



**PENGGUNAAN APLIKASI CANVA SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN  
TEKNOLOGI KNOWLEDGE GURU ERA DIGITAL  
DI SEKOLAH DASAR YP NASIONAL SURABAYA**

***USING THE CANVA APPLICATION AS AN EFFORT TO ENHANCE TEACHERS  
TECHNOLOGY KNOWLEDGE IN THE DIGITAL ERA AT YP NASIONAL  
ELEMENTARY SCHOOL, SURABAYA***

**Ficky Dewi Ixfina<sup>1</sup>, Siti Lailatul Fitriani<sup>2</sup>, Siti Nur Rohma<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Institut Al Fithrah, Surabaya, Indonesia

---

**ABSTRAK**

Teknologi informasi telah mengubah lanskap pendidikan dengan memperkenalkan berbagai alat dan aplikasi yang dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Salah satu aplikasi yang semakin populer di kalangan pendidik adalah Canva, sebuah platform desain grafis yang intuitif dan mudah digunakan. Kegiatan ini bertujuan untuk menyajikan langkah-langkah tentang penggunaan aplikasi Canva dalam konteks pembelajaran. Canva menawarkan beragam fitur seperti template desain yang siap pakai, elemen grafis, teks artistik, dan kemampuan kolaborasi dalam satu platform. Melalui integrasi Canva dalam pembelajaran, pendidik dapat dengan mudah menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan visual secara efisien. Selain itu, para pendidik juga dapat mendorong partisipasi aktif siswa dengan melibatkan siswa untuk berkreasi dan berinovasi menggunakan canva. Sehingga sebagai seorang pendidik harus terbuka terhadap kemajuan zaman. Sebagaimana kondisi di Sekolah Dasar YP Nasional Surabaya yang masih dalam tahap berkembang, memiliki pendidik yang masih muda bahkan ada yang masih berstatus sebagai mahasiswa tentu masih perlu mengembangkan berbagai keterampilan yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran. Dengan demikian kegiatan penyajian langkah-langkah menggunakan aplikasi *canva* sebagai media pembelajaran sangatlah bermanfaat. Hasil kegiatan ini, bahwasanya penggunaan Canva dalam pembelajaran telah membawa sejumlah manfaat, antara lain peningkatan keterlibatan siswa, pemahaman konsep yang lebih baik melalui visualisasi, mengembangkan kreatifitas pendidik, menghasilkan media pembelajaran yang interaktif dan meningkatkan *Technological Knowledge* pendidik. Namun, beberapa tantangan juga diidentifikasi, seperti pembelajaran teknis awal bagi pendidik yang belum terbiasa dengan aplikasi ini dan sarana prasarana masih terbatas.

**Kata Kunci:** Canva, Media Pembelajaran, Guru

**ABSTRACT**

Information technology has transformed the education landscape by introducing various tools and applications that enhance the effectiveness of the learning process. One increasingly popular application among educators is Canva, an intuitive and user-friendly graphic design platform. This activity aims to present the steps for using the Canva application in an educational context. Canva offers a range of features such as ready-to-use design templates, graphic elements, artistic text, and collaborative capabilities within a single platform. Through the integration of Canva in education, educators can easily create engaging and visually appealing learning materials efficiently. Furthermore, educators can encourage active student participation by involving them in creative and innovative projects using Canva, emphasizing the necessity for educators to embrace the advancements of the times. As seen in the context of YP Nasional Surabaya Elementary School, which is still in its developmental stages and employs young educators, some even in the status of students, there is a need to develop various skills that can support the teaching-learning activities. Therefore, the presentation of steps using the Canva application as a teaching medium is highly beneficial. The results of this activity indicate that the utilization of Canva in education has brought several benefits, including increased student engagement, enhanced concept understanding through visualization, development of educators' creativity, and the creation of interactive learning media and upgraded technological knowledge skill of educator. However, some challenges have also been identified, such as initial technical learning for educators unfamiliar with this application and limited infrastructure.

