

Pendampingan inovasi bahan ajar kreatif dan menyenangkan dengan pemanfaatan Media Canva di SDN Lesanpuro 3

Adi Candra Kusuma*, Dimas Rossiawan Hendra Putra, Silvia Rahmi Ekasari, Hairus, Denda Dewatama, Mila Fauziyah
Politeknik Negeri Malang, Indonesia

*) Korespondensi (candraraden45@polinema.ac.id)

Received: 7-June-25; Revised: 24- June-25; Accepted: 29- June-25

Abstract

Engaging and interactive learning media are crucial in enhancing students' understanding of the material presented by the teacher. Learning at SDN Lesanpuro 3 still employs a teacher-centered approach characterized by limited student interaction and minimal use of media. Community service activities aim to enhance teachers' skills in creating innovative teaching materials by utilizing Canva media to foster a pleasant learning atmosphere. The training participants were 14 teachers from SDN Lesanpuro 3 Malang, who underwent training using the Participatory Action Research (PAR) method. This method was technically carried out through seminars (theory-based), demonstrations, and direct practice, where the role of lecturers and students facilitated teacher empowerment. The results of community service activities (PPM) enhance teachers' understanding of creating innovative teaching materials by utilizing Canva media effectively. This community service activity enhanced teachers' abilities in using Canva for designing interactive teaching materials. Evaluation before and after the training showed a positive response, with 85.7% of teachers demonstrating improved ability to create interactive content.

Keywords: Innovation, Canva, Teaching Materials

Abstrak

Media pembelajaran yang menarik dan interaktif sangat penting dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Pembelajaran di SDN Lesanpuro 3 masih menggunakan pendekatan guru-sentris yang ditandai dengan interaksi siswa yang terbatas dan penggunaan media yang minim. Kegiatan pengabdian masyarakat bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menciptakan bahan ajar inovatif dengan memanfaatkan media Canva guna menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Peserta pelatihan terdiri dari 14 guru dari SDN Lesanpuro 3 Malang, yang mengikuti pelatihan menggunakan metode Penelitian Tindakan Partisipatif (PAR). Metode ini secara teknis dilaksanakan melalui seminar (berbasis teori), demonstrasi, dan praktik langsung, di mana peran dosen dan siswa memfasilitasi pemberdayaan guru. Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PPM) meningkatkan pemahaman guru dalam menciptakan bahan ajar inovatif dengan memanfaatkan media Canva secara efektif. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan Canva untuk mendesain bahan ajar interaktif. Evaluasi sebelum dan setelah pelatihan menunjukkan respons positif, dengan 85,7% guru menunjukkan peningkatan kemampuan dalam menciptakan konten interaktif.

Kata kunci: Inovasi, Canva, Bahan Ajar

How to cite: Kusuma, A. C., Putra, D. R. H., Ekasari, S. R., Hairus, H., Dewatama, D., & Fauziyah, M. (2025). Pendampingan inovasi bahan ajar kreatif dan menyenangkan dengan pemanfaatan Media Canva di SDN Lesanpuro 3. *Penamas: Journal of Community Service*, 5(2), 331–341. <https://doi.org/10.53088/penamas.v5i2.1928>



1. Pendahuluan

Sekolah Dasar Negeri (SDN) Lesanpuro 3 terletak di Jalan Ki Ageng Gribig I No. 24, Kelurahan Lesanpuro, Kecamatan Kedungkandang, Kota Malang, Jawa Timur. Dengan luas tanah seluas 2.500 meter persegi, sekolah ini didirikan pada tanggal 20 Juli 1981. Berdasarkan Surat Keputusan Nomor 164/BAP-S/M/SK/XI/2017, yang dikeluarkan pada tanggal 17 November 2017, SDN Lesanpuro 3 menerima akreditasi B. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan di sekolah ini berkualitas tinggi dan terjamin. SDN Lesanpuro 3 mengadakan pendidikan sepanjang hari dengan sistem lima hari. Selain itu, sekolah ini memiliki akses internet untuk mendukung proses pembelajaran. SDN Lesanpuro 3 berkomitmen untuk memberikan pendidikan yang berkualitas kepada seluruh siswanya. Sekolah ini memiliki berbagai fasilitas yang memadai, seperti ruang kelas yang nyaman, perpustakaan yang lengkap, lapangan olahraga, dan ruang laboratorium. Selain itu, pengajar di SDN Lesanpuro 3 adalah guru yang berpengalaman dan profesional.

