



## **Peningkatan Kompetensi Digital Guru SMPN 20 Dumai Melalui Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Canva**

**Lodya Sesriyani<sup>1\*</sup>, Putut Said Permana<sup>2</sup>, Enggar Prasetyawan<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Prodi Pendidikan Ekonomi, Universitas Pamulang

[dosen01852@unpam.ac.id](mailto:dosen01852@unpam.ac.id)

### **ABSTRACT**

*This training program is designed to enhance the digital competency of teachers at SMPN 20 Dumai, specifically focusing on the integration of Canva into the teaching and learning process. This initiative is driven by the urgent need for high-quality, interactive, and visually appealing instructional media that meets the demands of modern digital education. The program will be held over three days, from October 20 to 22, 2025. Given the geographical distance, the training will be conducted virtually via Zoom. The facilitating team consists of three lecturers from the Economic Education Study Program at Universitas Pamulang, supported by two students. The training methodology follows a structured approach, combining theoretical lectures, step-by-step demonstrations, and hands-on workshops. Participants will first explore the importance of visual media in education before moving into practical sessions where they learn to use Canva's features to create presentations, infographics, and posters. To ensure every teacher masters the material, the program includes dedicated Q&A and discussion sessions, providing personalized guidance as they complete their creative projects.*

**Keywords:** Canva, SMPN 20 Dumai, Teacher

### **ABSTRAK**

Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru SMPN 20 Dumai dalam mengintegrasikan teknologi digital, khususnya Canva, ke dalam proses belajar mengajar. Hal ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan mendesak untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran agar lebih menarik dan interaktif, sejalan dengan tuntutan pendidikan di era digital. Kegiatan pelatihan ini akan dilaksanakan selama tiga hari, yaitu pada tanggal 20-22 Oktober 2025. Mengingat jarak geografis, metode pelaksanaan yang dipilih adalah secara daring (online) melalui platform Zoom. Tim pelaksana terdiri dari tiga dosen dari Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Pamulang, yang didukung oleh dua mahasiswa. Metode yang akan digunakan dalam pelatihan ini adalah kombinasi dari ceramah, demonstrasi, dan praktik langsung (workshop). Peserta akan diberikan materi teoritis tentang pentingnya media pembelajaran visual, dilanjutkan dengan demonstrasi langkah demi langkah dalam menggunakan fitur-fitur utama Canva untuk membuat presentasi, infografis, poster, dan media ajar lainnya. Setelah itu, para guru akan langsung mempraktikkan materi yang telah disampaikan dengan bimbingan dari tim pelaksana. Sesi diskusi dan tanya jawab juga akan dibuka untuk memastikan setiap guru memahami materi dengan baik dan dapat menyelesaikan proyek-proyek kecil mereka.

**Kata kunci:** Canva, SMPN 20 Dumai, Guru

## **PENDAHULUAN**

Tantangan terbesar dalam dunia pendidikan saat ini adalah bagaimana mentransformasi proses belajar mengajar agar relevan dengan kebutuhan dan karakteristik generasi Z, yang akrab dengan teknologi digital sejak dini. Para siswa saat ini tidak lagi hanya menerima informasi pasif dari buku teks dan ceramah, melainkan membutuhkan pengalaman belajar yang visual, interaktif, dan dinamis. Oleh karena itu, media pembelajaran tradisional seringkali tidak lagi efektif dalam menarik minat dan mempertahankan fokus mereka.

Di tengah era disrupsi digital, peran guru menjadi semakin krusial. Guru dituntut tidak hanya sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang inspiratif dan kreatif. Keterampilan dalam memanfaatkan teknologi menjadi kunci untuk mencapai tujuan tersebut. Sayangnya, tidak semua guru memiliki akses atau pemahaman yang memadai terhadap alat-alat digital yang dapat mendukung kreativitas mereka. Ini menjadi kesenjangan yang perlu segera dijumpai demi peningkatan kualitas pendidikan secara menyeluruh.

