

Pemanfaatan AI Canva Sebagai Upaya Peningkatan Keterampilan Guru Dalam Pembuatan Media Pembelajaran

Andi Irmayana^{1*}, Novita Sambo Layuk¹, Muhammad Husnul Yaqin², Muh.Ikhsan Saputra², Muhammad Nizam²

¹Universitas Dipa Makassar, Makassar, Indonesia

²Sistem Informasi, Universitas Dipa Makassar, Makassar, Indonesia

e-mail: ¹irmayana.andi@undipa.ac.id, ²novita@undipa.ac.id, ³husnulyaqin1936@gmail.com, ⁴muhikhsansaputra69@gmail.com, ⁵baco7370@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari pelatihan ini adalah untuk membekali para guru dan kepala sekolah dengan keterampilan dalam menggunakan Pivot Table sebagai alat bantu dalam mengelola dan menganalisis data akademik secara lebih efisien. Banyak guru masih mengelola data secara manual, menggunakan tabel statis di Excel tanpa memanfaatkan fitur otomatisasi seperti Pivot Table, sehingga proses analisis menjadi lebih lambat dan rentan terhadap kesalahan. Penyusunan laporan akademik, seperti rekapitulasi nilai, kehadiran siswa, dan distribusi kelas, sering kali dilakukan dengan metode konvensional yang tidak efisien dan sulit diperbarui. Pelatihan ini dilakukan di SMK Kartini Sintang dengan peserta terdiri dari para guru dan kepala sekolah. Metode pelatihan terdiri dari ceramah, praktik langsung, diskusi mendalam, tanya jawab dan sesi umpan balik. Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan pengabdian, seluruh guru dan kepala sekolah sangat antusias untuk langsung menerapkannya dalam mengelola dan menghasilkan informasi administrasi akademik.

Kata Kunci: Pelatihan, guru, media pembelajaran, Artificial Intelligence, Canva.

I. PENDAHULUAN

Pendahuluan Pendidikan di Sekolah Luar Biasa (SLB) memiliki tantangan tersendiri, terutama dalam hal penyampaian materi pembelajaran. SLB Negeri 2 Makassar merupakan salah satu institusi yang memberikan layanan pendidikan khusus bagi siswa dengan kebutuhan khusus. Dalam proses pembelajarannya, guru-guru di SLB harus mampu menyesuaikan metode dan media pembelajaran agar sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan peserta didik yang beragam. Salah satu aspek yang sangat krusial adalah penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif (Utomo, 2023).

Pembelajaran tradisional untuk siswa pada generasi alpha akan membosankan khususnya bagi mereka yang berkebutuhan khusus. Metode konvensional menjadi tidak menarik, sehingga diperlukan media pembelajaran berbasis virtual reality untuk

membantu siswa memahami materi dengan lebih baik (Purwati et al., 2020). Penggunaan media visual dan interaktif dapat meningkatkan retensi informasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, khususnya di lingkungan SLB (Ani Endriani, 2022).

Berdasarkan analisis situasi di SLB Negeri 2 Makassar, ditemukan kendala yang dialami guru dalam memanfaatkan media pembelajaran digital. Pertama, masih banyak guru yang terbiasa dengan metode pengajaran konvensional seperti penggunaan buku teks dan papan tulis. Sedangkan siswa dengan kebutuhan khusus, terutama yang mengalami gangguan pendengaran atau penglihatan, membutuhkan media pembelajaran yang lebih visual dan interaktif untuk membantu mereka memahami materi. Penggunaan gambar, video, dan animasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Kedua, kurangnya pelatihan yang memadai, serta keterbatasan

waktu dalam merancang media yang inovatif. Selain itu, rendahnya kreativitas dan inovasi dalam pemanfaatan teknologi juga menjadi hambatan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital. Kendala tersebut pada umumnya juga dirasakan oleh guru pada beberapa Lembaga Pendidikan. Inovasi dalam pemanfaatan media pembelajaran digital menjadi salah satu penyebab rendahnya kualitas pembelajaran (Mulyani, Ratini, Agil Lepiyanto, 2022). Banyak guru belum memanfaatkan teknologi seperti video interaktif secara optimal dalam pembelajaran (Mardhiyana et al., 2022).