Pembelajaran telah berkembang pesat karena kemajuan teknologi saat ini dibandingkan dengan masa lalu. Metode pembelajaran tetap menggunakan ceramah dan menulis, dengan guru memberikan materi dan siswa menuliskannya. Pada dasarnya, kemajuan dalam teknologi dan informasi berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya dapat meningkatkan kualitas dan efektivitas pendidikan, tetapi juga dapat membuat kelas menjadi lebih aktif dan kreatif. Hal ini menyebabkan kebutuhan sumber daya guru yang cepat beradaptasi akan teknologi informasi dan komunikasi, ini tentunya berdampak pada ide atau gagasan untuk memanfaatkan media sebagai variasi metode dalam mengajarnya (Siradjuddin et al., 2024). Canva adalah perkembangan teknologi media pembelajaran saat ini karena memiliki banyak desain template yang menarik dan fitur yang membantu pengguna membuat materi pembelajaran yang berbeda dengan cara yang inovatif dan kreatif. Aplikasi Canva menawarkan banyak keuntungan bagi guru dan siswa, materi pembelajaran dapat disampaikan dengan cara yang menarik dan tidak bosan. Pembelajaran menggunakan canva dapat dilakukan pada pembelajaran daring maupun secara luring, sehingga kondisi apapun guru dapat melakukan proses belajar interaktif (Wijaksono et al., 2023).

Hasil dari pengamatan perlu diakui bahwa untuk permasalahan guru yaitu kurangnya motivasi dalam membuat bahan ajar yang interaktif, guru cenderung masih menerapkan metode pembelajaran yang berfokus satu arah (ceramah), bahan ajar hampir tidak ada terdapat perubahan dari tahun tahun sebelumnya. Hasil wawancara terdapat banyak guru yang masih tidak mau belajar dengan teknologi teknologi baru yang dinamis, tidak mau meluangkan waktu untuk mempelajari hal-hal baru sehingga sulit dalam menerima hal tersebut. Hal – hal pengetahuan mengenai cara membuat bahan ajar interaktif dengan bantuan teknologi masih minim. Siswa merasa jenuh dalam pembelajaran di kelas dengan mendengarkan saja yang disampaikan guru, tanpa memperhatikan interaksi siswa. Adanya Canva memungkinkan siswa dan guru bekerja sama secara online. Mereka dapat berbagi ide, membuat proyek pembelajaran, dan memberikan masukan satu sama lain dalam waktu nyata (Nahuda et al., 2023).

Diharapkan dengan adanya kegiatan pendampingan pembuatan bahan ajar menarik menggunakan canva dapat memberikan kemudahan siswa dan guru dalam menerima dan menyampaikan materi dengan jelas. Selaras dengan kegiatan Sulkipani et al. (2023) menghasilkan Kemampuan guru SMP Srijaya Negara dalam menggunakan media pembelajaran berbasis Canva meningkat. Berdasarkan kegiatan yang dilakukan Abdullah dan Maladona (2024) bahwa peserta dapat memanfaatkan sepenuhnya fitur Canva untuk membuat berbagai jenis media pembelajaran, seperti presentasi, infografis, poster, dan video.

Media pembelajaran berbasis Canva telah terbukti dapat meningkatkan daya tarik materi pelajaran, meningkatkan motivasi siswa, dan meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar. Hasil kegiatan Putra et al. (2023) Peserta dapat memanfaatkan sepenuhnya fitur Canva untuk membuat berbagai jenis media pembelajaran, seperti presentasi, infografis, poster, dan video. Media pembelajaran berbasis Canva terbukti dapat meningkatkan daya tarik materi pelajaran, meningkatkan motivasi siswa, dan meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar. Pengguna dapat dengan mudah mengakses Canva dari laptop dan handphone umum (Android dan iOS)(Sari et al., 2024). Berdasarkan latar belakang tersebut, maka kegiatan pengabdian kepada masyarakat bertujuan meningkatkan keterampilan guru dalam membuat inovasi bahan ajar kreatif dengan memanfaatkan media canva untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