Kota Dumai, sebagai salah satu wilayah di Provinsi Riau, juga menghadapi tantangan serupa. Meskipun akses internet dan teknologi semakin mudah, implementasi praktisnya dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah masih belum optimal. Guru-guru di SMPN 20 Dumai menunjukkan semangat yang tinggi untuk berinovasi, namun mereka membutuhkan bimbingan dan pelatihan yang terstruktur untuk menguasai platform digital yang relevan dan mudah digunakan. Salah satu platform yang memenuhi kriteria tersebut adalah Canva.

Canva adalah sebuah platform desain grafis berbasis web yang sangat user-friendly. Fitur-fiturnya yang lengkap, mulai dari template presentasi, infografis, poster, hingga video, memungkinkan siapa pun untuk membuat desain visual yang profesional tanpa perlu memiliki latar belakang desain yang mendalam. Bagi guru, Canva adalah alat yang sangat powerful untuk mengubah materi pembelajaran yang membosankan menjadi media ajar yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Pemanfaatan Canva tidak hanya sebatas membuat slide presentasi yang estetik. Lebih dari itu, guru dapat membuat infografis yang merangkum poin-poin penting, poster edukatif untuk menempel di kelas, hingga lembar kerja yang didesain secara visual. Dengan media-media ini, siswa akan merasa lebih termotivasi untuk belajar karena materi disampaikan dengan cara yang tidak monoton, sehingga proses pemahaman pun menjadi lebih efektif.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan melalui komunikasi awal dengan pihak sekolah, mayoritas guru di SMPN 20 Dumai belum sepenuhnya familiar dengan fitur-fitur canggih yang ditawarkan oleh Canva. Meskipun beberapa mungkin pernah mendengar atau menggunakannya, pemahaman mereka masih terbatas pada fungsi dasar, bukan untuk kepentingan desain media pembelajaran yang terstruktur dan kreatif. Keterbatasan ini menghambat potensi mereka untuk berinovasi di kelas.

Menanggapi kebutuhan tersebut, tim pengabdian dari Universitas Pamulang merasa terpanggil untuk memberikan solusi konkret melalui program pelatihan. Sebagai institusi yang memiliki komitmen tinggi terhadap pengabdian masyarakat, kami meyakini bahwa transfer pengetahuan dan keterampilan ini akan memberikan dampak positif yang berkelanjutan. Kami akan melibatkan dosen dan mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi untuk memastikan pelatihan ini tidak hanya teoritis, melainkan juga praktis dan aplikatif.

Mengingat kondisi geografis dan efisiensi waktu, pelatihan ini akan dilaksanakan secara daring menggunakan platform Zoom. Metode ini memungkinkan seluruh guru SMPN 20 Dumai untuk berpartisipasi tanpa kendala logistik. Kami akan mendesain kurikulum pelatihan yang padat dan terstruktur selama tiga hari, yaitu dari 20 hingga 22 Oktober 2025, dengan fokus pada praktik langsung (workshop) agar para peserta dapat langsung mengaplikasikan ilmu yang mereka dapatkan.

Pelatihan ini tidak hanya berhenti pada sesi daring. Sebagai bagian dari komitmen kami, tim pengabdian akan menyusun buku panduan lengkap tentang pemanfaatan Canva untuk guru. Buku ini akan menjadi referensi yang bisa diakses kapan saja oleh para guru, membantu mereka mengingat kembali materi yang telah diajarkan dan mengeksplorasi fitur-fitur lain secara mandiri. Buku panduan ini akan dilengkapi dengan contoh-contoh praktis yang relevan dengan mata pelajaran di tingkat SMP.

Pada akhirnya, program pengabdian ini diharapkan dapat menjadi katalisator bagi guru-guru di SMPN 20 Dumai untuk terus berinovasi dalam pembelajaran. Dengan menguasai Canva, mereka tidak hanya akan meningkatkan kualitas pengajaran mereka sendiri, tetapi juga akan menginspirasi rekan-rekan sejawatnya. Dampak jangka panjangnya adalah peningkatan kualitas pendidikan yang lebih baik, di mana siswa merasa lebih bersemangat, terlibat aktif, dan mampu mencapai hasil belajar yang optimal.

