

Peningkatan Kemampuan Guru Membuat Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva di Sekolah Penggerak

Nurhidayah^{1*}, Sartika Arifin², Nur Fajriyah Latifa³, Hikma⁴

^{1,2,3,4}Universitas Sulawesi Barat, Majene, Indonesia

*Corresponding Author: nurhidayah.inung19@gmail.com

Info Artikel

Diterima: 27/10/2023

Direvisi: 04/11/2023

Disetujui: 08/11/2023

Abstract. *The low ability of teachers to present digital-based learning makes teachers less than optimal in implementing learning with an independent curriculum. In implementing the independent curriculum, it is emphasized that learning resources are not only in the form of books, but can also use videos, interesting pictures, etc. so that they can increase children's motivation to participate in the learning process. Therefore, this PKM is implemented with the aim of improving teachers' ability to operate IT, especially in creating interesting learning media. The methods used in this PKM are lectures, simulations and workshops. The PKM implementation stage includes the first stage, namely coordinating and analyzing needs, the second stage is socializing Canva learning media, the third stage is training using the Canva application, and the fourth stage is evaluating teacher abilities. The expected result is that this activity can improve teachers' abilities in operating IT and can create interesting learning media. The result of implementing this community service is that there is an increase in teachers' ability to use the Canva application to create interactive and interesting learning media so that they can carry out fun and meaningful learning.*

Keywords: *Learning media, Canva application.*

Abstrak. Rendahnya kemampuan guru dalam menyajikan pembelajaran berbasis digital membuat guru kurang optimal dalam mengimplementasikan pembelajaran dengan kurikulum merdeka. Dalam implementasi kurikulum merdeka ditekankan bahwa sumber belajar tidak hanya dalam bentuk buku, namun juga dapat menggunakan video, gambar menarik, dan lain sebagainya sehingga dapat meningkatkan motivasi anak mengikuti proses pembelajaran. Oleh sebab itu PKM ini dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan guru mengoperasikan IT khususnya dalam membuat media pembelajaran yang menarik. Metode yang digunakan dalam PKM ini adalah Ceramah, simulasi dan workshop. Tahap pelaksanaan PKM meliputi tahap pertama yaitu melakukan koordinasi dan analisis kebutuhan, tahap kedua sosialisasi media pembelajaran canva, tahap ketiga yaitu pelatihan menggunakan aplikasi canva, dan tahap keempat yaitu evaluasi kemampuan guru. Hasil yang diharapkan adalah dengan kegiatan ini dapat meningkatkan kemampuan guru dalam mengoperasikan IT serta dapat membuat media pembelajaran yang menarik. Hasil pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu terjadi peningkatan kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi Canva dalam membuat media pembelajaran yang interaktif dan menarik sehingga dapat melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

Kata Kunci: *Media pembelajaran, Aplikasi Canva.*

How to Cite: Nurhidayah, N., Arifin, S., Latifa, N. F., & Hikma, H. (2023). Peningkatan Kemampuan Guru Membuat Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva di Sekolah Penggerak. *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(4), 360-368. <https://doi.org/10.37478/abdika.v3i3.3348>



Copyright (c) 2023 Nurhidayah, Sartika Arifin, Nur Fajriyah Latifa, Hikma. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Pendahuluan

Salah satu upaya pemerintah dalam meningkatkan mutu pendidikan Indonesia adalah dengan melakukan penyesuaian terhadap kurikulum yang berlaku disesuaikan dengan tuntutan zaman. Kurikulum Merdeka saat ini digaungkan oleh pemerintah sebagai salah satu bentuk penyesuaian diri dunia pendidikan dengan tuntutan zaman di era industry 5.0. Kurikulum Merdeka untuk pertama kalinya dilakukan uji coba penerapannya di tahun 2020 di beberapa sekolah yang terbagi di seluruh Provinsi yang ada di Indonesia.