Pelatihan teknologi bagi guru dapat meningkatkan efektivitas penggunaan media pembelajaran digital, serta membantu siswa memahami materi dengan lebih baik (Ani Endriani, 2022), (Belva Saskia Permana et al., 2024), (Nurhidayat et al., 2022). Seiring dengan perkembangan teknologi, Canva salah satu teknologi yang mendukung pembuatan media pembelajaran digital (Pelangi & Syarif, 2020), (Effendi et al., 2024). Canva merupakan alat desain grafis yang mudah digunakan dan dapat diakses oleh banyak orang. Dengan penggunaan fitur pada Canva, media didukung dengan penggunaan gambar, template presentasi, dan video animasi sederhana yang menarik secara visual (Fauziah et al., 2022). Transformasi teknologi meningkatkan kegunaan Canva dalam pendidikan melalui pemanfaatan Artificial Intelligence (Sunarti, 2024). AI dalam Canva memungkinkan guru untuk lebih cepat dan efisien dalam membuat media pembelajaran (Yusuf et al., 2024) melalui fitur seperti Magic Write untuk menghasilkan teks secara otomatis, Megic Media untuk menghasilkan gambar, video, audio dari teks yang digenerate, atau Background Remover untuk menghapus latar belakang gambar.

Berdasarkan penjelasan dari kepala sekolah, sebagian besar guru SLB Negeri 2 merasa belum cukup mahir dalam menggunakan aplikasi tersebut dan memerlukan pelatihan yang terarah. Keterampilan yang signifikan diperoleh melalui pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Penyusunan Media Pembelajaran sebagai kegiatan pengabdian pada masyarakat (Rahmawati et al., 2024), (Sri Nurhayati, Hani Irmayanti, Riani Lubis, M Fajar Wicaksono, 2024). Para peserta berhasil

meningkatkan keterampilan desain grafis mereka melalui aplikasi Canva, menciptakan media pembelajaran yang menarik dan informatif.

Oleh karena itu, kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan dengan tujuan meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan platform digital seperti Canva untuk membuat media pembelajaran yang interaktif dan melatih guru dalam mengintegrasikan media digital secara optimal ke dalam proses pembelajaran guna mendukung kebutuhan siswa berkebutuhan khusus di SLB Negeri 2 Makassar.

2. IDENTIFIKASI MASALAH

Dari hasil analisis situasi di SLB Negeri 2 Makassar, terdapat beberapa masalah, tantangan, dan kebutuhan yang faktual serta aktual terkait pemanfaatan media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran bagi siswa berkebutuhan khusus. Permasalahan utama yang ditemukan adalah masih dominannya penggunaan metode pembelajaran konvensional oleh guru, seperti penggunaan buku teks dan papan tulis, sehingga proses pembelajaran cenderung kurang menarik dan belum sepenuhnya mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa berkebutuhan khusus yang memerlukan pendekatan visual, interaktif, dan komunikatif (Di et al., 2025).

Selain itu, siswa pada generasi alpha memiliki karakteristik yang lebih dekat dengan teknologi digital dan media visual interaktif. Kondisi ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru SLB dalam menciptakan pembelajaran yang mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman siswa. Keterbatasan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi digital, khususnya aplikasi desain pembelajaran seperti Canva berbasis Artificial Intelligence (AI), menyebabkan media pembelajaran yang digunakan masih kurang variatif dan inovatif.

Permasalahan lainnya adalah minimnya pelatihan dan pendampingan terkait pengembangan media pembelajaran digital yang sesuai dengan kebutuhan siswa berkebutuhan khusus. Sebagian besar guru belum memiliki keterampilan yang memadai dalam memanfaatkan fitur-fitur Canva, seperti pembuatan presentasi interaktif, video pembelajaran, animasi

sederhana, maupun pemanfaatan fitur AI untuk menghasilkan media yang lebih menarik dan efektif. Keterbatasan waktu, rendahnya kreativitas dalam desain media, serta kurangnya pengalaman penggunaan teknologi juga menjadi hambatan dalam proses inovasi pembelajaran.

Berdasarkan kondisi tersebut, kebutuhan utama masyarakat sasaran, yaitu guru SLB Negeri 2 Makassar, adalah peningkatan kompetensi dan keterampilan dalam merancang media pembelajaran digital yang interaktif, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa berkebutuhan khusus. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini difokuskan pada pelatihan penggunaan Canva berbasis AI guna membantu guru meningkatkan kemampuan dalam membuat media pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, dan mendukung proses pembelajaran yang inklusif serta adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan.

3. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian dilaksanakan pada SLB Negeri 2 Makassar dalam bentuk pelatihan. Pelatihan diikuti oleh 21 guru mata pelajaran. Metode pelaksanaan terdiri dari tahapan kegiatan sebagai persiapan, Pelaksanaan kegiatan, Evaluasi dan Penyusunan Laporan.