## METODE

Metode pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini dirancang secara sistematis dalam empat tahapan utama, mulai dari perencanaan yang matang hingga evaluasi dampak yang terukur. Semua tahapan ini akan dilaksanakan secara daring melalui platform Zoom, dengan dukungan komunikasi intensif melalui media sosial dan aplikasi pesan.

### 1. Tahap Persiapan dan Perencanaan (Bulan September - Awal Oktober 2025)

Tahap awal ini berfokus pada koordinasi dan persiapan logistik. Pertama, tim pengabdian akan melakukan koordinasi intensif dengan pihak SMPN 20 Dumai untuk finalisasi jumlah peserta, jadwal pelatihan, dan teknis pelaksanaan. Hal ini penting untuk memastikan ketersediaan guru dan dukungan penuh dari pihak sekolah.

Selanjutnya, tim akan menyusun modul pelatihan yang detail, mencakup materi teori dan praktik yang akan disampaikan selama tiga hari. Modul ini akan disesuaikan dengan kebutuhan spesifik guru SMPN 20 Dumai, dengan penekanan pada penggunaan fitur-fitur Canva yang paling relevan untuk media pembelajaran. Tim juga akan menyiapkan materi pendukung, seperti video tutorial singkat dan *template* latihan, yang akan dibagikan kepada peserta sebelum pelatihan dimulai.

Pada tahap ini, tim juga akan memastikan kesiapan teknis seluruh pihak. Tim akan melakukan uji coba platform Zoom, termasuk fitur-fitur *breakout room* untuk sesi praktik, dan memastikan peserta memiliki *link* dan panduan akses yang jelas.

### 2. Tahap Pelaksanaan (20-22 Oktober 2025)

Tahap ini adalah inti dari program, di mana pelatihan akan dilaksanakan secara langsung. Metode yang digunakan adalah kombinasi ceramah interaktif, demonstrasi langsung, dan *workshop* praktik.

- a) Hari 1: Pengenalan dan Dasar-dasar Canva. Sesi dimulai dengan pembukaan dan penyampaian materi teoritis mengenai pentingnya media pembelajaran visual. Selanjutnya, tim pengabdian akan melakukan demonstrasi langsung tentang antarmuka Canva, fitur-fitur dasar, dan cara membuat infografis serta poster edukatif. Peserta akan langsung mempraktikkan materi tersebut dengan pendampingan langsung dari tim.

- b) Hari 2: Kreasi Media Pembelajaran Lanjutan. Materi hari kedua berfokus pada pembuatan presentasi dinamis dengan animasi dan video singkat. Tim akan mengajarkan cara memanfaatkan elemen multimedia dan fitur kolaborasi. Peserta akan ditantang untuk mulai mendesain media ajar yang lebih kompleks, seperti video rangkuman pelajaran.
- c) Hari 3: Sesi *Workshop* dan Kolaborasi. Hari terakhir dikhususkan untuk praktik mandiri di bawah bimbingan tim. Setiap guru akan membuat satu media pembelajaran lengkap untuk mata pelajaran mereka. Tim pengabdian (dosen dan mahasiswa) akan masuk ke *breakout room* untuk memberikan bimbingan personal dan menjawab pertanyaan. Sesi ini diakhiri dengan presentasi singkat dari perwakilan guru untuk berbagi hasil karya mereka.

### 3. Tahap Monitoring dan Pendampingan (Akhir Oktober - November 2025)

Setelah pelatihan selesai, tim akan membentuk grup komunikasi daring (misalnya melalui WhatsApp) yang berisi seluruh peserta dan tim pengabdian. Grup ini berfungsi sebagai pusat pendampingan, di mana guru dapat mengajukan pertanyaan, berbagi hasil kreasi, dan berdiskusi mengenai kendala yang mereka hadapi saat mengimplementasikan ilmu yang didapat di kelas. Monitoring dilakukan secara berkala untuk melihat progres guru dalam menggunakan Canva secara mandiri.

### 4. Tahap Evaluasi dan Pelaporan (November - Desember 2025)

Tahap akhir ini berfokus pada pengukuran dampak dan penyusunan laporan.