2. Metode Pengabdian

Kegiatan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat (PPM) pada tanggal 25 – 26 Mei 2025 di SDN Lesanpuro 3 dengan peserta pendampingan sejumlah 14 guru. Pendekatan metode pengabdian masyarakat menggunakan *Participatory Action Research* (PAR), dimana pendekatan ini memfokuskan pada pemberdayaan masyarakat. Pendekatan PAR dipilih, dimaksudkan bahwa objek perubahan itu sendiri dari lingkungan masyarakat, PAR juga berfokus pada pengembangan dan penyebaran ilmu pengetahuan di tengah Masyarakat, sehingga peran dosen atau mahasiswa sebagai pihak luar sebagai fasilitator kegiatan pengabdian tersebut (Afandi et al., 2022). Teknis kegiatan pengabdian peserta pendampingan dikolaborasikan dengan tutor setiap kelompoknya dengan pemberian penugasan terstruktur (Ary W et al., 2023). Penugasan ini team PPM sudah menyiapkan lembar kerja kegiatan yang didalamnya berisikan penugasan yang dikerjakan secara berkelompok. Dengan tugas yang terstruktur peserta dapat memahami langkah-langkah dari penyelesaian tugas secara urut dan benar. Secara metode dilaksanakan secara teori, demonstrasi dan praktik langsung (Fauzi et al., 2023).

Adapun tahapan-tahapan yang dilaksanakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat sebagai berikut

- 1) Studi Lapangan, pada tahap ini dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang permasalahan yang ada di SDN Lesanpuro 3. Permasalahan didapatkan setelah tim PPM melakukan diskusi dengan Beberapa Guru dan Kepala Sekolah untuk

mensinkronkan rencana PPM dan kebutuhan yang diinginkan. Hasil dari tahap ini berupa kesepakatan bentuk dan materi PPM (Kusuma & Rakhman, 2018).

- 2) Identifikasi masalah, tahapan ini peneliti mengidentifikasi masalah-masalah yang muncul sehingga selanjutnya bagaimana merumuskan masalah untuk menentukan Solusi penyelesaian
- 3) Pembuatan Materi, pada tahap ini dilakukan studi pustaka untuk mencari referensi tentang cara peningkatan motivasi dalam membuat bahan ajar kreatif dan menyenangkan dengan media canva
- 4) Pelaksanaan, tahapan ini dengan diawali pemberian motivasi pentingnya membuat bahan ajar sendiri yang kreatif bagi guru khususnya (Kusuma et al., 2024), dilanjutkan dengan pemberian materi a) Pengenalan prosedur membuat bahan ajar, b) Perbedaan bahan ajar tradisional dengan modern, c) Hal-hal yang harus diperhatikan dalam membuat bahan ajar kreatif, d) Pengenalan Aplikasi Canva beserta fitur-fitur, e) cara membuat bahan ajar dengan canva dalam bentuk presentasi dan video. Selanjutnya pendampingan membuat bahan ajar kreatif dengan dibagi menjadi beberapa Kelompok, Dimana setiap Kelompok akan didampingi oleh 1 orang dari TIM PPM.
- 5) Evaluasi, pada tahap evaluasi tim PPM memberikan kuisioner peningkatan pengetahuan berupa daftar pertanyaan sesudah mengikuti kegiatan pendampingan PPM dari peserta pelatihan (guru-guru di SDN Lesanpuro 3)

3. Hasil Pengabdian

Gambaran Mitra

Pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di SDN Lesanpuro 3 selama 2 hari pada tanggal 25 – 26 Mei 2025. Mitra PPM ini adalah Ibu Supriyatin selaku kepala sekolah dan Guru-guru di lingkungan SDN Lesanpuro 3. Pembelajaran di kurikulum merdeka menuntut guru untuk berinovasi secara kreatif dalam membangun minat siswa dalam memahami materi dengan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Sekolah SDN Lesanpuro 3 merupakan sekolah penggerak yang dijadikan sekolah percontohan di lingkungan sekolah dasar kecamatan kedungkandang. Hal ini menuntut juga untuk proses pembelajaran di kelas sudah berbasis *student centre* yang update terhadap perkembangan teknologi yang secara dinamis. Masih terdapat banyak guru dengan pembelajaran ceramah yang masih menggunakan bahan ajar secara tradisional yang disediakan pemerintah (buku cetak) tanpa adanya inisiatif membuat bahan ajar sendiri secara kreatif dan menyenangkan untuk pembelajaran lebih mudah dipahami siswa, sehingga perlu adanya pendampingan dalam membuat bahan ajar kreatif yang menyenangkan dengan media canva.