Program sekolah penggerak merupakan program yang dirancang oleh pemerintah sebagai penunjang satuan pendidikan untuk menciptakan generasi penerus bangsa yang menjadi pembelajar sepanjang hayat yang berjiwa Pancasila (Rahayu et al., 2022). Pelaksana Sekolah Penggerak di Provinsi Sulawesi Barat terbagi ke atas 3 Kabupaten, yaitu Kabupaten Majene, Kabupaten Polewali Mandar, serta Kabupaten Mamasa yang terbagi dalam berbagai jenjang dimulai dari jenjang PAUD, SD, SMP, SMA, dan SLB. Sekolah yang mendapatkan Amanah untuk mengimplementasikan kurikulum merdeka disebut sebagai Sekolah Penggerak dan untuk memperoleh kesempatan menjadi Sekolah Penggerak harus melalui berbagai tahapan

seleksi yang diselenggarakan langsung dari pusat.

Sekolah Penggerak Angkatan II Kabupaten Majene maupun Kabupaten Polewali Mandar terbagi atas 4 jenjang, yaitu jenjang PAUD, SD, SMP, dan SMA. Jenjang PAUD yang memperoleh kesempatan menjadi Sekolah Penggerak yaitu TK Aisyiyah Nurussaada Barane, TK Satu Atap Babunnasri Salabose, TK Muttiama Kasih, dan TK Utsman Bin Affan. Selain itu, jenjang PAUD di Kabupaten Polewali Mandar yang lolos menjadi Sekolah Penggerak yaitu TK Al KAutsar Parappe, TK PGRI Polewali, KB Nurul Ilmi, dan PAUD Ar Rachmah.

Kurikulum merdeka merupakan kurikulum terbaru yang digaungkan oleh pemerintah dalam melaksanakan pembelajaran dimulai dari jenjang PAUD, dasar, menengah, hingga ke jenjang Pendidikan Tinggi. Kurikulum merdeka pada hakikatnya merupakan pendidikan yang menyesuaikan dengan perkembangan zaman dan alam, dimana peserta didik memiliki minat maupun potensi yang dimilikinya masing-masing (Cholilah et al, 2023). Kurikulum sejatinya bertujuan untuk memastikan bahwa setiap peserta didik memperoleh pengalaman akademik serta menjadi panduan bagi guru tentang apa yang penting disajikan dalam proses belajar mengajar (Sriandila et al., 2023).

Penerapan Kurikulum Merdeka memberikan kebebasan kepada satuan pendidikan untuk menyusun secara mandiri kurikulumnya yang dikenal dengan istilah Kurikulum Operasional Satuan Pendidikan. Dalam penyusunan kurikulum yang berikutnya diteruskan sampai kepada pelaksanaan pembelajaran, satuan pendidikan diberikan kebebasan secara mandiri memilih/menggunakan model ataupun media pembelajaran yang mampu mengakomodasi kebutuhan belajar masing-masing siswa. Guru diberikan kebebasan dalam memilih dan menggunakan perangkat ajar dengan tujuan untuk menyesuaikan dengan minat dan kebutuhan belajar peserta didik (Purnawanto, 2022). Guru harus belajar bagaimana mengelola kelas secara profesional agar minat dan potensi yang dimiliki oleh anak dapat dikembangkan secara optimal (Nafisa & Fitri, 2023).

Selain itu, salah satu aspek penting dalam penerapan kurikulum merdeka yaitu digitalisasi. Perkembangan teknologi yang begitu pesat hingga sekarang ini menuntut guru untuk mampu menyesuaikan diri terus belajar dan mengupgrade diri sehingga dapat melaksanakan tugas sebagaimana mestinya. Untuk menyesuaikan kompetensi manusia Indonesia dengan perkembangan teknologi saat ini, salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan memilih Kurikulum Merdeka sebagai standar pendidikan (Lestari et al., 2023). Oleh sebab itu, guru harus memiliki kemampuan dalam mengoperasikan teknologi baik itu dalam hal penyusunan perencanaan pembelajaran sampai kepada pelaksanaan pembelajaran.

Dalam perjalanan pelaksanaan implementasi kurikulum merdeka di jenjang PAUD di kabupaten Majene dan Kabupaten Polewali Mandar mengalami berbagai kendala, salah satunya yaitu kurangnya kemampuan guru dalam mengoperasikan IT. Kurangnya kemampuan guru dalam mengoperasikan IT ini berdampak pada guru kesulitan dalam menyusun dokumen perencanaan pembelajaran utamanya dalam menyusun modul ajar, guru mampu menyusun perencanaan pembelajaran sesuai dengan konsep kurikulum merdeka namun kesulitan dalam menuangkan dalam bentuk ketikan di laptop.