Gambar 1. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Pada tahap persiapan, identifikasi kebutuhan pelatihan dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan guru, menyusun materi pelatihan mencakup pengenalan Canva, fitur-fitur dasar, hingga pembuatan media pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan kebutuhan siswa berkebutuhan khusus, dan pengaturan fasilitas dan sarana untuk memastikan ketersediaan perangkat teknologi seperti komputer/laptop, akses internet, dan

projektor yang diperlukan selama pelatihan. Pada Tahap Pelaksanaan, dilakukan test berupa pre dan posttest untuk mengetahui ketercapaian keterampilan peserta terkait materi, sebelum dan sesudah pelatihan dilakukan. Adapun pertanyaan yang diberikan kepada peserta antara lain:

1. Apa itu Artificial Intelligence (AI)?
2. Apa fungsi utama Magic Write di Canva?
3. Fitur Text to Image di Canva memungkinkan Anda untuk?
4. Langkah pertama untuk menggunakan Magic Write adalah?
5. Fitur Canva yang dapat digunakan untuk membuat video presentasi adalah?
6. Fitur AI yang digunakan untuk menghapus latar belakang gambar adalah?
7. Mengapa desain berbasis AI penting bagi guru?
8. Berikut adalah contoh AI dalam kehidupan sehari-hari, kecuali?
9. Fitur Magic Media pada Canva digunakan untuk?
10. Magic Write membantu guru membuat?

Pemberian materi berupa pengenalan fitur Canva, yakni menjelaskan fungsi-fungsi dasar dalam Canva, pemanfaatan artificial intelligence, dan penggunaan efek suara, gambar, animasi disertai dengan demonstrasi secara langsung agar materi yang dipaparkan dengan mudah dapat diimplementasikan oleh peserta, Praktik membuat desain sederhana, dimana peserta mencoba membuat media pembelajaran yang sederhana, seperti poster atau slide presentasi.

Pada tahap evaluasi, peserta diberi tugas mandiri untuk melatih pembuatan perangkat pembelajaran seperti pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), media pembelajaran interaktif, seperti infografis, video animasi, dan presentasi visual yang lebih kompleks, melakukan evaluasi berdasarkan hasil pretest dan posttest menggunakan perhitungan skor N-Gain dimana (Sukarelawan et al., 2024):

$$\% N\ Gain = \frac{Skor\ Post\ Test - Skor\ Pre\ Test}{Skor\ Ideal - Skor\ Pre\ Test} \times 100\% \quad (1)$$

Pendekatan N-Gain digunakan untuk mengukur perubahan relatif terhadap tingkat pemahaman peserta sebelum dan setelah pelatihan (Windi et al., 2022). Terakhir yakni pembuatan laporan yang disusun berdasarkan hasil kegiatan yang telah

dilakukan dan dievaluasi.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian diawali dengan tahap persiapan dimana tim pelaksana melakukan kunjungan terhadap mitra terkait tempat pelaksanaan, peserta kegiatan, peralatan yang dibutuhkan, ketersediaan perangkat computer dan jaringan serta materi yang akan disampaikan. Berdasarkan kebutuhan peserta maka tim pelaksana kemudian Menyusun materi sesuai dengan kebutuhan peserta.

Pada tahap pelaksanaan, kegiatan pelatihan dihadiri oleh kepala sekolah dan 21 guru Mata Pelajaran dari SLB Negeri 2 Makassar selaku peserta. Selaku tim pelaksana kegiatan, dihadiri oleh tim dosen beserta mahasiswa Universitas Dipa Makassar. Berdasarkan keterangan kepala sekolah akan kebutuhan guru untuk mendukung pembelajaran pada siswa berkebutuhan khusus, pelatihan ini bertemakan pemanfaatan artificial intelegent canva untuk pembuatan media pembelajaran digital bagi guru SLB negeri 2 Makassar

Kegiatan dimulai dengan pembukaan dengan rangkaian acara yang dimulai dari lagu Indonesia raya yang dinyanyikan bersama, sambutan ketua pelaksana, sambutan kepala sekolah selaku Mitra kegiatan sekaligus membuka acara, dan pembacaan doa. Selanjutnya, kegiatan pelatihan dimulai dengan rangkaian kegiatan antara lain:

1. Melakukan Test

Test yang dilakukan kepada peserta terdiri dari dua tahapan yaitu Pretest dan Posttest. Pretest dilakukan dengan tujuan untuk mengukur tingkat pengetahuan peserta terkait Aplikasi Canva. Diakhir pelaksanaan kegiatan kemudian dilakukan post test untuk mengukur peningkatan pengetahuan peserta setelah pelatihan dilakukan.