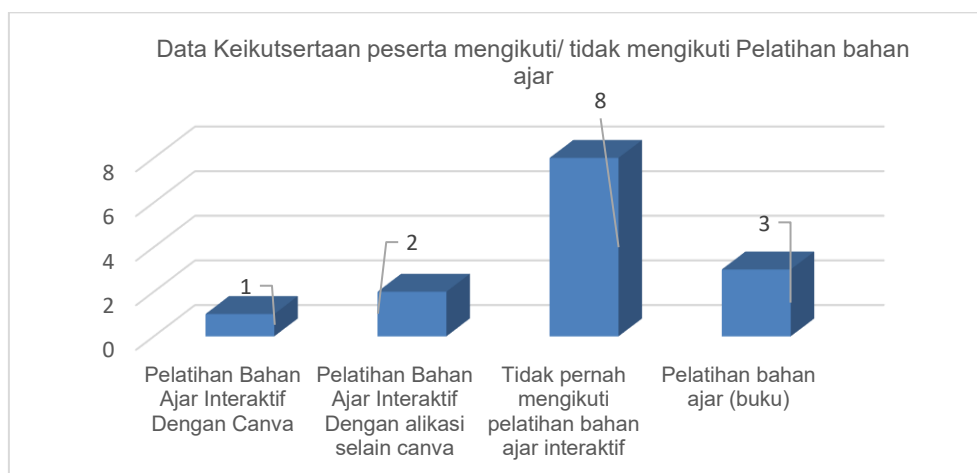
Pendekatan metode pengabdian masyarakat menggunakan *Participatory Action Research* (PAR), dimana tim PPM bertindak sebagai fasilitator baik menyiapkan narasumber dan sarana prasarana yang mendukung kegiatan tersebut. Kegiatan dilaksanakan secara luring selama 2 hari. Dimana pada tahapan kegiatan sebagai berikut.

Studi Lapangan

Pada kegiatan ini tim PPM mendapatkan informasi dari pengawas sekolah dilingkungan kecamatan kedungkandang untuk membantu permasalahan guru-guru khususnya di SDN Lesanpuro 3. Dimana guru-guru didalam pembelajarannya masih kesulitan menggunakan metode pembelajaran yang berbasis student center dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Tim PPM berkunjung langsung ke SDN Lesanpuro 3 yang bertemu dengan kepala sekolah, menyampaikan hal yang sama dengan pengawas sekolah sehingga perlu adanya pemberian pendampingan dari nara sumber yang bisa memberikan materi dengan baik.

Identifikasi Masalah

Sebelum dilaksanakan pelaksanaan pendampingan ditemukan informasi bahwa guru di lingkungan SDN Lesanpuro 3 masih kurang aktif mengikuti kegiatan-kegiatan peningkatan kualitas pembelajaran diluar lingkungan sekolah. Terlihat bahwa 57,14% (8 guru) belum pernah mengikuti pelatihan bahan ajar interaktif, dikarenakan beberapa alasan yang mayoritas guru senior enggan untuk belajar teknologi karena merasa kesulitan mengikuti trend pembelajaran yang sekarang.



Gambar 1. Data keikutsertaan peserta mengikuti/ tidak mengikutipelatihan bahan ajar

Tim PPM merumuskan makar masalah dan hambatan apa saja yang dihadapi guru di SDN Lesanpuro 3 sehingga didalam menyampaikan materi didalam kelasnya kesulitan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Dari hasil diskusi tim PPM kemudian menyepakati solusi untuk memecahkan masalah dengan diberikannya kegiatan pendampingan pembuatan inovasi bahan ajar kreatif untuk pembelajaran menyenangkan dengan pemanfaatan media Canva Di SDN Lesanpuro 3.

Pembuatan Materi

Tim PPM mendiskusikan point materi dasar yang perlu diketahui oleh guru mengenai pembelajaran interaktif yaitu diantaranya prosedur membuat bahan ajar kreatif yang menarik dan relevan, pengenalan pembuatan inovasi bahan ajar dengan media teknologi dan membuat inovasi bahan ajar kreatif dengan media canva. Materi disajikan dengan dalam bentuk bahan ajar yang berisikan substansi materi menyusun media ajar interaktif dan fitur-fitur yang terdapat di aplikasi canva. Dengan

menyesuaikan tampilan teks, animasi, grafik, dan lainnya dengan tampilan yang diinginkan siswa, diharapkan aplikasi Canva membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Selain itu, tampilannya yang menarik membuat siswa berkonsentrasi pada materi (Rusdiana et al., 2021).



