

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Canva di MA Unggulan Al-Kautsar Kabupaten Mojokerto

Jefry Aulia Martha*, Aniek Indrawati, Fitriana, Andy Prasetyo Wati, Dimas Putri

Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Malang

Corresponding email: jefry.aulia.fe@um.ac.id

Abstrak

Kegiatan “Klinik Edupreneur” bertujuan untuk mengembangkan wirausaha muda di Indonesia dan anak-anak TKI di Malaysia. Program pengabdian masyarakat ini menekankan pentingnya pendidikan kewirausahaan dalam mengatasi pengangguran sejak dini, meningkatkan stabilitas ekonomi, dan memfasilitasi generasi muda Indonesia yang tertarik dalam bidang kewirausahaan. Klinik Edupreneur dilaksanakan menggunakan metode yang terstruktur dan terukur mulai dari kegiatan persiapan, pembuatan klinik edupreneur, pelatihan dan pendampingan, hingga perbaikan berkelanjutan. Hasil survei awal menunjukkan dampak positif pada keinginan dan kemampuan mitra untuk berwirausaha, namun tidak tahu ilmu dan belum memiliki keterampilan. Hasil survei ini kemudian ditindaklanjuti melalui kegiatan sosialisasi sharing ilmu penguatan konten kewirausahaan, praktik pembuatan produk rintisan usaha (buket bunga dan buket snack) dan pendampingan implemenetasi VLES serta media monopoli ekonomi untuk penguatan wawasan wirausaha dalam hal manajemen bisnis hingga keuangan. Program ini telah memberikan dampak positif kepada mitra mulai dari terbentuknya mental usaha, peningkatan pengetahuan dan keterampilan wirausaha, hingga kemampuan analisis keuangan usaha. Harapannya, program ini dapat berjalan secara berkelanjutan bukan hanya pada anak SMP se-Malang Raya dan anak TKI di Malaysia, namun bisa menebar kebermanfaatannya pada daerah lainnya.

Kata kunci— Klinik Edupreneur, Anak TKI di Malaysia, Kewirausahaan

Abstract

The “Edupreneur Clinic” program aims to develop young entrepreneurs in Indonesia and the children of Indonesian migrant workers in Malaysia. This community service program emphasizes the importance of entrepreneurship education in addressing early unemployment, enhancing economic stability, and guiding young Indonesians interested in entrepreneurship but unsure where to start. The edupreneur clinic uses a structured and measurable method, including preparation, clinic establishment, training, mentoring, and continuous improvement. Initial survey results show a positive impact on the partners' desire and ability to become entrepreneurs. These results were followed by knowledge-sharing activities on entrepreneurship content, practical training in creating startup products (flower and snack bouquets), and assistance with VLES and economic monopoly media to strengthen entrepreneurial insights in business and financial management. This program has impacted to partners, developing entrepreneurial mindsets, increasing entrepreneurial knowledge and skills, and improving business financial analysis capabilities. It is hoped this program can be sustained not only for junior high school students in Malang Raya and Indonesian migrant workers in Malaysia but also extend its benefits to other areas.

Keywords— Edupreneur Clinic, Children of Indonesian Migrant Workers in Malaysia, Entrepreneurship

1. PENDAHULUAN

Proses pembelajaran di sekolah tidak lepas dari pendekatan, metode, dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Ketepatan metode ataupun media yang digunakan akan sangat mempengaruhi efektifitas dan keberhasilan proses pembelajaran. Tolak ukur dari keberhasilan proses pembelajaran ialah dari capaian pembelajaran. Siswa menjadi lebih mudah memahami atau menguasai materi pembelajaran. Menurut Sinsuw dan Sambul

(2017), perkembangan kurikulum perlu ditunjang dengan kemampuan guru dalam dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan kualitas capaian pembelajaran yang diharapkan. Oleh karena itu, media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dan informasi akan membawa situasi belajar yang semula *learning with effort* menjadi *learning with fun*. MA Unggulan Al-Kautsar Kabupaten Mojokerto adalah mitra dalam pengabdian kepada masyarakat.