Gambar 2. Pelaksanaan Test

Pretest dan posttest dibuat oleh pemateri dan dikerjakan peserta menggunakan Khoot, terdiri dari 10 pertanyaan terkait aplikasi canva.

2. Pemberian Materi

Materi pelatihan meliputi penerapan Artificial Intelegent di Canva seperti fitur AI, penggunaan magic media, penggunaan magic write dan fitur lainnya yang mendukung pembuatan media pembelajaran. Materi dipaparkan melalui ceramah disertai demonstrasi penerapan AI dalam pembuatan media pembelajaran secara langsung menggunakan aplikasi Canva. Penggunaan animasi, efek, audio diajarkan kepada peserta agar media yang diciptakan interaktif sesuai dengan kebutuhan siswa, dalam hal ini anak berkebutuhan khusus. Selain itu, materi tersebut tentunya kurang maksimal tanpa proses tanya jawab sebagai interaksi dari peserta terkait materi yang kurang dipahami.



Gambar 3. Pemaparan Materi

3. Praktik dan Pendampingan Peserta

Untuk menerapkan teori atau pengetahuan dalam praktik nyata, peserta kemudian diarahkan membuat media pembelajaran yang menerapkan fitur Artificial Intelegent pada canva sesuai dengan mata Pelajaran yang diampuh.



Gambar 4. Praktik dan Pendampingan Peserta

Praktik dilakukan dengan pendampingan oleh tim pelaksana kegiatan, sehingga peserta yang mengalami kesulitan dapat diarahkan dengan baik. Aktivitas selanjutnya adalah peserta melanjutkan praktik pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan pembuatan media pembelajaran sebagai tugas mandiri sehingga menghasilkan suatu media pembelajaran yang interaktif Berdasarkan mata kuliah yang diampun dan tentunya sesuai dengan kebutuhan peserta didiknya. Peserta yang telah menyelesaikan dan mengumpulkan tugasnya kepada tim pelaksana kemudian diberikan sertifikat pelatihan. Kegiatan ditutup dengan melakukan foto bersama antara peserta dan tim pelaksana kegiatan pelatihan seperti ditunjukkan pada gambar 4.

B. Evaluasi Pelaksanaan Kegiatan

1. Hasil Pre Test dan Post Test

Uji wilcoxon dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh pelaksanaan Pelatihan AI di Canva terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta.

Tabel 1. Hasil Pretest dan Posttest

Nama Peserta	Pre Test	Post Test
Ani	32.07721	71.9669
Bob	25.67785	50.8042
Darma	40.60202	74.3451
Djumiatie Munir	37.71829	53.102
Hambali	25.93061	66.659
Hariati	36.79917	100
Hasbi	34.42096	66.3028
Hasnaeni	30.58364	70.2895
Hj. Yudhi	45.16314	67.2794
Mardam ramlan	59.6852	55.4343
Muliani	28.59605	62.4196
Nanieabduh	37.9136	81.9738
Nur	31.23851	81.1926

Nama Peserta	Pre Test	Post Test
Wahidah K		
Rahmi	14.44164	72.2771
Rini	26.78079	80.6296
Risal	16.02711	61.0179
Salmah	39.74035	44.1406
Tuti	8.536305	59.352
Jamal	31.03171	71.9669
Rostina S	33.1227	74.3451
Sumarni	28.125	66.659

Pada tabel 1 ditunjukkan data hasil evaluasi pelaksanaan kegiatan berdasarkan penilaian atas uji pengetahuan dan keterampilan peserta sebelum (pretest) dan sesudah pelatihan (posttest). Hipotesis yang diajukan dalam penelitian atau $H_a =$ "ada perbedaan pengetahuan dan keterampilan pre test dan post test, yang artinya ada pengaruh pelaksanaan Pelatihan AI di Canva terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan Guru".

