsep, tujuan, dan sasaran program berdasarkan analisis kebutuhan komunitas (Reza, 2009).

Sasaran dalam kegiatan pengabdian ini adalah Guru SMA Muhammadiyah 1 Pontianak yang terdiri dari 55 guru. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada 13 Desember 2023 dan berlokasi di AULA SMA Muhammadiyah 1 Pontianak yang berlokasi di jalan Parit H.Husin 2. Tahapan kegiatan pengabdian terdiri atas beberapa langkah yang dapat dilihat pada Gambar 1 berikut.



**Gambar 1 Langkah Pengabdian**

Kegiatan pengabdian dimulai dari perencanaan dimana tim akan melakukan sosialisasi ke mitra (Khalayak Sasaran) mengenai rencana kegiatan pengabdian, observasi kondisi pembelajaran, koordinasi waktu dan pelaksanaan kegiatan, serta jumlah peserta yang mengikuti kegiatan, persiapan teknis kegiatan lainnya. Kemudian dilanjutkan dengan proses penyusunan program pelatihan PKM dengan melibatkan pihak sekolah. Pada langkah kedua yaitu Tindakan akan dilakukan pemaparan program pelatihan yang telah disusun bersama mitra, pelaksanaan program kegiatan menggunakan metode praktek dan didampingi oleh instruktur mahasiswa. Langkah ketiga yaitu observasi dan evaluasi yang dapat dilakukan melalui kegiatan 1). Pendampingan mitra pelatihan dalam praktek pembuatan media ajar video pada guru SMA Muhammadiyah 1 Pontianak, 2). Melihat pemahaman peserta selama pelatihan berlangsung. Hal tersebut akan dievaluasi sehingga mitra dapat mengaplikasikan keterampilan dalam membuat media pembelajaran yang dapat mengoptimalkan proses pembelajaran. Dalam Observasi, instrumen yang dipergunakan adalah catatan lapangan mengenai kendala, kekurangan, dan kelemahan selama kegiatan berlangsung.

Proses evaluasi dilakukan dengan menggunakan kuisioner dan pemberian

soal *pre-test* dan *post-test* melalui *goggle form*. Kuisisioner kepuasan dilakukan untuk mengetahui tingkat kepuasan peserta terhadap pelaksanaan pelatihan. *Pre-test* dilaksanakan diawal pelatihan untuk mengukur pemahaman awal peserta yang terdiri atas 15 pertanyaan mengenai materi *storyboard* dan video pembelajaran. *Post-test* dilaksanakan di akhir pelatihan menggunakan soal yang sama seperti *pre-test*, kemudian sebagai indikator keberhasilan maka akan diukur kenaikan rata-rata nilai *pre-test* ke *post-test*.

Selanjutnya di langkah terakhir, refleksi dilakukan sebagai upaya tindak lanjut dari hasil evaluasi yang diperoleh. Tim pelaksana akan memantau keberhasilan dan keberlanjutan program yang telah dilaksanakan. Keberhasilan dari program pengabdian ditandai dengan meningkatnya produk ajar hasil pelatihan sebesar 50%. Sertifikat akan diberikan kepada peserta yang telah sukses mengimplementasikan pelatihan media pembelajaran berbasis video.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan pengabdian dimulai dengan tahapan perencanaan, dimana dilakukan pertemuan antara tim pengabdian dan mitra yaitu perwakilan guru SMA Muhammadiyah 1 Pontianak yang bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis kebutuhan mitra seperti yang terlihat pada Gambar 2.



**Gambar 2 Sosialisasi Tim Pengabdian kepada Mitra (Khalayak Sasaran)**

Berdasarkan analisis kebutuhan diketahui bahwa diketahui bahwa target peserta pelatihan adalah guru dengan kebutuhan berupa peningkatan keterampilan membuat video pembelajaran. Kemudian dilakukan penyusunan program

pelatihan bersama mitra yang terdiri atas 3 program utama yaitu: 1). Pemaparan materi perancangan *storyboard* media pembelajaran, 2). Pemaparan materi konten pembelajaran video yang menarik dan interaktif, dan 3). Teknik dan trik dalam pengambilan video. Pada tahap ini juga dilakukan pengurusan administrasi, surat menyurat, daftar hadir, dan persiapan lokasi kegiatan serta pelengkapan kegiatan pengabdian. Pelaksanaan kegiatan dilakukan di Aula SMA Muhammadiyah 1 Pontianak dengan kapasitas diatas 50 orang.