**Keywords:** Canva, Learning Media, Teacher

---

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa pengaruh terhadap bidang pendidikan dalam proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh pemanfaatan *e-learning* yang semakin tinggi dalam dunia pendidikan. Hadirnya *flatfrom-flatfrom* yang membantu siswa dalam pembelajaran, menjadi bahan pertimbangan bagi guru sebagai pendidik untuk siap menerima perubahan. Bentuk pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran yang terjadi adalah pemanfaatan program audio, program video, pemanfaatan TV, edukasi, pemanfaatan jejaring sosial. Pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran juga dijabarkan dalam Permendikbud Nomor 69 Tahun 2013 tentang kurikulum SMA-MA bahwa kurikulum 2013 menuntut seorang pendidik untuk menerapkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajarannya. (Arifin et al., 2021)

Pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan dalam revolusi industri 4.0 membuat perubahan dalam gaya belajar dalam proses pembelajaran. Guru dituntut untuk mengikuti proses pembelajaran digital interaktif. Sehingga salah satu tantangan bagi guru dan pengembang teknologi pembelajaran untuk berinovasi adalah menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa. Perkembangan teknologi dan informasi yang selalu diperbarui setiap saat telah menggeser peran guru dengan sendirinya berubah dari pemberi informasi tunggal dalam lingkungan yang sangat konvensional (*teacher centered*) menjadi fasilitator pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat lebih aktif belajar melalui aneka sumber (*student centered*) (Arifin et al., 2021).

Pada saat ini sekolah negeri maupun sekolah swasta mulai berusaha untuk mengatur ulang sistem pendidikan mereka. Banyak program sekolah yang ditawarkan pada masyarakat baik itu jurusan maupun status sekolah yaitu SSN, unggul, model, internasional, akselerasi dan sarana prasarannya. Jelas perubahan sekolah untuk

menghadapi dunia global harus disiapkan dari unsur SDM yang berkualitas sehingga mampu berfikir menciptakan desain pendidikan, punya kiat manajemen yang baik dan tidak gagap terhadap pendidikan. Jadi bisa dikatakan bahwa antara inovasi pendidikan dengan teknologi pendidikan adalah satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Inovasi adalah objek dan teknologi pendidikan adalah subyeknya. Keberadaan teknologi harus dimaknai sebagai upaya untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dan teknologi tidak dapat dipisahkan dari masalah, karena teknologi lahir dan dikembangkan untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi oleh manusia. Berkaitan dengan hal itu, maka teknologi pendidikan juga dipandang sebagai suatu produk dan proses. Dapat disimpulkan bahwa teknologi pendidikan tidak hanya merupakan sebuah ilmu akan tetapi juga sebagai sumber informasi dan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan yang dapat memfasilitasi proses pembelajaran (Meri, 2017). Peran teknologi pada pembelajaran adalah memfasilitasi terbentuknya hubungan secara kolaboratif dan membangun makna dalam konteks yang lebih mudah dipahami. Secara detail, teknologi dapat diarahkan untuk *pertama* Membangun jaringan komunikasi kolaboratif antara guru, dosen, siswa dan sumber belajar. Beberapa aplikasi *online* yang bisa dipakai untuk telekomunikasi adalah *skype*, *yahoo messenger*, *facebook*, *zoom*, *goggle meet* dan jaringan lain yang dipakai. *Kedua* Menyediakan berbagai lingkungan penyelesaian masalah yang rumit, realistik, dan aman. Teknologi yang dapat digunakan untuk menyediakan lingkungan yang nyaman adalah *hypermedia & software* yang dapat digunakan untuk menciptakan proyek. *Ketiga* Membangun dan membentuk makna secara aktif melalui internet untuk mencari riset mutakhir, foto, video. Hal ini bisa membantu siswa bukan hanya menikmati penelusuran, melainkan bisa belajar dan memahami serta tahu apa yang dipelajarinya. (Agustian & Salsabila, 2021).