Gambar 2. Diskusi Persiapan Pelaksanaan PPM

Pelaksanaan pengabdian

Pelaksanaan pengabdian masyarakat dilakukan secara berkelompok, dimana setiap kelompok di bagi menjadi 2-3 guru dengan diberikan 1 pendamping dari tim PPM. Kegiatan dilaksanakan di ruang kelas SDN Lesanpuro 3 dengan fasilitas akses wifi yang cukup baik dengan waktu mulai pukul 08.00 – 15.00 selama 2 hari pada tanggal 25 – 26 Mei 2025. Pembukaan kegiatan oleh pengawas sekolah kemudian dilanjutkan sambutan kepala sekolah SDN Lesanpuro 3 yang dimana semua peserta untuk fokus terhadap materi yang diberikan narasumber untuk bekal didalam pembuatan pembelajaran di kelas masing-masing demi menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Nara sumber pada kegiatan pendampingan pelatihan pembuatan media ajar interaktif untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dipimpin langsung ketua pelaksana kegiatan PPM yaitu Bapak Adi Candra Kusuma, S.Pd.Si., M. Pd, beliau mempunyai kompetensi dibidang pembelajaran dasar dan aplikasi canva.

Pemaparan narasumber bahwa media pembelajaran yang menarik dan interaktif sangat penting untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang apa yang diajarkan. Oleh karena itu, pendidik harus dapat membuat media pembelajaran yang efektif dan menarik. Proses pembelajaran akan berhasil jika siswa memiliki motivasi belajar yang baik (Resmini et al., 2021). Canva for Education telah muncul sebagai alat yang sangat berharga dan transformasional untuk memenuhi tuntutan ini (Salewangeng, 2023). Dengan perkembangan teknologi saat ini, media pembelajaran yang digunakan semakin beragam (Lestari et al., 2022). Keunggulan canva diantaranya dalam hal kemudahan penggunaan, bahkan bagi orang yang tidak memiliki pengalaman desain sebelumnya. Pengguna dapat dengan cepat membuat media pembelajaran yang menarik dengan antarmuka yang mudah digunakan dan banyak template yang disediakan. Canva merupakan aplikasi desain yang memungkinkan pengguna membuat konten visual yang terdiri dari teks, animasi dan video. Pengguna dapat

menggunakan template yang tersedia secara gratis untuk membuat konten seperti *PowerPoint*, infografis, brosur atau lainnya (Warella & Jaya, 2024).

Dihari pertama peserta memperoleh pemahaman yang mendalam tentang fungsi media dalam Pendidikan sekolah dasar dan bagaimana media pembelajaran dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran. Pemberian materi secara rinci mengenai pentingnya media ajar interaktif, manfaat media ajar interaktif, cara mendownload dan menginstall aplikasi canva. Tugas guru selain sebagai wadah media transfer pengetahuan juga disibukan dengan mengkoordinir kegiatan sekolah sehingga perlu dibekali untuk media promo kegiatan yang dihandle guru dengan cara membuat brosur sederhana.