2. Hasil Uji Wilcoxon

Ranks				
Post_Test - Pre_Test	N	Mean Rank	Sum of Ranks	
Negative Ranks	1 ^a	1.00	1.00	
Positive Ranks	20 ^b	11.50	230.00	
Ties	0 ^c			
Total	21			

a. Post_Test < Pre_Test
b. Post_Test > Pre_Test
c. Post_Test = Pre_Test

Gambar 5. Kegiatan Pengabdian

Negative Ranks, yaitu selisih negatif antara Pre-test dan Post-test, memiliki nilai 1 pada N, Mean Rank, dan Sum Rank. Angka ini menunjukkan bahwa terdapat satu peserta yang mengalami penurunan skor dari Pretest ke Posttest. Positive Ranks merupakan selisih positif antara Pretest dan Posttest. Dalam hal ini, terdapat 20 data positif, yang berarti 20 peserta mengalami peningkatan skor dari Pretest ke Posttest. Rata-rata peningkatan tersebut, diukur dengan Mean Rank yaitu 11,50, sedangkan total peringkat positif atau Sum of Ranks mencapai 230,00. Ties menunjukkan jumlah peserta dengan skor Pretest dan Posttest yang sama. Dalam kasus ini, nilai Ties adalah 0, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada peserta yang memiliki nilai yang sama pada kedua tes tersebut.

Dalam uji hipotesis, kita menggunakan output kedua dari SPSS, yaitu output "Test Statistics". Sebelum menganalisis hasil output tersebut, penting untuk memahami dasar pengambilan keputusan dalam uji Wilcoxon sebagai pedoman. Jika nilai Asymp.Sig. (2-tailed)

lebih kecil dari 0,05, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima. Sebaliknya, jika nilai Asymp.Sig. (2-tailed) lebih besar dari 0,05, maka hipotesis alternatif ditolak.

Test Statistics ^b	
	Post_Test - Pre_Test
Z	-3.980 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Based on negative ranks.
b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Gambar 6. Hasil Test Statistik

Berdasarkan output "Test Statistics" di atas, nilai Asymp.Sig. (2-tailed) tercatat sebesar 0,000. Karena nilai ini lebih kecil dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan kata lain, terdapat perbedaan pengetahuan dan keterampilan antara Pre-test dan Post-test. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan Pelatihan AI di Canva berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta.

Tabel 2. Penentuan N Gain

Nama Peserta	Post Test - Pre Test	Ideal - Pre Test	N Gain
Ani	39.89	67.92	0.59
Bob	25.13	74.32	0.34
Darma	33.74	59.40	0.57
Djumiatie Munir	15.38	62.28	0.25
Hambali	40.73	74.07	0.55
Hariati	63.20	63.20	1.00
Hasbi	31.88	65.58	0.49
Hasnaeni	39.71	69.42	0.57
Hj. Yudhi	22.12	54.84	0.40
Mardam ramlan	(4.25)	40.31	(0.11)
Muliani	33.82	71.40	0.47
Nanieabduh	44.06	62.09	0.71
Nur Wahidah K	49.95	68.76	0.73
Rahmi	57.84	85.56	0.68
Rini	53.85	73.22	0.74
Risal	44.99	83.97	0.54
Salmah	4.40	60.26	0.07
Tuti	50.82	91.46	0.56
Jamal	40.94	68.97	0.59
Rostina S	41.22	66.88	0.62
Sumarni	38.53	71.88	0.54
Persentase Peningkatan Rata-rata			52%

Rata-rata nilai peserta sebelum pelatihan (pretest) sebesar 31,4%, sedangkan rata-rata nilai setelah pelatihan (posttest) meningkat menjadi 68,4%. Dengan demikian terjadi peningkatan sebesar 37 poin. Berdasarkan perhitungan normalized gain (N-Gain) menggunakan persamaan 1, diperoleh nilai sebesar 0,52 yang menunjukkan bahwa efektivitas

pelatihan berada pada kategori sedang.



Gambar 7. Grafik Tingkat Pengetahuan Peserta

Grafik tingkat pengetahuan peserta pada gambar 7, menunjukkan bahwa nilai pre-test peserta cenderung lebih rendah, dengan fluktuasi di kisaran 20 hingga 50. Sebaliknya, nilai post-test menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan sebagian besar peserta mendapatkan nilai lebih tinggi, berkisar antara 50 hingga 100. Kondisi ini mengindikasikan bahwa workshop berhasil meningkatkan pemahaman peserta terhadap materi yang diberikan.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian masyarakat dapat disimpulkan bahwa Pelaksanaan pengabdian masyarakat melalui pelatihan pemanfaatan artificial intelegent canva untuk pembuatan media pembelajaran digital bagi guru SLB negeri 2 Makassar terlaksana sesuai dengan tahapan kegiatan. Pelatihan yang diberikan berhasil meningkatkan pemahaman peserta secara signifikan yaitu meningkat sebesar 52%, sebagaimana ditunjukkan oleh peningkatan skor dari pretest ke posttest. Namun, masih terdapat beberapa peserta yang perlu mendapatkan pendampingan tambahan untuk memastikan pemahaman yang lebih baik terhadap materi.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana pengabdian masyarakat mengucapkan terima kasih kepada mitra yakni Kepala sekolah dan guru-guru SLB Negeri 2 makassar atas partisipasi berupa fasilitas dan kesediaannya sebagai peserta. Selain itu, ucapan terima kasih juga, diucapkan kepada Universitas Dipa Makassar yang telah