Sebelum kegiatan berlangsung peserta telah dibekali oleh modul berisi materi pembelajaran. Modul dibagi menjadi beberapa materi yaitu: Materi *Flipped Classroom*, Materi Pelatihan *Storyboard* untuk media pembelajaran, materi pelatihan pembuatan konten video pembelajaran menggunakan canva, dan materi Teknik dan trik dalam pengambilan video pembelajaran.

Tahapan berikutnya adalah tindakan dimana dimulai dengan registrasi peserta, pembukaan kegiatan, pembacaan doa, penyampaian materi dan evaluasi kegiatan. Pelatihan dimulai dengan pembukaan oleh kepala sekolah SMA Muhammadiyah 1 Pontianak dan penyerahan sertifikat penghargaan sebagai ungkapan simbolis kerjasama yang dilakukan antara tim pengabdian dan mitra (Gambar 3).

Pelatihan terbagi menjadi 3 sesi yaitu: 1) Pemaparan materi perencanaan video pembelajaran dengan *storyboard*, 2) Pembuatan Media Pembelajaran berbasis Video menggunakan Canva, 3) Teknik dan Trik dalam pengambilan video. Sebelum materi pelatihan diberikan terlebih dahulu dilakukan *pre-test* untuk mengukur tingkat pemahaman peserta.

Pada sesi pertama dengan tema perencanaan video pembelajaran menggunakan *storyboard* diisi oleh ketua tim PKM Syarifah Putri A. A S.T.,M.Kom yang menyampaikan materi konsep pembelajaran *flipped classroom* dan bagaimana metode ini dapat meningkatkan partisipasi siswa dan mempercepat proses pembelajaran di kelas serta merangsang umpan balik siswa dalam berpikir kritis di kelas. Pemateri menyampaikan mengenai cara membuat konten pembelajaran berbasis video yang dapat menunjang pembelajaran dengan metode *flipped* yang dimulai dari merencanakan konten pembelajaran sesuai tujuan

pembelajaran.

Perencanaan konten pembelajaran terdiri dari merancang ide video pembelajaran memanfaatkan tool AI (*Artificial Intelligence*) berupa *chat GPT* dan membuat desain *storyboard* menggunakan aplikasi yang dipraktekkan menggunakan aplikasi Canva. Pada sesi ini peserta mempraktikkan cara menuliskan *prompt* pada *chat gpt* yang tepat dan sesuai dengan RPP mata pelajaran sehingga menjadi bahan yang dapat dikembangkan dalam bentuk *storyboard* (Gambar 4). Selama pelatihan peserta didampingi oleh instruktur mahasiswa dalam praktek pembuatan *storyboard* video pembelajaran seperti yang terlihat pada Gambar 5.



**Gambar 3** Pembukaan Kegiatan Pelatihan



**Gambar 4** Pelatihan Perencanaan Konten Pembelajaran menggunakan *Storyboard*



**Gambar 5** Pendampingan peserta oleh instruktur mahasiswa

Pada sesi kedua disampaikan materi pembuatan membuat video pembelajaran menggunakan aplikasi Canva. Pada materi ini disampaikan mengenai langkah dan tahapan dalam membuat video pembelajaran menggunakan aplikasi Canva, mulai dari membuat intro video, menambahkan gambar dan animasi, menambahkan *background* musik dan *voice over* pada video hingga mengunduh video dan mendistribusikannya melalui *google classroom*. Setiap peserta diminta untuk mempraktekkan materi sesuai dengan mata pelajaran yang diampu seperti yang terlihat pada Gambar 6.