Teknolog pendidikan sangat berperan pada revolusi pendidikan yang terjadi, terutama dalam revolusi pendidikan abad-21 dan khususnya dalam revolusi keempat yang dinamakan dengan pendidikan 4.0 Pada tahap ini fungsi guru bukan sebagai sentral dalam proses pembelajaran, namun berubah menjadi *students-centered* dimana guru hanya menjadi fasilitator bagi penyediaan kebutuhan belajar peserta didik dalam upaya menyiapkan sumber dan media pembelajaran (Surani, 2019). Guru berperan aktif dalam pembentukan sumber daya yang unggul dan untuk membentuk karakter-karakter bangsa sesuai dengan tujuan pendidikan (Ixfina, 2021)

Tugas guru dalam proses pembelajaran ialah merencanakan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, dan melaksanakan penilaian hasil pembelajaran (Dewi Ixfina et al., 2022). Sehingga banyak tugas yang diemban oleh guru pada pembelajaran yang harus didukung dengan keterampilan guru dalam kegiatan belajar untuk mencapai keberhasilan belajar (Buchari, 2018). Guru menyusun pembelajaran sebagai alur pada proses pembelajaran dengan menentukan model pembelajaran sesuai materi kegiatan belajar. Beberapa metode pembelajaran bisa digunakan guru (Ixfina & Kusuma, 2022). Salah satu yang umum digunakan oleh guru ialah metode ceramah yang mendominasi guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Menggunakan metode ceramah ternyata tidak selalu efektif. Hal itu disebabkan pernyataan peserta didik bosan dengan mendengarkan penjelasan materi, membaca buku, ataupun dengan mengerjakan tugas. Maka guru harus mampu mempunyai kecakapan terhadap teknologi, sebagai langkah pembelajaran yang interaktif efisien dan tidak membosankan. Ada berbagai teknologi yang bisa digunakan oleh seorang guru dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran.

Salah satu aplikasi yang muncul di *platform* pembelajaran yang digunakan dalam institusi pendidikan adalah Canva. Canva adalah layanan untuk membuat konten

pembelajaran seperti infografis, poster, banner, presentasi yang sangat membantu dalam proses kegiatan pembelajaran. Dimana pembelajaran jarak jauh sangat diperlukan bagi guru untuk membuat media pembelajaran. Sehingga guru dapat mentransfer pengetahuan kepada siswa dengan cara yang menyenangkan. Pada pembelajaran jarak jauh penting bagi guru menguasai teknik dan aplikasi yang dapat dipergunakan dalam menggali performa siswa dengan cara yang menyenangkan bagi siswa. Hal ini memungkinkan guru membuat game berbasis kuis, survei, dan beberapa hal lainnya. Kondisi ini didukung oleh potensi masyarakat Indonesia pada umumnya yang berperan sebagai digital native, pengguna media digital (Buchari, 2018).

Canva adalah salah satu aplikasi untuk dengan membuat media belajar yang lebih menarik. Media belajar pun kini tidak harus dibuat dengan cara yang sulit dan mahal. Salah satu situs aplikasi yang memberikan fitur desain gratis untuk pendidikan adalah Canva. Sehingga bisa dimanfaatkan untuk membuat media belajar online. (Buchari, 2018) Beragam keuntungan yang bisa digunakan, yaitu banyak template yang tersedia dan bisa dimanfaatkan sebagai media belajar. Mulai dari template presentasi, membuat poster, membuat lembar kerja, mendesain kartu belajar, kartu rangkuman, dan beragam hal lain yang bisa digunakan untuk pembelajaran. Dengan adanya template, guru tidak perlu lagi untuk mendesain segalanya dari nol. Sehingga akan semakin mudah membuat desain untuk media belajar. Untuk mendukung beragam desain media belajar, ilustrasi dan ikon juga disediakan dengan sangat lengkap. Sehingga, guru tidak perlu menuliskan kata-kata yang terlalu panjang dalam presentasi, atau membuat desain poster menjadi penuh dengan kalimat-kalimat panjang.