Selain itu, kendala yang dialami oleh guru di satuan pendidikan disebabkan kurangnya kemampuan guru mengoperasikan IT yaitu guru

mengalami kesulitan dalam menyusun bahan ajar maupun media pembelajaran yang menarik yang dapat menunjang aktivitas guru maupun siswa dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Oleh sebab itu diperlukan upaya untuk dapat meningkatkan kemampuan guru dalam menyusun bahan ajar maupun media pembelajaran yang menarik serta berbasis IT sehingga dapat menunjang aktivitas guru dan siswa di kelas serta dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh guru dalam menyusun media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan dapat meningkatkan pemahaman siswa yaitu dengan menggunakan media pembelajaran Canva. Menurut Tanjung aplikasi canva adalah program desain online yang menyediakan berbagai macam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamphlet, brosur, grafik, info grafis, spanduk, selebaran, sertifikat, ijazah, kartu, gambar mini youtube, cerita Instagram, dan lain sebagainya (Atik et al., 2023). Beberapa kelebihan aplikasi canva antara lain (Tanjung & Faizah, 2019):

1. Memiliki desain grafis, animasi, template yang cukup beragam
2. Kemampuan guru dalam mendesain pembelajaran dapat meningkat karena pada aplikasi telah tersedia berbagai fitur yang dapat digunakan
3. Tidak membutuhkan waktu yang lama dalam mendesain media pembelajaran yang praktis
4. Materi yang telah dicantumkan melalui media pembelajaran canva dapat dipelajari kembali oleh peserta didik
5. Gambar yang dihasilkan beresolusi yang baik serta slide media canva dapat dicetak secara otomatis pengukuran cetakan
6. Guru dapat melakukan kolaborasi dengan guru lain dalam Menyusun media kemudian saling berbagi media pembelajaran yang telah dibuat
7. Pembuatan media canva dapat menggunakan laptop maupun *handphone*
8. Output dari aplikasi canva dapat dikolaborasikan dengan aplikasi lain

Adapun menurut Pelangi kekurangan dari aplikasi canva antara lain aplikasi canva membutuhkan ketersediaan jaringan internet yang stabil, terdapat beberapa template, font, sticker yang berbayar, serta terkadang desain yang dipilih memiliki kesamaan dengan desain orang lain (ProfKHSaiffudin Zuhri Purwokerto, 2022).

Penggunaan plikasi Canva akan memberikan kesempatan untuk membuat desain dengan mudah tanpa wajib memiliki kemampuan yang tinggi dalam membuat desain (Jafar Adrian et al., 2022). Penelitian lain juga menyebutkan bahwa penggunaan aplikasi Canva merupakan sebuah solusi yang baik dalam menyediakan media pembelajaran yang terdigitalisasi di abad 21 (Rahmawati & Atmojo, 2021). Terdapat pula aplikasi *Canva for Education* yang dapat memberikan kemudahan kepada guru serta dapat menghemat waktu dalam menyediakan media pembelajaran sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran (Nurhayati et al., 2022). Hasil penelitian yang dilakukan sebelumnya ditemukan bahwa dengan penggunaan aplikasi Canva dalam pelaksanaan pembelajaran dapat meningkatkan persentase hasil belajar siswa (Pendidikan Ekonomi Undiksha & Tenri Ampa, 2020). Selain itu penelitian lain juga menemukan bahwa penerapan pembelajaran pada PAUD dengan menggunakan aplikasi Canva berpengaruh terhadap minat dan motivasi peserta didik dalam belajar (Fajri et al., n.d.). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva juga dapat dijadikan salah satu alternatif pembuatan media pembelajaran yang

menarik dan inovatif sesuai dengan kemajuan pendidikan di abad sekarang ini (Umi et al., n.d.).

Hal ini juga sejalan dengan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat pada pendidik HIMPAUDI di Kecamatan Bekasi Barat yaitu pemanfaatan audio visual dengan menggunakan aplikasi Canva, kegiatan tersebut memberikan manfaat terhadap peningkatan kompetensi guru dalam melaksanakan pembelajaran serta dalam kegiatan tersebut para peserta sangat antusias dalam mengikuti kegiatan dan berharap kegiatan tersebut dapat berlanjut (Alfian et al., 2022). Pelaksanaan pengabdian yang lain juga memberikan manfaat peningkatan wawasan dan keterampilan siswa dalam bidang desain grafis sehingga sangat mendukung proses pembelajaran siswa di kelas (Tiawan et al., 2020).