**Gambar 6** Peserta mempraktikkan pembuatan video pembelajaran dengan Canva

Di penghujung sesi, peserta diberikan tugas untuk menyelesaikan produk video pembelajaran yang kemudian akan dikumpulkan melalui *link google form*. Adapun hasil video menjadi pengukuran tingkat keberhasilan dalam kegiatan pelatihan dan bermanfaat bagi penerapan pembelajaran *flipped classroom* di SMA Muhammadiyah 1 Pontianak.

Pada sesi ketiga disampaikan oleh anggota tim pengabdian yaitu Sucipto M.Kom. Pada sesi ini disampaikan dengan rinci mengenai teknik pengambilan gambar (*shooting*) yang efektif untuk video pembelajaran, pemilihan font, kombinasi warna, dan referensi website sumber gambar/ video yang dapat dimanfaatkan dalam video pembelajaran (Gambar 7). Di akhir pelatihan, peserta diminta untuk mengisi *post-test* yang berguna untuk mengukur pemahaman peserta setelah penyampaian materi dilakukan.



**Gambar 7 Penyampaian Materi Teknik dan Tips dalam Pengambilan Video dengan Smartphone**

Setelah tahap tindakan kemudian dilanjutkan dengan tahap evaluasi dan observasi, tahapan evaluasi merupakan tahapan penting untuk mengukur efektivitas kegiatan pengabdian dan menilai sejauh mana pelaksanaan pengabdian dan indikator ketercapaian kegiatan yang dirasakan oleh masyarakat (Tanjung, Hendar, Juhadi, & Arifudin, 2020).

Evaluasi dilakukan dengan melihat respon peserta terhadap kegiatan pengabdian yang dilaksanakan melalui umpan balik kuisisioner kepuasan peserta yang diberikan dipenghujung kegiatan. Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung pelaksanaan kegiatan dan mencatat kendala yang ditemui dilapangan. Berdasarkan observasi diketahui bahwa peserta terlihat antusias dilihat dari keaktifan peserta dalam sesi diskusi materi dan pendampingan oleh instruktur. Terdapat beberapa kendala selama pelatihan yaitu: 1). Peserta belum mengunduh dan menginstall aplikasi Canva sehingga membutuhkan waktu bagi keseluruhan perangkat peserta untuk siap digunakan selama pelatihan pembuatan video

pembelajaran. Hal ini dapat diatasi dengan bantuan instruktur dalam mengarahkan peserta, 2). Fasilitas internet yang kurang maksimal sehingga sedikit menghambat peserta dalam praktek editing video menggunakan aplikasi Canva, hal ini dapat diatasi dengan menggunakan perangkat *smartphone* masing-masing peserta untuk akses internet yang lebih baik, 3). Beberapa peserta yang belum mempersiapkan materi pembelajaran sebagai bahan video pembelajaran, hal ini dapat teratasi dengan membuat proyek kelompok sehingga peserta dapat saling berdiskusi sesuai dengan mata pelajaran yang serupa.

Indikator keberhasilan pengabdian terdiri dari 3 komponen diantaranya adalah 1). keberhasilan target jumlah peserta pelatihan, 2). ketercapaian target jumlah video pembelajaran hasil pelatihan peserta, 3). Tingkat pemahaman peserta terhadap materi pelatihan yang dilaksanakan. Dalam perencanaan target peserta yang mengikuti kegiatan pelatihan adalah 50 orang hal ini relevan dalam pelaksanaan yaitu jumlah 50 orang peserta yang mengikuti pelatihan, sehingga dapat disimpulkan bahwa target peserta 100% tercapai.

Indikator berikutnya yaitu jumlah produk video pembelajaran diatas 50% dari jumlah peserta guru. Terdapat sebanyak 25 dari 55 peserta yang berhasil membuat konten video pembelajaran setelah kegiatan selesai dilakukan. Hal ini menandakan peserta memahami dan dapat mempraktekkan materi pelatihan pembuatan video pembelajaran dengan baik.