Gambar 3. Pelaksanaan Kegiatan PPM

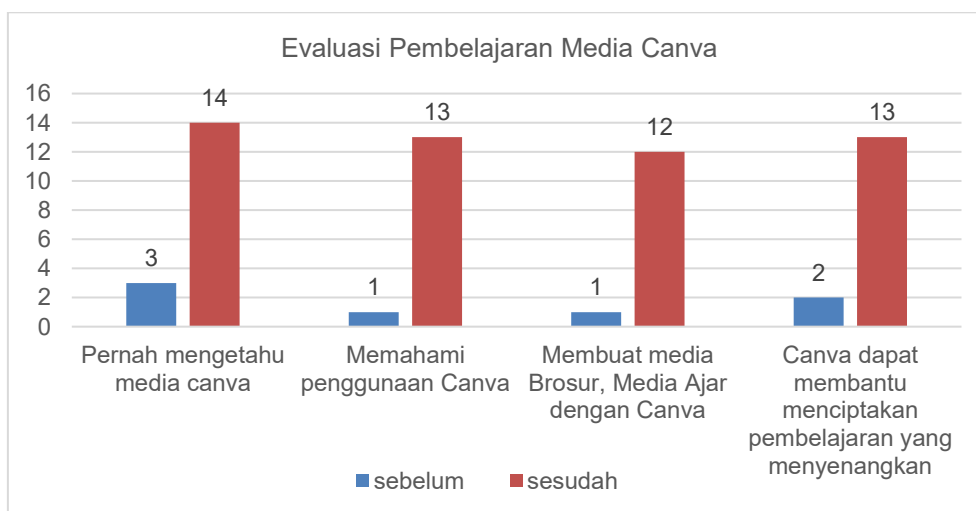
Kegiatan dihari kedua peserta diberikan kesempatan untuk menunjukkan hasil pembuatan brosur sederhana mengenai acara yang biasa dilaksanakan disekolah tersebut. Hasil karya brosur sederhana ini dapat pula diaplikasikan dalam membuat cover atau worksheet – worksheet dalam mata pelajaran ketika pembelajaran di kelas. Peserta memiliki kesempatan untuk belajar dari satu sama lain dan berbagi ide melalui proses presentasi ini. Faktor-faktor seperti inovasi, kejelasan informasi, dan relevansi dengan materi pembelajaran digunakan untuk menilai setiap karya (Asep & Loklomin, 2024). Dampak positif penggunaan Canva, seperti peningkatan minat dan keterlibatan siswa, dibahas kepada peserta selama sesi ini (Yuniarti, 2024).

Selesai presentasi tugas, mahasiswa dilanjutkan pemberian materi pendampingan mengenai membuat media ajar, yang dipilih konteks mata Pelajaran matematika, Dimana konteks ini diambil berdasarkan permintaan peserta ketika mengajar mata Pelajaran ini disetiap jenjang kelas, siswa merasa kesulitan dan bosan, sehingga cocok untuk mengatasi ini dengan media interaktif canva. Kegiatan PPM berjalan sesuai dengan target tim PPM dapat dilihat dari antusias dan motivasi peserta dalam menggali lebih dalam mengenai pengetahuan canva dari banyaknya pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan secara berurutan. Pembelajaran semakin interaktif ketika setiap tugas kelompok yang dipilih terbaik mendapatkan *reward* oleh tim PPM.

Kegiatan PPM ini difasilitasi oleh tim PPM yang terdiri dari dosen dan mahasiswa program studi Teknik elektronika politeknik negeri malang. Tim mahasiswa mendukung pelaksanaan PPM diantaranya menyiapkan alat presentasi, administrasi pelaksanaan PPM (presensi, penggandaan materi, desain poster kegiatan dll), dokumentasi. Tim dosen yang lain menyiapkan materi PPM, transportasi, konsumsi dll. Tim PPM yang saling melengkapi sehingga kegiatan PPM dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Adapun evaluasi kegiatan PPM ini adalah perangkat laptop yang digunakan peserta beberapa ada kendala jaringan, lemot sehingga sedikit mengganggu berjalannya peserta tetapi dari tim PPM sdh menyediakan perangkat alternatif jika peserta kesulitan perangkat. Beberapa peserta guru yang senior masih canggung menggunakan laptop sehingga perlu pendampingan secara intensif dengan didampingi pendamping dosen dan mahasiswa. Sejalan dengan kegiatan yang sudah dilakukan Alfiandra et al. (2024) manfaat guru sebagai peserta pelatihan sudah memiliki pengetahuan dan kemampuan untuk membuat media melalui canva. Hasilnya menunjukkan bahwa pelatihan dengan media ajar berbasis Canva sangat bermanfaat dan dapat meningkatkan semangat siswa (Rahayu et al., 2024). Harapannya adalah bahwa media pembelajaran Canva, yang saat ini tersedia, dapat digunakan dengan baik oleh semua orang, termasuk guru dan profesional pendidikan lainnya (Rohmiasih & Sartika, 2023).

Evaluasi kegiatan

Hasil evaluasi peserta pendampingan pelatihan media ajar menggunakan canva dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Evaluasi kemampuan penggunaan pembelajaran Canva