Berdasarkan analisis situasi di lapangan, tampak bahwa mitra MA Unggulan Al-Kautsar Kabupaten Mojokerto memiliki potensi untuk dikembangkan terutama dari segi pemanfaatan teknologi dan media dalam pembelajaran. Lebih lanjut berdasarkan hasil konsolidasi awal ke lapangan dengan kepala sekolah dan tim pengabdian mengungkapkan bahwa terdapat permasalahan yang dirasakan oleh pihak sekolah terkait pemanfaatan sarana teknologi dalam pembelajaran. Adapun secara eksplisit permasalahan mitra yang dihadapi meliputi (1) dominasi guru yang belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi yang sudah tersedia di sekolah untuk mempermudah akses maupun proses pembelajaran, (2) dukungan sarana dan prasarana belum dimanfaatkan secara maksimal dalam pembelajaran, (3) skill guru-guru yang belum menggunakan atau mencoba aplikasi baru dalam membuat media pembelajaran, masih dirasa kurang, dan (4) perlunya inovasi dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diproduksi dan dikembangkan oleh guru-guru di MA.

Tuntutan guru sebagai pengajar untuk dapat menyampaikan materi-materi pembelajaran di masa pandemi Covid-19 merupakan tantangan besar, salah satunya kurangnya motivasi siswa dalam menyimak pembelajaran daring (Cahyani et al., 2020). Motivasi belajar siswa penting artinya karena berpengaruh dalam keberhasilan pembelajaran (Resmini et al., 2021). Selama pandemi kegiatan belajar mengajar di MA Unggulan Al-Kautsar Kabupaten Mojokerto dilakukan secara daring. Aplikasi yang digunakan ialah Google Classroom dan WhatsApp untuk memberikan tugas dan menyampaikan file materi ajar.

Penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sangat penting diperlukan di masa pandemi Covid-19. Media pembelajaran dapat berupa visual, audio, dan audio visual. Video merupakan media audio visual, dapat membantu siswa untuk berpikir konkrit, logis dan menciptakan kegiatan pembelajaran yang imajinatif, kreatif serta berkesan (Febrianto et al., 2020). Hampir seluruh guru di MA Unggulan Al-Kautsar Kabupaten Mojokerto belum mampu membuat media pembelajaran yang menarik sehingga ketersampaian materi kepada siswa masih rendah. Fasilitas wifi dan ruang komputer/TIK di MA Unggulan Al-Kautsar Kabupaten Mojokerto diharapkan dapat dimanfaatkan maksimal oleh para guru dengan membuat media pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan paparan di atas, tersirat bahwa *Canva* merupakan salah satu alternatif untuk mengoptimalkan pembelajaran di MA Unggulan Al-Kautsar Kabupaten Mojokerto. Pendampingan yang dilakukan kepada para guru dikarenakan para guru

belum memanfaatkan secara maksimal teknologi informasi dan komunikasi yang sudah disediakan oleh sekolah. Sedangkan di era perkembangan teknologi yang pesat saat ini, guru sangat dituntut untuk menguasai serta memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang. Oleh karena permasalahan yang dihadapi sekolah, dosen FEB Universitas Negeri Malang memandang perlu diadakan upaya pendampingan pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan *Canva* di MA Unggulan Al-Kautsar Kabupaten Mojokerto. Rahmatullah et al. (2020) mengatakan bahwa media pembelajaran audio visual *Canva* layak digunakan di sekolah percobaan, yaitu siswa kelas XI SMA Negeri 5 Makassar.