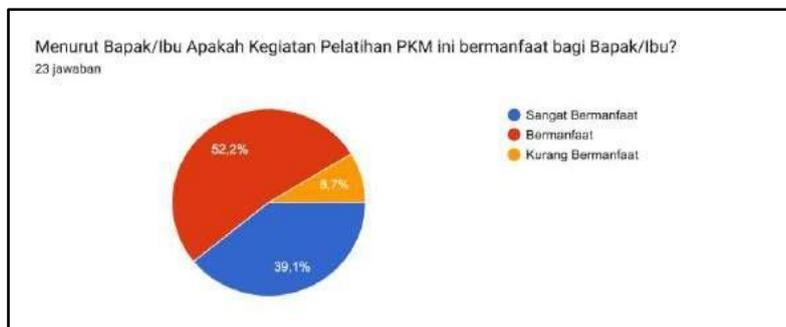
Indikator berikutnya adalah peningkatan kompetensi guru dalam pemahaman dan kemampuan membuat video pembelajaran diatas 80%. Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat peningkatan pemahaman peserta terhadap materi pelatihan diatas 80% seperti yang terlihat pada Tabel 1 berikut.

**Tabel 1 Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Peserta**

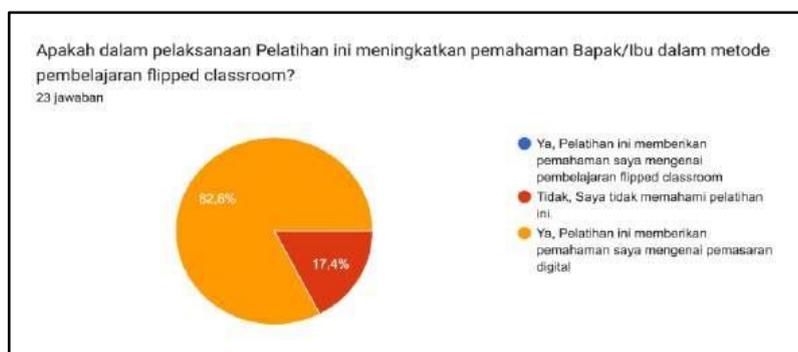
Skor	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>
Minimum	25 / 100	35 / 100
Maksimum	80 / 100	100 / 100
<i>Median</i>	60 / 100	95 / 100
<i>Mean (Rerata)</i>	58 / 100	89 / 100

Secara keseluruhan rangkaian kegiatan pelatihan pembuatan video pembelajaran menggunakan Canva pada SMA Muhammadiyah 1 Pontianak dapat dikatakan berhasil. Selain 3 indikator tersebut, keberhasilan kegiatan pengabdian dapat dilihat dari kepuasan peserta setelah mengikuti pelatihan pembuatan video

pembelajaran menggunakan Canva. Kepuasan peserta diukur melalui *google form* dengan responden sebanyak 25 orang peserta. Berikut hasil kuisisioner peserta yang ditunjukkan oleh Gambar 8, Gambar 9, dan Gambar 10.



**Gambar 8 Pertanyaan Kuisisioner 1**



**Gambar 9 Pertanyaan Kuisisioner 2**



**Gambar 10 Pertanyaan Kuisisioner 3**

Secara keseluruhan rangkaian kegiatan pengabdian dikatakan berhasil dan efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan serta kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis video, hal ini sejalan dengan pengabdian yang dilakukan oleh (Wibowo, Cahya, & Sofiyati, 2023); (Monoarfa

& Haling, 2021); (resmini, Satriani, & Rafi, 2021).

Refleksi dilakukan oleh tim pengabdian dengan memantau keberlanjutan program melalui komunikasi ke pihak SMA Muhammadiyah 1 Pontianak. Berdasarkan hasil komunikasi yang dilakukan diketahui bahwa sebagian besar guru akan menerapkan video pembelajaran dengan teknik *flipped classroom* pada pembelajaran di semester depan.