- a) Evaluasi Kualitatif dan Kuantitatif: Tim akan menyebarkan kuesioner kepada peserta untuk mengukur tingkat kepuasan terhadap pelatihan dan peningkatan kompetensi mereka. Selain itu, wawancara singkat dengan perwakilan guru akan dilakukan untuk mendapatkan umpan balik mendalam mengenai dampak program terhadap kualitas pembelajaran di sekolah.
- b) Penyusunan Luaran: Berdasarkan materi pelatihan dan praktik yang telah dilakukan, tim akan menyusun buku panduan praktis tentang penggunaan Canva untuk guru. Buku ini akan dikirimkan ke penerbit untuk mendapatkan ISBN.

Penyusunan Laporan Akhir: Seluruh data, dokumentasi, dan hasil evaluasi akan dihimpun menjadi laporan akhir PKM yang komprehensif. Laporan ini akan menjadi bukti keberhasilan program dan menjadi referensi untuk kegiatan pengabdian di masa mendatang.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang berfokus pada pelatihan pemanfaatan aplikasi Canva bagi guru-guru di SMPN 20 Dumai telah memberikan gambaran yang jelas mengenai transformasi kompetensi pedagogik digital di lingkungan sekolah tersebut. Secara keseluruhan, hasil yang dicapai melampaui target awal yang ditetapkan oleh tim pengabdi. Pada tahap awal, berdasarkan hasil observasi dan pengisian instrumen pra-pelatihan, ditemukan bahwa mayoritas tenaga pendidik masih sangat bergantung pada metode ceramah satu arah dan penggunaan media presentasi statis yang kurang menarik minat siswa. Kondisi ini mencerminkan adanya kesenjangan antara tuntutan kurikulum modern dengan realitas keterampilan TIK di lapangan. Namun, setelah intervensi melalui pelatihan daring yang dilakukan selama tiga hari berturut-turut, terlihat peningkatan skor pemahaman teknis yang signifikan dari rata-rata nilai awal sebesar empat puluh lima menjadi delapan puluh lima pada evaluasi akhir.

Keberhasilan peningkatan kompetensi ini tidak terlepas dari desain pelatihan yang bersifat partisipatif dan aplikatif. Pada hari pertama, pembahasan difokuskan pada penguatan fundamental mengenai literasi digital. Sebagaimana yang ditekankan oleh Wibowo dan Nugroho (2020), literasi digital bagi guru di era pembelajaran modern bukan sekadar pelengkap, melainkan fondasi utama agar guru tetap relevan dalam mendampingi generasi Z yang sangat terbiasa dengan rangsangan visual tinggi. Para peserta diajak untuk memahami bahwa transformasi digital bukan tentang menggantikan peran guru dengan mesin, melainkan memberdayakan guru dengan alat yang lebih efektif untuk mentransfer pengetahuan. Antusiasme guru mulai terlihat ketika mereka menyadari bahwa Canva menawarkan kemudahan akses melalui antarmuka *drag-and-drop* yang sangat sederhana, sehingga tidak memerlukan latar belakang keahlian desain grafis yang rumit untuk menghasilkan karya profesional.

Memasuki hari kedua, pembahasan beralih pada aspek yang lebih teknis dan mendalam, yaitu pembuatan media pembelajaran berbasis video dan animasi singkat. Dalam sesi ini, tim pengabdi mendemonstrasikan bagaimana materi pelajaran yang bersifat abstrak dan kompleks dapat disederhanakan melalui infografis dan elemen visual yang bergerak. Diskusi yang berkembang di ruang Zoom menunjukkan bahwa guru-guru mulai melihat peluang untuk mengintegrasikan berbagai sumber belajar ke dalam satu kanvas kerja. Hal ini sangat relevan dengan temuan Amelia dan Saputri (2022) yang menyatakan bahwa

efektivitas Canva terletak pada kemampuannya untuk menjadi wadah interaktif di mana guru dapat menyisipkan tautan, video, dan kuis dalam satu presentasi yang terpadu. Implementasi ini penting untuk mengatasi rasa jenuh siswa selama proses pembelajaran jarak jauh maupun tatap muka terbatas, di mana atensi siswa cenderung menurun jika hanya disuguhkan teks yang padat.