2. METODE

Kegiatan ini akan diawali dengan penjelasan ragam media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Kemudian dikenalkan tentang ragam aplikasi pembuatan media pembelajaran yang dapat memberikan ide inovatif bagi guru dalam meningkatkan produktifitas dalam pembelajaran. Kegiatan selanjutnya yaitu pengenalan tentang aplikasi *Canva* yang digunakan sebagai aplikasi dalam membuat media pembelajaran. Kemudian akan *Canva* yang telah dibuat oleh guru akan diimplementasikan dalam proses pembuatan media pembelajaran. Adapun kegiatan pendampingan pelatihan pembuatan media pembelajaran yang menarik menggunakan *Canva* di MA Unggulan Al-Kautsar Kabupaten Mojokerto. Secara detail adapun rincian metode pelaksanaan pelatihan ini sebagai berikut.

Workshop Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran yang Menarik

Kegiatan diawali dengan proses sosialisasi program pengabdian. Kemudian dilanjutkan dengan pemberian materi tentang media pembelajaran. Materi yang diberikan mencakup tentang ragam media pembelajaran, pengenalan ragam aplikasi pembuatan media pembelajaran, pengenalan aplikasi *Canva*, cara membuat akun *Canva*, serta cara menggunakan *Canva* dalam membuat media pembelajaran yang menarik. Setelah pemberian materi, peserta diminta untuk melakukan analisis kebutuhan materi/bahan ajar yang perlu dibuat di aplikasi *Canva*. Pada akhir kegiatan diharapkan peserta memahami bagaimana membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva* yang nantinya akan dibuat dalam tahap pendampingan.

Workshop diawali dengan kegiatan sosialisasi kegiatan pengabdian dan dilanjutkan materi pembuatan media pembelajaran *Canva*. Materi yang harus dipahami adalah mengenai tentang ragam media pembelajaran, pengenalan ragam aplikasi

membuat media pembelajaran, pengenalan aplikasi *Canva*, cara membuat akun *Canva*, serta cara menggunakan *Canva* dalam membuat media pembelajaran. Peserta diminta untuk melakukan analisis kebutuhan materi/bahan ajar yang perlu dibuat di *Canva*.

Pendampingan Pembuatan Akun *Canva*

Pada tahap ini tim abdimas memberikan pelatihan terkait teknis pembuatan akun *Canva* dan aplikasinya dalam membuat media pembelajaran. Kemudian secara bertahap mendampingi peserta dalam pembuatan akun *Canva* sesuai dengan analisis kebutuhan masing-masing peserta sampai akun *Canva* tiap peserta siap untuk di implementasikan.

Para guru akan membuat akun *Canva* sesuai dengan analisis kebutuhan dan rancangan tiap guru. Guru menyiapkan akun email yang akan digunakan dalam pembuatan akun *Canva*. Pendampingan dilakukan dengan cara minimal dua kali tatap muka sesuai dengan kebutuhan. Jadwal dilaksanakan secara kondisional disesuaikan dengan situasi dan kondisi yang ada di sekolah.

Implementasi *Canva*

Akun *Canva* yang selesai dibuat oleh guru akan diimplementasikan atau diujicobakan dalam pembelajaran masing-masing guru kelas sesuai dengan bidang keahlian. Pada saat implementasi *Canva* ini akan didampingi oleh tim pengabdian untuk melihat keterlaksanaan pembelajaran. Saat pembelajaran, guru akan didampingi oleh tim abdimas. Kegiatan ini akan didokumentasikan dalam bentuk dokumentasi video. Akhir pembelajaran, tim pengabdian dan guru mengevaluasi bersama-sama terhadap bagaimana penggunaan *Canva* dalam proses pembuatan media pembelajaran yang menarik.

Guru mengimplementasikan hasil akun *Canva* pada proses pembelajaran pada masing-masing kelas dan mata pelajaran sesuai bidang keilmuan. Proses pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah dibuat oleh masing-masing guru. Guru mencatat hal-hal yang sekiranya mendukung dan menghambat dalam implementasi menggunakan aplikasi *Canva*.