memberikan dukungan dana sehingga kegiatan pengabdian dapat terlaksana dengan baik.

7. DAFTAR PUSTAKA

- Ani Endriani, N. (2022). Pelatihan Pelayanan Anak Berkebutuhan Khusus Bagi Guru Paud. *COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 28–33.
- Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah, & Yusuf Tri Herlambang. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>
- Di, P., Xi, K., Negeri, S., & Bengkulu, K. (2025). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Konvensional Pada Materi Poster di Kelas XI SMKN Negeri 7 Kota Bengkulu. 1, 202–211.
- Effendi, M. I., Dewi, R. S. I., Nurjanah, L., Dibtasari, B. A., & Amaliya, F. N. (2024). Meningkatkan Kreativitas Guru Melalui Pelatihan Pembuatan Aplikasi Sederhana Berbasis Canva Web Prototype. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 4(3), 2256–2266. <https://doi.org/10.33379/icom.v4i3.5300>
- Fauziah, Z., Shofiyuddin, A., & Rofiana, H. (2022). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Madinah: Jurnal Studi Islam*, 9(1), 7–18. <https://doi.org/10.58518/madinah.v9i1.1356>
- Mardhiyana, D., Setyarum, A., & Fitri, A. (2022). Penggunaan Video Interaktif Edpuzzle dalam Pembelajaran Matematika dan Bahasa pada Era Merdeka Belajar di SMP Al Fusha Kedungwuni. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 1671. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i4.6139>
- Mulyani, Ratini, Agil Lepiyanto, H. S. (2022). Pelatihan Sertifikasi Guru Dan Peningkatan Mutu Pembelajaran Di Smp Muhammadiyah Al Ghifari Batanghari. *Sinar Sang Surya (Jurnal Pusat Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 6(2), 246–258.
- Nurhidayat, E., Herdiawan, R. D., & Rofi'i, A. (2022). Pelatihan Peningkatan Literasi Digital Guru Dalam Mengintegrasikan Teknologi di SMP Al-Washilah Panguragan Kabupaten Cirebon. *Papanda Journal of Community Service*, 1(1), 27–31. <https://doi.org/10.56916/pjcs.v1i1.71>
- Pelangi, G., & Syarif, U. (2020). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79–96.
- Purwati, Y., Sagita, S., Utomo, F. S., & Baihaqi, W. M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Tata Surya berbasis Virtual Reality untuk Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar dengan Evaluasi Kepuasan Pengguna terhadap Elemen Multimedia. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(2), 259. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2020701894>
- Rahmawati, L., Ambulani, N., Desty Febrian, W., Widyatiningtyas, R., & Sukma Rita, R. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Communnity Development Journal*, 5(1), 129–136.
- Sri Nurhayati, Hani Irmayanti, Riani Lubis, M Fajar Wicaksono, H. (2024). Peningkatan Kemampuan Guru Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Digital Bagi Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) PPKn SMP Kota Cimahi. *Pengabdian Teknik Dan Ilmu Komputer*, 4(2), 55–61.
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). N-Gain vs Stacking. *Suryacahya*.
- Sunarti, S. (2024). Transformasi Pembelajaran Digital Dengan

- Artificial Intelligence. 17(1), 85–96.
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(1), 104–116.
- Windi, W. A., Taufiq, M., & Muhammad, T. (2022). Implementasi Wilcoxon Signed Rank Test Untuk Mengukur Efektifitas Pemberian Video Tutorial Dan Ppt Untuk Mengukur Nilai Teori. *Produktif: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknologi Informasi*, 5(1), 405–410. <https://doi.org/10.35568/produktif.v5i1.1004>
- Yusuf, Azizah, N. L., Suci, T. P., & Walida, S. El. (2024). Implementasi Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence Melalui Media Canva Pada Calon Guru Matematika. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bersinergi Inovatif*, 1(2), 101–108. <https://doi.org/10.61674/jpkmbi.v1i2.154>