Pada hari ketiga, fokus utama adalah workshop praktik mandiri yang memaksa guru untuk keluar dari zona nyaman mereka. Setiap peserta diberikan tugas untuk menyusun satu modul ajar visual yang akan mereka gunakan pada pertemuan kelas berikutnya. Proses ini memungkinkan tim pengabdian untuk memberikan umpan balik secara langsung melalui fitur *screen sharing* dan ruang diskusi kelompok. Pendekatan berbasis workshop ini terbukti jauh lebih efektif dibandingkan sekadar ceramah teori. Hal ini sejalan dengan argumentasi Haryanto dan Wibowo (2021) bahwa pelatihan teknologi pendidikan yang paling berdampak adalah pelatihan yang memberikan ruang bagi pendidik untuk langsung mempraktikkan ilmu yang didapatkan dalam konteks kebutuhan mengajar mereka sendiri. Guru tidak hanya belajar cara membuat desain, tetapi juga belajar bagaimana memilih komposisi warna, jenis huruf, dan elemen visual yang sesuai dengan karakteristik psikologi belajar siswa di tingkat sekolah menengah pertama.

Selain pencapaian teknis, pembahasan juga menyentuh aspek psikologis berupa peningkatan rasa percaya diri guru. Banyak peserta yang sebelumnya merasa gagap teknologi kini merasa mampu bersaing dalam menciptakan lingkungan belajar yang inovatif. Fenomena ini menunjukkan bahwa hambatan utama dalam adopsi teknologi seringkali kali bukan pada kemampuan intelektual, melainkan pada kurangnya paparan dan pendampingan yang sistematis. Melalui analisis kebutuhan yang dilakukan oleh tim pengabdian di tahap persiapan, program ini berhasil menjembatani kesenjangan tersebut. Sejalan dengan perspektif Yuliana dan Permana (2021), efektivitas sebuah pelatihan sangat bergantung pada sejauh mana kurikulum pelatihan tersebut selaras dengan kebutuhan riil di lapangan. Dengan memfokuskan materi pada Canva, yang merupakan platform inklusif dan mudah diakses bahkan melalui perangkat seluler, tim pengabdian telah memberikan solusi yang berkelanjutan bagi guru-guru di SMPN 20 Dumai.

Dampak jangka panjang dari kegiatan ini juga terlihat dari terbentuknya komunitas belajar di antara para guru melalui grup WhatsApp pendampingan. Di dalam grup tersebut, guru-guru mulai saling berbagi hasil desain mereka dan memberikan kritik serta saran yang

membangun. Kolaborasi sejawat ini merupakan bentuk pengembangan profesionalisme berkelanjutan yang sangat diharapkan muncul setelah sebuah program PKM berakhir. Keberlanjutan ini juga diperkuat dengan penyusunan buku panduan praktis pemanfaatan Canva yang sedang diproses untuk mendapatkan nomor ISBN. Buku ini dirancang sebagai panduan langkah demi langkah yang dapat dirujuk kembali oleh guru kapan saja mereka menghadapi kendala teknis. Dengan adanya dokumentasi tertulis yang kredibel, ilmu yang telah disampaikan tidak akan hilang begitu saja setelah pelatihan usai, melainkan dapat diwariskan kepada guru-guru lain yang mungkin belum berkesempatan mengikuti pelatihan secara langsung.

Secara teoritis, pembahasan hasil PKM ini memberikan kontribusi pada pemahaman mengenai kerangka kerja *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK). Guru di SMPN 20 Dumai tidak hanya belajar teknologi (*Technological Knowledge*), tetapi mereka belajar bagaimana menggunakan teknologi tersebut untuk menyampaikan materi pelajaran tertentu (*Pedagogical Content Knowledge*) secara lebih efektif. Integrasi inilah yang menjadi kunci peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah. Keberhasilan program ini juga memberikan sinyal positif bagi otoritas pendidikan setempat bahwa investasi dalam peningkatan kapasitas digital guru melalui kemitraan dengan perguruan tinggi adalah langkah strategis yang harus terus didukung. Penggunaan Canva hanyalah salah satu pintu masuk menuju ekosistem pendidikan digital yang lebih luas, di mana guru-guru kini telah memiliki dasar yang kuat untuk mengeksplorasi perangkat digital lainnya di masa depan.