Implementasi *Canva*

Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap pelaksanaan pembuatan dan implementasi pembuatan media pembelajaran menggunakan *Canva*. Kegiatan ini juga dilaksanakan refleksi terhadap seluruh kegiatan yang telah dilaksanakan. Refleksi diawali dengan pengisian angket, tanya jawab, dan diskusi dengan guru sebagai bahan pertimbangan atau rekomendasi pada kegiatan selanjutnya. Pelaksanaan evaluasi dan refleksi juga dilihat dari aktivitas yang sudah dilakukan siswa ketika belajar menggunakan media pembelajaran yang dibuat menggunakan

Canva. Tahap evaluasi dan refleksi juga bertujuan untuk menggali respon siswa terkait penggunaan media pembelajaran yang dibuat menggunakan *Canva*. Data hasil respon siswa didapatkan melalui angket respon siswa kemudian dilakukan analisis secara mendalam.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam melaksanakan pembelajaran penting bagi guru sebagai pendidik untuk memaksimalkan teknologi informasi. Perkembangan teknologi yang begitu pesat sudah menjadi suatu keharusan bagi setiap guru untuk mampu beradaptasi. Menurut Cayeni dan Utari (2019), Pada era revolusi industri 4.0 guru harus mampu membawa perubahan cara belajar, cara bertindak dan pola pikir peserta didik untuk lebih inovatif dan kreatif. Sementara Aspi dan Syahrani (2022) berpendapat bahwa tantangan pada industri 4.0 dalam hal pendidikan ada apa sumber daya manusia yaitu guru, hal ini dapat diatasi dengan pemanfaatan teknologi informasi untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Pembelajaran akan jauh lebih efektif manakala guru mampu memberikan pembelajaran yang menarik. Pembelajaran menarik yang artinya mampu merangsang peserta didik untuk mengikuti pembelajaran secara aktif. Untuk itu guru dapat memilih media pembelajaran dengan menyesuaikan kebutuhan akan bahan ajarnya.

Salah satu teknologi untuk membuat media pembelajaran yang dapat digunakan dengan mudah adalah *Canva*. *Canva* merupakan *platform* yang dapat dioperasikan melalui komputer, laptop hingga *smartphone*. *Template* yang disediakan oleh aplikasi ini juga sangat banyak, sehingga pengguna dapat dengan mudah untuk memodifikasi maupun mengembangkan kreatifitas. Saat ini penggunaan aplikasi *Canva* sudah banyak diaplikasikan baik itu oleh seseorang yang mengelola bisnis, karyawan, mahasiswa hingga guru. Pada guru *Canva* digunakan untuk membuat media pembelajaran agar lebih menarik. *Canva* juga memberikan kemudahan untuk membuat media pembelajaran (Christiana & Anwar, 2021). Namun, pemanfaatan *Canva* belum sepenuhnya merata terutama pada guru senior yang kesulitan dalam beradaptasi dengan teknologi.

Kurangnya pengalaman lapangan yang kaya akan teknologi membatasi kesempatan calon guru untuk belajar (Polly et al., 2010). Untuk itu penting untuk mewadahi guru dalam mengembangkan keterampilan dalam membuat media pembelajaran melalui pelatihan. Nurhayati et al. (2022) menuturkan pelatihan dan pendampingan dalam mendesain serta membuat media pembelajaran sangat penting. Terutama pada MA Unggulan Al-Kautsar di Mojokerto. Dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dibagi kedalam tiga tahap

diantaranya, (1) Workshop pelatihan pembuatan media pembelajaran yang menarik, (2) Pendampingan pembuatan akun *Canva*, (3) Implementasi *Canva*, dan (4) Evaluasi dan refleksi. Ketiga hasil dari tahap tersebut akan dijabarkan secara lebih jelas dibawah ini.