Dengan menggunakan ilustrasi dan ikon yang tersedia, tampilan media belajar menjadi lebih menarik dan mudah sehingga mudah dimengerti banyak murid. Hal yang paling penting di tengah kesulitan ekonomi saat ini, semuanya bisa digunakan dengan

gratis (Monoarfa & Haling, 2021). Dengan begitu, setiap institusi pendidikan tidak perlu mengeluarkan terlalu banyak biaya untuk membuat media pembelajaran yang efektif untuk belajar online. Dengan akses gratis, diharapkan institusi pendidikan bisa menggunakannya dengan maksimal. Selain itu, akan ada semakin banyak juga institusi pendidikan di mana pun di dunia yang bisa menggunakannya. Akan ada semakin banyak juga anak-anak yang mendapatkan materi pendidikan dengan lebih baik sehingga bisa meningkatkan kualitas pendidikan di era belajar era digital.

Ada tiga pengetahuan dasar yang harus dikuasai oleh guru, yaitu pengetahuan teknologi, pedagogi, dan konten. Salah satunya menggunakan kerangka TPACK (*Technology Pedagogical And Content Knowledge*) (Rahmadi, 2019). Kerangka TPACK sebagai acuan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran yang memperlihatkan hubungan antara tiga pengetahuan dasar yaitu teknologi, pedagogic dan konten. Dengan demikian jelas bahwa untuk mencapai kompetensi-kompetensi atau kecakapan-kecakapan sebagaimana diharapkan terhadap siswa dalam menghadapi masa depannya, guru harus memanfaatkan *e-learning* dalam pembelajaran. Pentingnya pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran mengingat potensi *e-learning* itu sendiri dalam memfasilitasi dan mengoptimalkan proses pembelajaran. Berdasarkan atas latar belakang permasalahan di atas, maka perlu diadakan kegiatan pengabdian berupa Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Upaya Meningkatkan *Technologi Knowledge* Guru di Era Digital.

## METODE PENGABDIAN

Metode-metode yang digunakan untuk mencapai tujuan pengabdian yang dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. *Discovery* (menemukan), pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan dengan

melakukan observasi dan wawancara kepala sekolah serta guru MI.

2. *Dream* (Impian), pada tahap ini dilakukan melalui wawancara kepala sekolah serta guru MI terkait metode dan media pembelajaran yang diharapkan oleh pihak sekolah.
3. *Design* (Merancang), pada tahap ini merencanakan bentuk pelatihan pemanfaatan media yang dikembangkan.
4. *Define* (Menentukan), pada tahap ini dilakukan FGD untuk membahas rencana yang sudah dibuat
5. *Destiny* (Lakukan), pada tahap ini melaksanakan rencana yang sudah dibuat.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Keberhasilan Target Sasaran

Rangkaian kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan secara garis besar mencakup berbagai komponen sebagai berikut.

1. Keberhasilan target jumlah peserta pelatihan.
2. Ketercapaian tujuan pelatihan.
3. Ketercapaian target materi yang telah direncanakan.
4. Kemampuan peserta dalam penguasaan materi.

Target peserta pelatihan seperti direncanakan sebelumnya seluruh guru di SD YP Nasional, yakni 8 orang. Dalam pelaksanaannya, kegiatan ini diikuti oleh 8 orang peserta. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa target peserta tercapai 100%. Angka tersebut menunjukkan bahwa kegiatan PPM dilihat dari jumlah peserta yang mengikuti dapat dikatakan berhasil/sukses. Ketercapaian tujuan pelatihan penggunaan aplikasi canva sebagai upaya meningkatkan *technologi knowledge* guru di era digital secara umum sudah baik, namun keterbatasan waktu yang disediakan mengakibatkan tidak semua materi tentang pengembangan media pembelajaran dengan aplikasi canva dapat disampaikan secara detail. Namun dilihat dari hasil latihan para

peserta yaitu kualitas media pembelajaran yang telah dihasilkan, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan kegiatan ini dapat tercapai. Ketercapaian target materi pada kegiatan PPM ini cukup baik, karena materi pendampingan telah dapat disampaikan secara keseluruhan. Materi pendampingan yang telah disampaikan adalah:

1. Pengantar keterampilan guru di era digital (*TPACK/Technological, Pedagogical, Content, Knowledge*)
2. Teori media pembelajaran.
3. Gambaran umum aplikasi canva dalam konteks pendidikan.