Pada hasil evaluasi kemampuan penggunaan pembelajaran canva saat sebelum dan sesudah pelaksanaan PPM bahwa sesudah diberikannya perlakuan pendampingan pelatihan media ajar interaktif, peserta guru-guru SDN Lesanpuro 3 mendapatkan respon positif dengan rata-rata 85,7% terjadi peningkatan pengetahuan cara menggunakan dan mengaplikasikan canva untuk kegiatan administrasi dan pembelajaran di kelas. Tim PPM dalam mengamati peserta selama kegiatan, bahwa peserta yang awalnya kurang termotivasi mengikuti kegiatan setelah adanya pendampingan peserta tampak antusias dengan hasil bahan ajar yang sederhana

dibuat sendiri. Harapannya masing-masing guru dapat mengimplementasikan saat dikelas untuk dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa dalam menerima materi dari guru dengan suasana yang menyenangkan. Motivasi siswa meningkat dalam belajar dapat memberikan semangat guru untuk selalu memberikan yang terbaik didalam pembelajaran. Kegiatan PPM ini semoga dapat dilanjutkan dengan melihat implementasi umpan balik setelah peserta PPM dapat mengaplikasikan di kelasnya masing-masing.

4. Kesimpulan

Pendampingan kegiatan PPM yang dilakukan dalam dua hari berjalan dengan lancar. Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PPM) meningkatkan pemahaman guru dalam pembuatan inovasi bahan ajar kreatif dengan menggunakan media canva dengan baik. Kegiatan PPM memberikan respon positif dengan melihat hasil evaluasi sebelum dan sesudah sebelum dilakukannya pendampingan pelatihan menunjukan 85,7% guru dapat menggunakan aplikasi canva untuk membuat bahan ajar yang interaktif. Hal ini membantu juga untuk menciptakan proses pembelajaran di kelas sudah berbasis *student centre* yang update terhadap perkembangan teknologi yang secara dinamis Meningkatkan informasi media teknologi dalam pembelajaran.

Ucapan Terimakasih

Ucapan terimakasih ditujukan kepada seluruh aktivitas akademik Politeknik Negeri Malang yang telah membantu bak dari materi ataupun non materi. Kepala Sekolah beserta guru-guru SDN Lesanpuro 3 yang sudah berpartisipasi dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

Referensi

- Abdullah, W., & Maladona, A. (2024). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva di MA Nurussalam Palengaan Pamekasan Training and Mentoring in Making Canva-Based Learning Media at MA Nurussalam Palengaan Pamekasan. *POTENSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 19–25. <https://doi.org/10.61689/potensi.v1i4.11>
- Afandi, A., Laily, N., Wahyudi, N., Umam, M. H., Kambau, R. A., Rahman, S. A., Sudirman, M., Jamilah, Abdul Kadir, N., Junaid, S., Nur, S., Parmitasari, R. D. A., Nurdiyanah, Wahid, M., & Wahyudi, J. (2022). *Metodologi Pengabdian Masyarakat*. Direktorat Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, Kementerian Agama RI
- Alfiandra, Alfaraby, F., Apriliani, T., Maimunah, Rianti, W., & Nopianur, Y. A. (2024). Workshop Pemanfaatan Media Canva Sebagai Inovasi Pembelajaran Guru di SMP Negeri 1 Indralaya. *Jurnal Pengabdian West Science*, 3(01), 01-13. <https://doi.org/10.58812/jpws.v3i01.402>
- Ary W, G. A., Afianti, F., Selviandro, N., Kusmayadi, M. R., Pratama, K. E. M., AB, C. R., Khomeini, M. R., & Rahman, R. N. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Ajar Kreatif Bagi Guru Pada SDN 012 Babakan Ciparay. *Prosiding COSECANT: Community Service and Engagement Seminar*, 3(1), 295-298. <https://doi.org/10.25124/cosecant.v3i1.7085>