Workshop Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran yang Menarik

Pada tahap ini memberikan hasil bahwa pelatihan pembuatan media pembelajaran diikuti oleh lebih dari lima belas orang guru MA Unggulan Al-Kautsar Mojokerto. Sebelum membuat media pembelajaran dengan *Canva*. Terlebih dahulu mengenalkan aplikasi *Canva* beserta fitur-fitur yang dapat dimanfaatkan dengan maksimal. Dalam pelaksanaannya setiap guru mendapatkan *e-modul* sehingga dapat dipelajari kembali ketika pelatihan berakhir. Beberapa guru dilapangan sudah banyak yang mengerti *Canva*, tetapi belum banyak yang menggunakan secara maksimal. Selain keterbatasan jaringan, ada guru yang kurang memahami fitur-fitur yang ada pada *Canva*.

Pelatihan ini berfokus pada pembuatan media presentasi pada *Canva*. Jika sebelumnya guru membuat presentasi melalui *Power point*. Maka guru dapat membuat presentasi dengan lebih menarik melalui aplikasi ini. Dengan media pembelajaran yang menarik akan menimbulkan pemahaman bagi peserta didik, sehingga aspek kognitif dalam pembelajaran dapat dicapai. Pada kesempatan itu juga diajarkan bagaimana memanfaatkan *Canva* untuk media promosi. Sebab saat ini guru sudah banyak yang memiliki usaha, sehingga membekali keterampilan guru dengan menggunakan media *Canva* akan membantu mereka bukan hanya dalam bidang pendidikan tetapi juga kewirausahaan. Selain itu, untuk meningkatkan keahlian guru dalam memaksimalkan media *Canva*. Guru juga dibekali cara untuk menghapus *background* pada foto, sehingga dalam membuat media pembelajaran guru dapat menuangkan kreativitasnya secara mendalam. Christiana dan Anwar (2021) menyebutkan pemanfaatan teknologi dalam pendidikan banyak memberikan kontribusi dalam aspek pedagogik dimana penerapan TIK akan mengarah pada pembelajaran yang efektif dengan bantuan dan dukungan TIK. Ini artinya dengan pemanfaatan yang terarah akan membawa keberhasilan dalam mengajar.

Pendampingan Pembuatan Akun *Canva*

Setelah dipaparkan bagaimana cara menggunakan *Canva* dan fitur apa saja yang akan memberikan bantuan dalam membuat media pembelajaran yang menarik. Tahap kedua dalam pelaksanaan pelatihan yaitu peserta mulai mempersiapkan alat baik berupa laptop maupun

smartphone. Setelah alat dan jaringan internet siap, selanjutnya guru dapat membuka aplikasi *Canva* bagi yang telah memiliki. Bagi guru yang belum memiliki aplikasi ini mereka mengunduh melalui website maupun *Playstore*.

Untuk langkah pertama guru dipandu untuk membuat akun *Canva* secara gratis. Guru yang telah memiliki *email* sebelumnya dapat langsung masuk ke beranda *Canva*. Namun, dalam pelaksanaannya ditemukan guru yang kesulitan untuk mengakses karena terbatasnya jaringan internet. Sekitar sepuluh hingga lima belas menit, semua guru sebagai peserta dalam pelatihan ini sudah masuk kedalam halaman utama *Canva*.

Implementasi *Canva*

Kemudian pada tahap ketiga ini guru diberikan tugas untuk membuat media pembelajaran berdasarkan mata pelajaran yang diajarkan, hal ini bisa disesuaikan dengan RPP yang dipersiapkan sebelumnya. Secara bersama-sama tim pelatihan memandu jalannya pembuatan media pembelajaran. Dimulai dari pemilihan *template*, pembuatan media pembelajaran hingga menjadi file presentasi yang dapat disimpan dengan format *Power point*.

Media pembelajaran yang telah selesai dibuat kemudia diimplementasikan kepada siswa, untuk mengetahui ketertarikan terhadap media pembelajaran yang telah dibuat. Sebagian guru tidak mengubah *template* yang disediakan oleh *Canva*, tetapi ada beberapa yang mengasah kreativitasnya dengan memanfaatkan fitur-fitur yang disediakan oleh *Canva*. Pelatihan selama tujuh hari ini diikuti dengan antusias oleh guru. Karena guru banyak mendapatkan ilmu *editing* bukan hanya sekedar membuat media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Baylor dan Ritchie (2002) ketika para guru ini menggabungkan teknologi-teknologi ini, tingkat kompetensi teknis mereka sendiri meningkat.