Kemampuan peserta dilihat dari penguasaan materi masih kurang dikarenakan waktu yang singkat dalam penyampaian materi dan kemampuan para peserta yang berbeda-beda. Hal ini disebabkan jumlah materi yang banyak hanya disampaikan dalam waktu sehari sehingga tidak cukup waktu bagi para peserta untuk memahami dan mempraktekkan secara lengkap semua materi yang diberikan. Kemudian fasilitas yang terbatas seperti tidak semua guru membawa laptop, hanya mendesain menggunakan *smartphone*. Karena fitur-fitur aplikasi canva ketika diakses menggunakan laptop akan lebih kompleks dan mudah dibandingkan dengan *smartphone*. Secara keseluruhan kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi canva sebagai upaya meningkatkan *technologi knowledge* guru di era digital ini dapat dikatakan berhasil. Keberhasilan ini selain diukur dari keempat komponen di atas, juga dapat dilihat dari kepuasan peserta setelah mengikuti kegiatan. Manfaat yang diperoleh guru adalah dapat menyusun dan mengembangkan media pembelajaran dengan kualitas yang lebih baik dan mampu mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran serta tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

### **Ketercapaian Tujuan Pengabdian**

Pengabdian ini bertujuan sebagai berikut.

- a. Terpenuhinya sarana prasarana kelembagaan yang memadai di SD YP Nasional Surabaya dan dapat menunjang pengembangan sistem pendidikan yang ada di sana.
- b. Terbukanya kesempatan bagi warga, khususnya bagi para SD YP Nasional untuk ikut serta terlibat dalam memantau pendidikan yang lebih berkualitas.
- c. Terwujudnya pembelajaran yang menyenangkan dengan bantuan Canva yang variatif di SD YP Nasional Surabaya.
- d. Terciptanya nuansa pendidikan Islam yang berkualitas.

### **Focus Group Discussion (FGD)**

Kegiatan pengabdian di mulai dari hari Selasa, 29 Agustus 2023 yang dikemas dengan kegiatan pelatihan mengoperasikan canva mulai dari dasarnya. Bertempat di salah satu ruang kelas SD YP Nasional acara tersebut di buka oleh Master of Ceremony yakni Siti Nur Rohma mahasiswi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Sekolah Tinggi Agama Islam Al Fithrah. Dilanjutkan dengan sambutan oleh Ficky Dewi Ixfina, M.Pd., dan Oktavian Krisnawati, S.Pd (Kepala Sekolah SD YP Nasional). Beliau juga memaparkan terkait kondisi riil di SD YP Nasional dengan penuh harapan bahwa dengan diadakannya kegiatan pelatihan ini dapat membantu meningkatkan keterampilan para guru khususnya dalam *technological knowledge*. Ibu Oktavian Krisnawati juga sangat berterima kasih bawasannya pelatihan semacam ini baru pertama kali diterima oleh SD YP Nasional.