Berbagai pelaksanaan pengabdian telah dilakukan dalam upaya penggunaan aplikasi Canva dalam menunjang pembelajaran, namun yang menjadi pembeda dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bukan hanya berfokus pada melatih membuat gambar dan video saja, namun juga menyoroti fitur diagram, infografis dan peta konsep yang tentunya diharapkan lebih meningkatkan performa guru dalam melaksanakan pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan wawasan baru kepada para guru maupun kepala sekolah untuk dapat menggunakan IT secara terampil serta dapat membuat media pembelajaran yang inovatif dan menarik, sehingga dapat menunjang pelaksanaan pembelajaran di kelas. Fokus utama pelaksanaan kegiatan ini memberikan pengetahuan kepada para guru dan kepala sekolah untuk membuat infografis, sampul buku, diagram, peta konsep, dan video pembelajaran sehingga dapat menunjang pelaksanaan pembelajaran di kelas.

Metode Pelaksanaan

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan PKM ini diawali dengan brainstorming kepada guru matematika terkait standar kompetensi dan kompetensi dasar yang diajarkan pada masing-masing kelas. Selanjutnya dipilih beberapa kompetensi yang akan disusun materi, latihan dan tugas berbasis *canva*. Pemilihan materi awal dimaksudkan agar guru dapat menyusun perangkat pembelajaran yang diprioritaskan dapat mengatasi kejenuhan siswa dan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

Tahapan pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Pembelajaran Berbasis Canva di Sekolah Penggerak Kabupaten Majene dan Kabupaten Polewali Mandar Provinsi Sulawesi Barat.



Gambar 1. Tahapan Kegiatan

Adapun langkah-langkah yang ditempuh meliputi beberapa tahapan,

yaitu:

1. Tahap pertama yaitu memberikan pretest kepada peserta dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta sebelum diberikan pelatihan
2. Tahap kedua meliputi pengenalan *Canva* dan simulasi contoh-contoh pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dan simulasi.
3. Tahap ketiga pelatihan penggunaan aplikasi *Canva*, dalam tahapan ini dilakukan pelatihan kepada guru tentang penggunaan aplikasi *Canva*.
4. Tahap terakhir adalah evaluasi pengetahuan guru tentang aplikasi *Canva*.

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dilaksanakan mulai bulan Juni hingga bulan Juli dengan melaksanakan seluruh rangkaian kegiatan. Dengan peserta sebanyak 24 orang yang tersidi dari 2 orang guru serta 1 orang kepala sekolah dengan jumlah satuan pendidikan sebanyak 8 yaitu Sekolah Penggerak Angkatan 2 Jenjang PAUD Kabupaten Majene dan Kabupaten Polewali Mandar. Adapun kegiatan tersebut dilakukan dengan tahapan yaitu mulai dari persiapan, pelaksanaan kegiatan, serta melakukan evaluasi.

Tahapan awal dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dimulai dari tahapan persiapan dimana dalam tahapan ini dilakukan berbagai hal yang perlu disiapkan sebelum kegiatan pelatihan dilaksanakan, antara lain melakukan koordinasi, persiapan alat dan bahan, lokasi kegiatan, dan lain sebagainya.

Tahapan berikutnya dilanjutkan dengan melaksanakan kegiatan pelatihan membuat media pembelajaran berbasis aplikasi *Canva*. Sebelum melaksanakan kegiatan, terlebih dahulu diberikan pretest kepada peserta dengan tujuan untuk memperoleh informasi terkait kemampuan awal peserta dalam menggunakan aplikasi *Canva*. Berdasarkan data pretest yang diberikan kepada peserta disajikan pada Tabel 1. berikut:

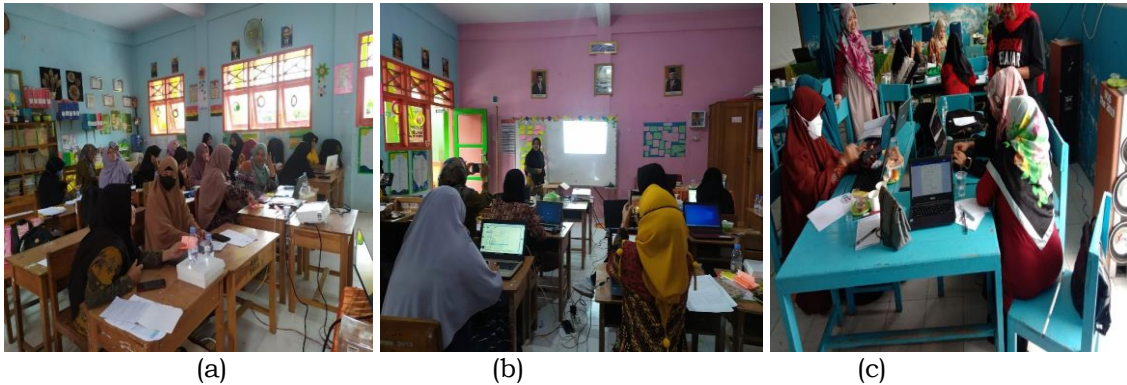
Tabel 1. Data kemampuan awal peserta menggunakan Aplikasi *Canva*

No.	Aspek	Jumlah Peserta (%)	
		Ya	Tidak
1.	Pengetahuan tentang aplikasi <i>Canva</i>	100	0
2.	Pengetahuan tentang membuat infografis melalui aplikasi <i>Canva</i>	16,67	83,33
3.	Pengetahuan tentang membuat diagram melalui aplikasi <i>Canva</i>	20,83	79,17
4.	Pengetahuan tentang membuat sampul buku melalui aplikasi <i>Canva</i>	12,5	87,5
5.	Pengetahuan tentang membuat peta pikiran melalui aplikasi <i>Canva</i>	25	75
6.	Pengetahuan tentang membuat dokumen presentasi melalui aplikasi <i>Canva</i>	0	100
7.	Pengetahuan tentang membuat video melalui aplikasi <i>Canva</i>	0	100
8.	Penggunaan Aplikasi <i>Canva</i> dalam membuat Media Pembelajaran	0	100
Rata-Rata		21,86	78,13

Berdasarkan data dari hasil pretest diperoleh informasi bahwa rata-rata 78,13% peserta yang belum mengetahui dengan baik mengenai aplikasi *Canva* dan penggunaannya. Data awal ini menjadi informasi awal pelaksana

kegiatan untuk memberikan perlakuan relevan berdasarkan kebutuhan belajar peserta.

Setelah mendapatkan informasi mengenai kemampuan awal peserta, kegiatan dilanjutkan dengan memberikan materi mengenai penggunaan aplikasi Canva dalam bentuk kegiatan pelatihan. Kegiatan pelatihan penggunaan Aplikasi Canva dilaksanakan sebanyak 6 kali pertemuan dengan rincian pelaksanaan kegiatan yaitu sebanyak 3 kali pertemuan dalam 3 minggu dengan lokasi kegiatan yang berbeda-beda. Adapun materi yang diberikan antara lain yaitu tentang cara membuat infografis, diagram, sampul buku, peta pikiran, dokumen presentasi, serta membuat video dengan menggunakan aplikasi Canva. Adapun dokumentasi kegiatan disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. (a) pertemuan I, (b) pertemuan II, (c) pertemuan III

Rangkaian kegiatan PKM dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan yang dokumentasinya disajikan pada gambar 2 diatas. Adapun rincian kegiatan dimulai dari pertemuan pertama kegiatan pelatihan disampaikan materi tentang pengenalan aplikasi Canva serta cara membuat infografis dan diagram dengan menggunakan aplikasi Canva. Pada kegiatan tersebut, diberikan diawali dengan memberikan informasi tentang cara membuat akun pada aplikasi Canva, mengunduh aplikasi, serta menu apa saja yang tersedia pada aplikasi Canva. Kemudian dilanjutkan dengan materi tentang cara membuat infografis dan diagram, memilih template yang diinginkan, praktik membuat infografis dan diagram, serta mengunduh dokumen yang telah dibuat.

Pertemuan selanjutnya, dilakukan pemberian informasi tentang cara membuat sampul buku dan peta pikiran dengan menggunakan aplikasi Canva, memilih template yang diinginkan, mengedit template, serta melakukan pengunduhan terhadap dokumen yang telah dibuat. Kemudian dilanjutkan pula dengan memberikan informasi tentang tata cara membuat dokumen presentasi dengan menggunakan aplikasi Canva.