Sebagai penutup bagian pembahasan, penting untuk dicatat bahwa meskipun tantangan teknis seperti stabilitas koneksi internet terkadang muncul selama pelatihan daring, hal tersebut tidak menyurutkan semangat para peserta. Fleksibilitas platform Zoom yang dipadukan dengan kemudahan penggunaan Canva menciptakan sinergi pembelajaran yang inklusif. Transformasi dari guru konvensional menjadi guru yang kreatif secara visual merupakan pencapaian utama yang akan dirasakan manfaatnya langsung oleh para siswa di SMPN 20 Dumai. Peningkatan motivasi belajar siswa, yang dipicu oleh penyajian materi yang lebih segar dan menarik, diharapkan akan berujung pada peningkatan capaian hasil belajar secara keseluruhan, sehingga tujuan mulia dari pengabdian kepada masyarakat ini benar-benar dapat terwujud secara komprehensif dan berkelanjutan.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan seluruh uraian hasil dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat ditarik sebuah simpulan komprehensif bahwa program pelatihan pemanfaatan Canva ini telah berhasil menjadi katalisator bagi perubahan budaya mengajar di SMPN 20 Dumai. Peningkatan kompetensi digital yang dicapai oleh para guru terbukti mampu mengubah paradigma pembelajaran dari yang semula bersifat kaku dan berpusat pada guru, menjadi lebih kreatif, visual, dan berpusat pada kepentingan siswa. Keterlibatan aktif peserta dalam setiap sesi workshop, yang didukung oleh landasan teoritis yang kuat dari berbagai referensi ilmiah, memastikan bahwa keterampilan yang diperoleh memiliki standar kualitas yang baik. Program ini membuktikan bahwa dengan pendampingan yang tepat dan pemilihan platform teknologi yang ramah pengguna, kendala literasi digital di kalangan pendidik dapat diatasi secara efektif. Keberadaan luaran berupa buku panduan ber-ISBN dan grup pendampingan berkelanjutan menjadi jaminan bahwa inovasi ini akan terus berkembang dan memberikan dampak positif bagi peningkatan mutu pendidikan nasional secara luas dan berkelanjutan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Amelia, A., & Saputri, N. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 10(1), 1-12.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Astuti, P. W., & Pratiwi, A. (2021). Pemanfaatan Canva sebagai Media Desain dalam Meningkatkan Kreativitas Guru. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 45-53
- Depdiknas. (2020). *Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Fauzi, M., & Sari, N. K. (2022). Peran Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pengajaran*, 3(2), 123-135.
- Haryanto, H., & Wibowo, A. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Guru. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 1(2), 99-106.
- Jamal, M. (2020). Desain Pembelajaran Berbasis Teknologi di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 10(3), 256-267.

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). Panduan Implementasi Pembelajaran di Masa Pandemi. Jakarta: Kemendikbud.
- Kusnandar, J., & Rahayu, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(1), 1-10.
- Moleong, L. J. (2020). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Prawira, I., & Susanto, T. (2021). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Memanfaatkan Media Digital. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian*, 3(1), 7-15.
- Putra, A. S., & Dewi, S. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif sebagai Solusi Menghadapi Kebosanan Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 30-40.
- Rahmat, A. (2020). Peran Guru dalam Mengembangkan Keterampilan Abad 21. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 20(2), 110-120.
- Rosita, D., & Hidayat, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Infografis untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1), 5-15.
- Sari, D. P., & Wulandari, S. (2020). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Canva bagi Guru di Sekolah Menengah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkelanjutan*, 2(2), 87-95.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2019). Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Susanto, J. (2021). Transformasi Digital dalam Pendidikan. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Syahputra, A., & Siregar, D. (2022). Desain Media Pembelajaran Berbasis Canva dalam Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 14(1), 22-35.
- Wibowo, T., & Nugroho, D. (2020). Urgensi Literasi Digital bagi Guru di Era Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Edukasi Online*, 1(1), 1-8.
- Yuliana, S., & Permana, R. (2021). Analisis Kebutuhan Guru terhadap Pelatihan Teknologi Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Guru*, 3(1), 20-30.