Kemudian pemaparan singkat terkait gambaran umum aplikasi canva serta manfaatnya dalam pembelajaran yang disampaikan oleh Ficky Dewi Ixfina, M.Pd. Hal yang disampaikan antara lain bahwa di era digital yang terus berkembang, penggunaan alat-alat kreatif untuk pendidikan telah menjadi semakin penting. Canva, sebagai platform desain

grafis online yang intuitif dan beragam fitur, memberikan peluang besar untuk mengintegrasikan elemen visual dan kreatifitas dalam pembelajaran. Disambung oleh Siti Lailatul Fitriani yang menjadi *sharing person* menyajikan tutorial langkah-langkah menggunakan aplikasi canva mulai dari membuat akun hingga mengenalkan fitur-fitur yang ada. Diskusi berlangsung selama 60 menit ditambah sesi tanya jawab 15 menit. Kegiatan tersebut berjalan dengan lancar dan kondusif. Meskipun ada beberapa kendala dimana para audiens tidak membawa perangkat laptop, sehingga dalam mendesain media menggunakan aplikasi canva dengan bantuan *smartphone* kurang maksimal. Karena *toll* canva pada *smartphone* terbatas, kemudian beberapa guru yang belum familiar dengan aplikasi canva tentu perlu pembiasaan. Terlihat semangat belajar para pendidik sangat luar biasa, semuanya sangat telaten mengikuti langkah demi langkah cara penggunaan aplikasi canva yang disajikan.

Tidak berhenti di situ saja, hari selanjutnya yakni Rabu, 30 Agustus 2023 diadakan diskusi kembali untuk melanjutkan materi terkait pembuatan media pembelajaran interaktif berupa game sederhana menggunakan canva. Peserta yang terdiri dari 8 orang pendidik SD YP Nasional sangat antusias, 5 diantaranya telah membuat media pembelajaran berupa *slide* presentasi dengan animasi bergerak yang menarik. 3 diantaranya membuat media berupa infografis sederhana penuh dengan gambar animasi yang disukai siswa. Semua guru membuat media pembelajaran sesuai dengan jenjang kelas yang diampunya. Kemudian pada hari terakhir, Kamis, 31 Agustus 2023 para guru mempraktikkan mengajar dengan menggunakan media yang telah dibuat sebelumnya. Lalu, melaporkan hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan dengan memanfaatkan aplikasi canva sebagai media pembelajaran kepada *sharing person*. Para siswa sangat antusias, meskipun dengan segala

keterbatasan fasilitas yang ada di SD YP Nasional para guru tetap semangat dalam meningkatkan *technological knowledge*nya.



Gambar 1. Kegiatan FGD Media Canva

## Pelaksanaan Pelatihan

### 1. Pengenalan Canva:

Penjelasan tentang apa itu Canva dan mengapa itu penting dalam pembelajaran, Panduan langkah-demi-langkah untuk mendaftar dan mengakses platform Canva.

### 2. Fitur-Fitur Utama Canva:

Mengenal antarmuka Canva: navigasi, toolbar, panel sisi, dll. Kemudian Menjelajahi berbagai jenis template yang tersedia untuk pembelajaran.

### 3. Desain Grafis Dasar.

Pengenalan tentang prinsip dasar desain grafis. Kemudian Membuat desain sederhana menggunakan elemen-elemen dasar di Canva.

### 4. Membuat Materi Pembelajaran Interaktif:

Membuat presentasi dengan desain menarik menggunakan slide Canva, Integrasi elemen visual, gambar, ikon, dan teks dalam materi pembelajaran.

### 5. Membuat Infografis dan Ilustrasi:

Menggunakan alat-alat Canva untuk membuat infografis yang informatif, Membuat ilustrasi sederhana untuk menjelaskan konsep-konsep pembelajaran.

## 6. Berbagi dan Menggunakan Hasil Desain:

Mengunduh dan berbagi hasil desain dalam berbagai format, Integrasi desain Canva ke dalam platform pembelajaran online.

## 7. Studi Kasus dan Latihan:

Melakukan latihan praktis dalam membuat materi pembelajaran dengan bimbingan, Meninjau studi kasus tentang penggunaan Canva dalam pendidikan.