Pertemuan terakhir kegiatan pelatihan dilakukan dengan memberikan materi tentang membuat video dengan menggunakan aplikasi Canva, antara lain terdiri dari, memilih template yang telah tersedia, mengedit template, memasukkan gambar, suara ataupun video, serta pengaturan penampilan gambar, waktu, dan lain sebagainya. Kegiatan terakhir ditutup dengan melakukan evaluasi terhadap ketercapaian pelaksanaan kegiatan pelatihan penggunaan Aplikasi Canva. Adapun hasil posttest yang diberikan kepada peserta dalam rangka mengukur pengetahuannya mengenai aplikasi Canva disajikan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Data Postest Peserta

No.	Aspek	Jumlah Peserta (%)	
		Ya	Tidak
1.	Pengetahuan tentang aplikasi Canva	100	0
2.	Pengetahuan tentang membuat infografis melalui aplikasi Canva	91,67	8,33
3.	Pengetahuan tentang membuat diagram melalui aplikasi Canva	70,83	29,17
4.	Pengetahuan tentang membuat sampul buku melalui aplikasi Canva	75	25
5.	Pengetahuan tentang membuat peta pikiran melalui aplikasi Canva	83,33	16,67
6.	Pengetahuan tentang membuat dokumen presentasi melalui aplikasi Canva	50	50
7.	Pengetahuan tentang membuat video melalui aplikasi Canva	37,5	62,5
8.	Penggunaan Aplikasi Canva dalam membuat Media Pembelajaran	100	0
Rata-Rata		76,04	23,96

Berdasarkan data yang disajikan pada Tabel 2, dari hasil pemberian postest kepada peserta maka dapat dilihat bahwa pelaksanaan pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva dapat meningkatkan kemampuan guru dan kepala sekolah di sekolah penggerak jenjang PAUD dalam menggunakan aplikasi Canva. Kemudian diharapkan dengan peningkatan kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi Canva dapat membantu guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan bermakna. Respon guru juga sangat positif terhadap pelaksanaan kegiatan ini, hal ini terlihat dari permintaan guru dan kepala sekolah untuk melaksanakan kegiatan secara berkelanjutan.

Hal ini sejalan dengan hasil pengabdian masyarakat yang telah dilakukan sebelumnya yang menunjukkan terjadi peningkatan kemampuan dalam menggunakan aplikasi Canva sehingga meningkatkan kinerja guru, respon guru sangat positif dengan menyarankan kegiatan tersebut terlaksana secara berkelanjutan (Tonra, 2023). Hasil pelaksanaan pengabdian masyarakat yang lain juga menunjukkan peningkatan kemampuan guru-guru dalam membuat desain poster menggunakan aplikasi Canva setelah mengikuti kegiatan (Simbolon et al., 2022).

Adapun kendala selama pelaksanaan kegiatan ini yaitu masih terdapat beberapa peserta yang belum memiliki perangkat keras yang memadai sehingga pelaksana kegiatan kesulitan dalam mendampingi guru tersebut dalam mempraktikkan penggunaan aplikasi Canva. Kemampuan dasar beberapa guru dan kepala sekolah dalam mengoperasikan laptop juga masih kurang, sehingga membutuhkan waktu yang lama untuk memberikan pemahaman kepada guru tentang menggunakan aplikasi Canva. Oleh sebab itu, sangat perlu guru melakukan pembiasaan dalam menggunakan teknologi, sebab menurut Ekonomi (2018) kemudahan penggunaan teknologi sangat dipengaruhi oleh persepsi pengguna dalam memanfaatkan teknologi tersebut (Nurhidayah & Amran Yahya, 2022).

Simpulan dan Tindak Lanjut

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan melaksanakan pelatihan kepada guru dan kepala sekolah penggerak jenjang PAUD memberikan dampak positif kepada guru dan kepala sekolah utamanya

dalam menggunakan IT. Sehingga sangat diharapkan ilmu yang telah diperoleh oleh kepala sekolah dan guru dapat benar-benar diimplementasikan dalam melaksanakan pembelajaran yang menarik dan bermakna. Adapun tindak lanjut dari kegiatan ini akan dilakukan pemberian pelatihan kepada guru menggunakan aplikasi lainnya sehingga akan meningkatkan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan.