## **SIMPULAN**

Program Kemitraan pada Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) Universitas Muhammadiyah Pontianak dan SMA Muhammadiyah 1 Pontianak melalui kegiatan pelatihan pembuatan video pembelajaran menggunakan Canva telah berhasil dan berjalan dengan baik. Mitra memiliki peningkatan kompetensi dalam membuat media pembelajaran berbasis video melalui rangkaian pelatihan yang terdiri dari perencanaan video pembelajaran menggunakan storyboard, praktek pembuatan video pembelajaran menggunakan Canva, serta teknik dan trik pengambilan video. Adanya peningkatan pemahaman mitra dengan rerata sebesar 80% dan peningkatan jumlah produk ajar berbasis video sebanyak lebih dari 50% yang dihasilkan peserta melalui kegiatan pelatihan menjadi tolak ukur pencapaian Indikator keberhasilan kegiatan pengabdian. Antusiasme peserta terlihat dari keaktifan dan ketertarikan dalam membuat dan menerapkan video pembelajaran *flipped classroom* di semester depan.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis sebagai tim pengabdian mengucapkan terimakasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Muhammadiyah Pontianak yang telah mendukung dalam pembiayaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk hibah pengabdian 2023. Selain itu, ucapan terima kasih ditujukan kepada SMA Muhammadiyah 1 Pontianak yang telah berkenan menjadi mitra pelaksanaan pengabdian masyarakat (PKM) dan memfasilitasi dan memotivasi guru untuk ikut serta dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat serta pihak-pihak lainnya yang ikut terlibat dalam menyukseskan

keterlaksanaan kegiatan pengabdian ini.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Alfian, Nurul, A., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Abdimas (Pengabdian kepada Masyarakat) UBJ*, 75-84.
- Alsowat, H. (2016). An EFL Flipped Classroom Teaching Model: Effects on English. *Journal of Education and Practice*, 7(9).
- Junaedi, S. (2021). Aplikasi Canva sebagai media pembelajaran daring untuk meningkatkan kemampuan kreativitas mahasiswa pada matakuliah english information ommunication and technology. *Jurnal Bangun Rekaprima*, 7(2), 80-89.
- Lestari, P. A., Nurhikmah, E., Farhani, F., Fauziah, H., Winati, I., Rahmawati Isnawan, O. A., & Mulyana, A. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Digital berbasis Canva Bagi Guru SDN 9 Nagrikaler Purwakarta. *Indonesian Journal of Community Service in Engineering & Education (IJOCSEE)*, 47-54.
- Mahadika, 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.
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Semianr Nasional Hasil Pengabdian 2021 "Penguatan Riset, Inovasi, dan Kreativitas Peneliti di Era Pandemi Covid-19* (pp. 1086-1092). Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Nailiah, I. M., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Media ICT Berbasis Video Animasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 8-15.
- Nur, M., Alisyahbana, A. N., Arisah, N., & Hasan, M. (2021). Efektifitas Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring. *Prosiding Penelitian Pendidikan dan Pengabdian*, 181-188.
- Panggabean, S., & Halomoan, T. (2018). Pengaruh Media E-Leraning Berbasis Youtube terhadap hasil belajar matematika pada mata kuliah anaisis real prodi pendidikan matematika FKIP UMSU. *Prosiding SIMANTAP: Seminar Nasional Matematika dan Terapan*.
- Pratiwi, A. (2017). Pengaruh Model FLipped Classroom terhadap self- confidence dan hasil belajar siswa SMAN 8 Pontianak. *Jurnal Nusamba*, 1(2).
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris.

*Abdimas Siliwangi*, 335-343.

Reza, R. (2009). *Corporate Social Responsibility: Antara Teori dan Kenyataan*. Yogyakarta: Media Pressindo.

Septianingsih, N. (2016). Implementasi Pilar Pendidikan dalam Kebijakan Bangsa Membangun Desa di Kabupaten Cilacap. *Spektrum Analisis Kebijakan Pendidikan*, 5(2), 222-229.

Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan aplikasi Canva untuk membuat konten gambar pada media sosial sebagai upaya mempromosikan hasil produk UKM. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 430-436.

Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika*, 7(2), 79-85.

Tanjung, R., Hendar, H., Juhadi, J., & Arifudin, O. (2020). Pengembangan UKM Turubuk Pangsit Makanan Khas Kabupaten Karawang. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 323-332.

Wibowo, G. W., Cahya, A. F., & Sofiyati, A. (2023). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru dalam memanfaatkan PMM (Platfom Merdeka Mengajar). *Jurnal Pengabdian Harapan Bangsa*, 76-80.