Gambar 3. Hasil Karya Penggunaan Media Canva



Gambar 2. Meta Game di Canva

## Manfaat Pengabdian

1. Meningkatkan *Technological Knowledge* Guru; seorang guru akan memiliki kemampuan baru dalam menggunakan teknologi untuk pembelajaran, yang akan berdampak positif pada kualitas pengajaran dan pembelajaran.
2. Guru dapat mengemas pembelajar secara kreatif dan interaktif; pemanfaatan Canva akan membantu menciptakan materi pembelajaran yang lebih visual, interaktif, dan menarik bagi siswa.
3. Kolaborasi dan Berbagi Pengalaman; guru dapat berkolaborasi dalam pengembangan materi dan berbagi pengalaman dalam penggunaan Canva, menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif.
4. Peningkatan Keterampilan Siswa; yang mana siswa juga akan mendapatkan manfaat dari pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif, meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi.

## SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Pelatihan penggunaan aplikasi canva sebagai upaya meningkatkan *technological knowledge* guru di era digital ini memberikan peserta keterampilan praktis dalam menggunakan Canva untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Dengan menggali potensi kreatifitas dan visualitas, pendidik akan mampu memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih berkesan dan efektif bagi siswa. Secara keseluruhan kegiatan ini diselenggarakan dengan baik, terlaksana dalam tiga rangkaian acara peserta sangat puas dengan pelatihan yang diadakan. Pendampingan dilakukan secara optimal dan meskipun tidak semua materi dapat disampaikan secara rinci.

Berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan dapat diajukan beberapa Rekomendasi dari pengabdian sebagai berikut:

1. Waktu pelaksanaan kegiatan pengabdian perlu ditambah agar tujuan kegiatan dapat tercapai sepenuhnya, tetapi dengan konsekuensi penambahan biaya pelaksanaan. Oleh karena itu biaya Program Pengabdian Masyarakat sebaiknya tidak sama antara beberapa tim pengusul proposal, mengingat khalayak sasaran yang berbeda pula.
2. Adanya kegiatan lanjutan yang berupa pelatihan sejenis selalu diselenggarakan secara periodik sehingga dapat meningkatkan kemampuan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123–133. <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>
- Arifin, A. N., Ismail, Daud, F., & Azis, A. (2021). Pelatihan aplikasi canva sebagai strategi untuk meningkatkan technological knowledge guru sekolah menengah di kabupaten Gowa. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat 2021 “Penguatan Riset, Inovasi Dan Kreatifitas Penelitian Di Era Pandemi Covid-19,”* 5, 468–472. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/25748>
- Buchari, A. (2018). Peran Guru Dalam Pengelolaan Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Iqra’*, 12(2), 106. <https://doi.org/10.30984/jii.v12i2.897>
- Dewi Ixfina, F., Syamsudin, S., & Lailatul Fitriani, S. (2022). Pendidikan Multikultural di Lembaga Pendidikan Islam. *AL-WIJDĀN Journal of Islamic Education Studies*, 7(2), 218–232. <https://doi.org/10.58788/alwijdn.v7i2.1606>
- Ikfina, F. D. (2021). Peran Tripusat Pendidikan Dalam Membentuk Karakter Siswa Di Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama’ Kabupaten Tulungagung. *BASICA: Journal of Arts and Science in Primary Education*, 1(1), 41–57. <https://doi.org/10.37680/basic.v1i1.758>
- Ixfina, F. D., & Kusuma, P. S. B. (2022). TEACHER PROFESSIONALITY IMPROVEMENT THROUGH TRAINING IN THE USE OF APE MEDIA (EDUCATIONAL GAME TOOLS) AT MI YATABU SURABAYA. *KHIDMATUNA*, 02, 14–20. <https://doi.org/10.36781/khidmatuna.v2i1.398>
- Meri, A. R. (2017). Peran dan fungsi teknologi dalam peningkatan kualitas pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Research Sains*, 3(1), 122–129.
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2021*, 1085–1092. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/26259>
- Rahmadi, I. F. (2019). Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK): Kerangka Pengetahuan Guru Abad 21. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1), 65. <https://doi.org/10.32493/jpkn.v6i1.y2019.p65-74>
- Surani, D. (2019). Studi Literatur : Peran Teknolog Pendidikan Dalam Pendidikan 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 456–469.