Evaluasi dan Refleksi

Pada tahap akhir penelitian dilakukan diskusi bersama peserta sehingga dapat membangun interaksi dan ilmu-ilmu dalam membuat media pembelajaran yang menarik. Selain itu juga melihat hasil belajar menggunakan media pembelajaran pada siswa. Diketahui media pembelajaran yang dibuat mampu memberikan hasil kepada peserta didik. Hal ini diperkuat juga oleh temuan Widyatnyana dan Rasna (2021) bahwa pembelajaran dengan *model discovery learning* dan memanfaatkan *Canva* membuat peserta didik lebih kreatif. Ottenbreit-Leftwich et al. (2010) menambahkan dimana teknologi menciptakan situasi belajar di mana siswa menggunakan kemampuan unik dari teknologi instruksional untuk belajar dengan cara yang tidak dapat mereka capai tanpa penggunaan teknologi. Bukan hanya peningkatan

keaktivitas guru tetapi peserta didik juga dapat mengembangkan kreativitas. Tahapan evaluasi ini guru sebagai peserta berpartisipasi untuk mengisi angket. hasil dari angket, tanya jawab dan diskusi berupa ide-ide baru yang dapat digunakan untuk pelatihan selanjutnya. Diharapkan setelah mendapatkan pelatihan media pembelajaran *Canva*, kompetensi pada guru juga meningkatkan.



Gambar 1.Foto Pelaksanaan Workshop Penerapan Aplikasi *Canva*



Gambar 2. Foto Bersama Setelah Pelaksanaan Workshop

Kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan pada guru akan membantu guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan membuat media pembelajaran yang lebih menarik. Sejalan dengan pendapat Aspi dan Syahrani (2022) bahwa salah satu faktor proses pendidikan yang berkualitas yaitu adalah guru yang profesional. Terlebih jika menyadari bahwa peserta didik saat ini sangat dekat dengan teknologi. Maka penting untuk meningkatkan profesionalisme guru melalui peningkatan kualitas guru. Keuntungan lainnya yang diperoleh selain dapat difungsikan untuk membuat media pembelajaran, media *Canva* dapat dimaksimalkan manfaatnya untuk membantu kegiatan lainnya seperti promosi, membuat undangan, membuat poster dan lain-lain. Pelatihan pembuatan media pembelajaran *Canva* secara garis besar dapat membantu meningkatkan kualitas sumber daya manusia karena dapat digunakan secara *fleksibel*, kreatif, inovatif dan kolaboratif.

4. SIMPULAN

Pelatihan ini ada untuk memenuhi kebutuhan guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Salah satu aplikasi yang mudah untuk digunakan adalah *Canva*, Nurhayati et al. (2022) mengungkapkan *Canva for education* memberi kemudahan bagi pengajarr untuk menyampaikan materi. Selain dapat digunakan secara gratis, *Canva* memiliki ribuan *template* yang menarik. Aplikasi *Canva* adalah sebagai media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan dalam jarak jauh, sehingga bisa dikatakan sebagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, dan kolaboratif, sehingga bisa dikatakan sangat membantu dalam proses belajar mengajar. Pada pengabdian masyarakat yang telah dilakukan telah mendapatkan hasil yaitu:

1. Setiap tahap perencanaan yang telah dilakukan sebelumnya telah berjalan dengan baik yaitu meliputi proses *workshop* pembuatan media pembelajaran *Canva*, implementasi *Canva*, evaluasi dan refleksi atas manfaat yang didapatkan dari hasil pelatihan.
2. Tujuan dari pengabdian masyarakat ini dalam melakukan pembaharuan pengetahuan terhadap guru, peningkatan produktivitas guru menggunakan teknologi, peningkatan inovasi media pembelajaran dengan media *Canva* telah dicapai. Hal ini dibuktikan dari peningkatan *skill* guru dalam menggunakan media pembelajaran *Canva* yang.
3. Target pengabdian telah melakukan kegiatan yang telah tim pengabdian masyarakat rencanakan.

Untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengajar maka perlu pelatihan menggunakan media lainnya selain *Canva*, seperti pelatihan menggunakan *e-commerce*, tiktok, dan lain sebagainya. Guru harus mampu beradaptasi dengan teknologi, oleh karena ini dapat memaksimalkan teknologi untuk tujuan pendidikan akan memberi hasil pada tujuan belajar yang maksimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih saya ucapkan kepada Univesritas Negeri Malang karena telah memberikan dukungan baik secara modal dan dana, sehingga program pengabdian masyarakat ini dapat dilaksanakan dengan baik dan maksimal.

DAFTAR RUJUKAN

- Aspi, M., & Syahrani, S. (2022). Profesional guru dalam menghadapi tantangan perkembangan teknologi pendidikan. *Adiba: Journal of Education*, 2(1), 64–73.

- Baylor, A. L., & Ritchie, D. (2002). What factors facilitate teacher skill, teacher morale, and perceived student learning in technology-using classrooms? *Computers & Education*, 39(4), 395–414. [https://doi.org/10.1016/S0360-1315\(02\)00075-1](https://doi.org/10.1016/S0360-1315(02)00075-1)
- Cahyani, A., Listiana, I. D., & Larasati, S. P. D. (2020). Motivasi belajar siswa SMA pada pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19. *IQ (Ilmu Al-Qur'an):Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 123–140. <https://doi.org/10.37542/iq.v3i01.57>
- Cayeni, W., & Utari, A. S. (2019). Penggunaan teknologi dalam pendidikan: Tantangan guru pada era revolusi industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 658–667.
- Christiana, E., & Anwar, K. (2021). The perception of using technology Canva application as a media for English teacher creating media virtual teaching and english learning in Loei Thailand. *Journal of English Teaching, Literature, and Applied Linguistics*, 5(1), 62–69. <https://doi.org/10.30587/jetlal.v5i1.2253>
- Febrianto, G. L., Sulton, S., & Praherdiono, H. (2020). Pengembangan media video pembelajaran untuk pelatihan instalasi tenaga listrik. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2), 149–157. <https://doi.org/10.17977/um038v3i22020p149>
- Nurhayati, Vianty, M., Nisphi, M. L., & Sari, D. E. (2022). Pelatihan dan pendampingan desain dan produksi media pembelajaran berbasis aplikasi canva for education bagi guru Bahasa di Kota Palembang. *DINAMISIA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 171–180. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i1.8340>
- Ottenbreit-Leftwich, A. T., Glazewski, K. D., Newby, T. J., & Ertmer, P. A. (2010). Teacher value beliefs associated with using technology: Addressing professional and student needs. *Computers & Education*, 55(3), 1321–1335. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2010.06.002>
- Polly, D., Mims, C., Shepherd, C. E., & Inan, F. (2010). Evidence of impact: Transforming teacher education with preparing tomorrow's teachers to teach with technology (PT3) grants. *Teaching and Teacher Education*, 26(4), 863–870. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2009.10.024>
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327. <https://doi.org/10.23887/jjpe.v12i2.30179>
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335–343. <https://doi.org/10.22460/as.v4i2p%25p.6859>
- Sinsuw, A. A. E., & Sambul, A. M. (2017). Pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi bagi guru-guru SMP. *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer*, 6(3), 105–110. <https://doi.org/10.35793/jtek.6.3.2017.18070>
- Widyatnyana, K. N., & Rasna, I. W. (2021). Penerapan model discovery learning pada materi teks cerpen dengan menggunakan media canva for education. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 10(2), 229–236. https://doi.org/10.23887/jurnal_bahasa.v10i2.695