Daftar Pustaka

- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva* (Vol. 5, Issue 1). <http://ejurnal.ubharajaya.ac.id/index.php/Jabdimas>
- Atik, M., Ekowati, S., Dananti, K., Wening, S., Dyah, E., & Ningrum, P. (2023). Pengembangan Metode Pembelajaran Berbasis Canva pada Matakuliah Jaringan Komputer. *JITU: Journal Informatic Technology And Communication*, 7(1), 10–19. <https://doi.org/10.36596/jitu.v%vi%i.1005>
- Cholilah, M., Tatuwo, A. G. P., Rosdiana, S. P., & Fatirul, A. N. (2023). Pengembangan Kurikulum Merdeka Dalam Satuan Pendidikan Serta Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Abad 21. *Sanskara Pendidikan dan Pengajaran*, 1(02), 56-67.
- Fajri, Z., Febriliana Dewi Riza, I., Azizah, H., Sofiana, Y., & Andila, A. (n.d.). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Anak Usia Dini di PAUD Al Muhaimin Bondowoso*. 3. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/equilibrium/index>
- Jafar Adrian, Q., Utami Putri, N., Jayadi, A., Persada Sembiring, J., Wayan Sudana, I., Adi Darmawan, O., Anggit Nugroho, F., & Faqih Ardiantoro, N. (2022). PENGENALAN APLIKASI CANVA KEPADA SISWA/SISWI SMKN 1 TANJUNG SARI, LAMPUNG SELATAN. *Journal of Technology and Social for Community Service (JTSCS)*, 3(2), 187–191. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/teknoabdimas>
- Lestari, D., Asbari, M., & Yani, E. E. (2023). Kurikulum Merdeka: Hakikat Kurikulum dalam Pendidikan. *JOURNAL OF INFORMATION SYSTEMS AND MANAGEMENT*, 02(05). <https://lipi.go.id/id/>
- Nafisa, M. D., & Fitri, R. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi di Lembaga PAUD. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 6(2), 179–188. <https://doi.org/10.30605/jsgp.6.2.2023.2840>
- Nurhayati, N., Vianty, M., Nisphi, M. L., & Sari, D. E. (2022). The Data tes awal dan tes akhir. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 171–180. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i1.8340>
- Nurhidayah, N., & Amran Yahya. (2022). PKM Pengembangan Usaha Ojek Online PAPAJEK dengan Pemanfaatan Teknologi Aplikasi Berbasis Android. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 419–429. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i2.8127>
- Pendidikan Ekonomi Undiksha, J., & Tenri Ampa, A. (2020). *Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva*. 12(2). www.canva.com.
- Purnawanto, A. T. (2022). Perencanaan pembelajaran bermakna dan asesmen Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pedagogy*, 15(1), 75-94.

- ProfKHSaiffudin Zuhri Purwokerto, U. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI-BP DI SD BERBASIS APLIKASI CANVA. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1). <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i1.1921>
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6313–6319. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3237>
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>
- Simbolon, R. W., Siallagan, S., Munte, D., & Barus, B. (2022). DESAIN POSTER MENARIK MEMANFAATKAN CANVA. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 448–456. <https://doi.org/10.31949/jb.v3i3.2904>
- Sriandila, R., Suryana, D., Mahyuddin, N., Negeri Padang, U., Hamka, J., Tawar Padang, A., & Barat, S. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka di PAUD Nurul Ikhlas Kemantan Keblai Kabupaten Kerinci. *Journal on Education*, 05(02), 1826–1840.
- 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.
- Tiawan, Musawarman, Sakinah, L., Rahmawati, N., & Salman, H. (2020). PELATIHAN DESAIN GRAFIS MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA TINGKAT SMK DI SMKN 1 GUNUNG PUTRI BOGOR. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 476–480. <https://doi.org/10.31949/jb.v1i4.417>
- Tonra, W. S., Angkotasan, N., Sari, D. P., & Ikhsan, M. (2023). Menjadi Guru Kreatif Melalui Aplikasi Canva. *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, 8(1), 126-133.
- Umi, T., Hayati, F., Sarjanawiyata, U., & Yogyakarta, T. (n.d.). *Prosiding Seminar Nasional MIPA UNIBA 2022*.