- Asep, A., & Loklomin, S. (2024). Assistance in Developing Simple Learning Media Based on Canva to Improve Literacy at SMA Negeri 4 Seram Bagian Timur. *Jurnal Pengabdian Arumbai*, 2(2), 169-176. <https://doi.org/10.30598/arumbai.vol2.iss2.pp169-176>
- Fauzi, A., Nurohim, G. S., Setyadi, H. A., & Nugroho, W. (2023). Pelatihan Menggunakan Canva Dalam Membuat Desain Poster Bagi Pegawai Kalurahan Banjarsari Surakarta. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 4(4), 3936-3944. <http://doi.org/10.55338/jpkmn.v4i4.1948>
- Kusuma, A. C., & Rakhman, A. (2018). Peningkatan keterampilan pembuatan buku ajar matematika SD pada mahasiswa Prodi PGSD Universitas Peradaban. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Progresif Humanis Brainstorming*, 1(2), 75-79. <https://doi.org/10.30591/japhb.v1i2.950>
- Kusuma, A. C., Wibowo, H. T., Al Azhar, G., Adibah, A., Triswidrananta, O. D., Wahono, W. T., & Nurcahyo, S. (2024). Pendampingan Pembuatan dan Publikasi Karya Ilmiah Penelitian Tindakan Kelas untuk Kenaikan Pangkat Guru. *TAAWUN*, 4(02), 217-228. <https://doi.org/10.37850/taawun.v4i02.708>
- Lestari, P. A., Nurhikmah, E., Farhani, F., Pauziah, H., Winati, I., Isnawan, O. A. R., ... & Nugroho, O. F. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva bagi Guru di SDN 9 Nagrikaler Purwakarta. *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education (IJOCSEE)*, 2(1), 47-54. <https://doi.org/10.17509/ijocsee.v2i1.45696>
- Nahuda, N., Kunaenih, K., Yatin, R. M., Maulidya, Y., Haniefah, M., Aulia, A., & Putri, N. Z. H. (2023). Pelatihan Canva sebagai Strategi Meningkatkan Kreatifitas di SMA Negeri 1 Pare Kediri. *Jurnal PkM (Pengabdian kepada Masyarakat)*, 6(5), 523-529. <http://dx.doi.org/10.30998/jurnalpkm.v6i5.20363>
- Putra, L. D., Salihah, A. F., Pratiwi, N. F., & Safario, A. M. (2023). Pemanfaatan Canva Untuk Pembelajaran Inovatif dan Kreatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2530–2535. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5957>
- Rahayu, E. Y., Pandanwangi, A. A., & Pramujiono, A. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Ajar Menggunakan Canva Bagi Guru-Guru Sma/Smk Se-Bangkalan Madura. *Pancasona: Pengabdian dalam Cakupan Ilmu Sosial dan Humaniora*, 3(1), 1-12. <https://doi.org/10.36456/pancasona.v3i1.8627>
- 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>
- Rohmiasih, C., & Sartika, S. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Canva Sebagai Upaya Mewujudkan Transformasi Pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional Kemahasiswaan*, 1(1), 69–73. <https://doi.org/10.56983/prosidingkemahasiswaan.v1i1.1457>
- Rusdiana, R. Y., Putri, W. K., & Sari, V. K. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan canva bagi guru SMPN 1 Tegalampel Bondowoso. *Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(3), 209-213. <https://doi.org/10.29303/jpmipi.v3i2.952>

- Salewangeng, A. (2023). Pelatihan dan Pendampingan Media Pembelajaran Canva For Education Bagi Guru Bahasa SMA Se-kecamatan Ternate Utara. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(4), 3173–3177. <https://doi.org/10.31949/jb.v4i4.6632>
- Sari, V. K., Rusdiana, R. Y., Sa'diyah, H., Hariyono, K., Hartatik, S., Andreano, R. T., Maulana, M. I., & Fikri, H. (2024). Pelatihan Literasi Digital dan Aplikasi Canva bagi Siswa-Siswi SMA BIMA Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM) TABIKPUN*, 5(3), 217–224. <https://doi.org/10.23960/jpkmt.v5i3.175>
- Siradjuddin, S., Safitri, R., Oktaviany, F., & Oktaviana, H. (2024). Pendampingan Pelatihan Penggunaan Canva Dalam Inovasi Baru Pembelajaran Siswa. *ABDI SAMULANG: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 77-85. <https://doi.org/10.61477/abdisamulang.v3i2.37>
- Sulkipani, S., Nurdiansyah, E., Camellia, C., & Dhita, A. N. (2023). Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Bagi Guru SMP Srijaya Negara. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(4), 650–655. <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v8i4.4245>
- Warella, J. C., & Jaya, G. W. (2024). Pembuatan media pembelajaran kreatif berbasis aplikasi canva pada Guru SD. *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, 7(3), 582–592. <https://doi.org/10.33474/jipemas.v7i3.21146>
- Wijaksono, B. A., Parulian, D., & Fazrie, M. (2023). Pelatihan Peningkatan Kreativitas Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Canva Pada SMPN 102 Jakarta. *Kapas: Kumpulan Artikel Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 168–175. <https://doi.org/10.30998/ks.v1i3.1529>
- Yuniarti. (2024). Inovasi media pembelajaran prasekolah melalui pelatihan aplikasi Canva dalam pembuatan Worksheet. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(1), 83-93. <https://doi.org/10.29408/ab.v5i1.25788>