

## Pelatihan Aplikasi Canva Pada Guru SD Optimus Prime School Untuk Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran

Rachel Yoan Katherin P Siahaan<sup>1</sup>, Kamson Sirait<sup>2</sup>, Leliana Harahap<sup>\*3</sup>, Jonas Franky Rudianto Panggabean<sup>4</sup>, Sartika Dewi Purba<sup>5</sup>, Maslan M.R. Sihombing<sup>6</sup>, Aida Fitri<sup>7</sup>

Akademi Informatika Dan Komputer Medicom, Medan, Indonesia

E-mail: leliharahap05@gmail.com

### Riwayat Artikel:

Dikirim : 1 Agustus 2024  
Direvisi : 10 Agustus 2024  
Diterima : 14 Agustus 2024

**Abstrak:** Sekolah merupakan pendidikan yang sangat penting dalam melahirkan generasi emas di Indonesia. Aplikasi Canva dapat digunakan untuk pembelajaran berbasis digital kepada anak sekolah karena mudah, lengkap, menarik, kreatif dan inovatif, dan dapat dilakukan secara online. Namun masih banyak guru SD Optimus Prime School yang belum menguasai dalam penggunaannya untuk dimanfaatkan dalam materi pembelajaran. Pelatihan Canva untuk pembelajaran SD Optimus Prime School bertujuan meningkatkan kemampuan guru dalam menguasai aplikasi Canva dalam pembelajaran digital di SD Optimus Prime School agar lebih kreatif dan inovatif namun mudah dan menyenangkan. Pelatihan Guru SD Optimus Prime School dilakukan dengan cara mencoba langsung pada laptop yang tersedia aplikasi Canva online dengan mencoba berbagai macam fitur yang tersedia dengan penyesuaian materi untuk SD Optimus Prime School. Guru SD Optimus Prime School mencoba pada laptop masing-masing yang terkoneksi internet dan didampingi oleh asisten instruktur untuk mempermudah dan memperlancar kegiatan pembelajaran. Contoh-contoh diberikan secara langsung untuk dipraktikkan oleh guru SD Optimus Prime School untuk mempermudah pemahaman materi pembelajaran canva online. Hasilnya Guru SD Optimus Prime School dapat mempraktikkan pembelajaran digital dengan Canva menggunakan fitur-fitur yang dinamis, kreatif, inovatif dan menarik untuk SD Optimus Prime School.

### Kata Kunci:

Canva, digital, Guru, pembelajaran

### Pendahuluan

SD Optimus Prime School merupakan pendidikan yang sangat penting dalam melahirkan generasi emas di Indonesia. Guna mewujudkannya pada proses pembelajarannya perlu diselenggarakan oleh guru SD Optimus Prime School yang berkualitas. Pada saat ini peningkatan kualitas guru SD Optimus Prime School perlu menguasai model pembelajaran digital di kelasnya. Namun pada kenyataannya pada era teknologi dan digital saat ini

---

masih banyak guru SD Optimus Prime School yang belum melek teknologi informasi dan digital dalam pelaksanaan pembelajarannya. Hal ini juga dikemukakan oleh Warmansyah et. Al.(2022), bahwa pemanfaatan Canva dalam pembuatan media pembelajaran di Satuan SD Optimus Prime School belum dilakukan secara optimal, dan pemanfaatan aplikasi Canva sebagai sarana edukasi atau perangkat pembelajaran pun masih jarang dilakukan. Selain itu salah satu penyebabnya karena sarana prasarana teknologi informasi dan digital untuk pembelajaran SD Optimus Prime School juga masih terbatas.

Permasalahan belum meleknya teknologi informasi dan digital juga dikemukakan oleh Nuraeni, et. al.(2022) yang mana pemahaman dan kesiapan guru SD Optimus Prime School untuk mengimplementasikan kecanggihan teknologi yang ada masih belum optimal, sehingga perlu adanya penyuluhan model pembelajaran inovatif melalui beberapa aplikasi yang ada, salah satunya aplikasi Canva yang mudah diakses. Guna meningkatkan hasil belajar, maka perlu minat dan motivasi belajar yang dapat ditingkatkan dengan salah satu cara pemilihan media yang sesuai. Pemilihan media pembelajaran visual berbantuan aplikasi canva merupakan media yang sesuai untuk anak usia dini, karena dilihat dari cara pembuatan dan fitur tampilan atau gambarnya sangat mencerminkan karakter anak usia dini (Fajri et al., 2022).

Permasalahan diatas hampir serupa yang dialami oleh SD Optimus Prime School. Meskipun sudah memiliki perangkat pembelajaran seperti laptop, smart TV berbasis android serta internet (Supriyanto et. Al.,2022), Smart phone dan Tablet untuk pembelajaran Augmented Reality(Wismarini et. Al., 2023), namun perangkat teknologi informasi dan digital tersebut belum dimanfaatkan untuk pembelajaran dengan aplikasi Canva. Hal ini disebabkan para guru SD Optimus Prime School belum paham dan dapat menggunakan aplikasi Canva untuk Pembelajaran SD Optimus Prime School dikarenakan belum pernah mengikuti pelatihan. Berdasarkan perangkat teknologi informasi dan digital yang telah dimiliki maka berpotensi akan memudahkan untuk mengimplementasikan aplikasi Canva untuk pembelajaran SD Optimus Prime School setelah dilakukan pelatihan dan pendampingan.

Anak usia dini membutuhkan metode pembelajaran visual, agar dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Kemampuan membuat media pembelajaran yang menarik tentunya harus diimbangi dengan penguasaan desain menggunakan computer (Arifudin et. Al., 2023). Aplikasi Canva cukup mudah dipelajari oleh guru dalam rangka menyiapkan media pembelajaran yang lebih menarik (Martini et al., 2023). Bahkan dalam penelitian Arifin dkk (2024) hasilnya menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan aplikasi Canva terhadap peningkatan kreativitas guru SD Optimus Prime School. Guru SD Optimus Prime School yang menggunakan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran memiliki kreativitas yang lebih tinggi dibandingkan dengan guru SD Optimus Prime School yang tidak menggunakan aplikasi Canva. Namun demikian penggunaan aplikasi teknologi Canva Edukasi yang saat ini sedang berkembang masih belum digunakan secara merata oleh para pendidik SD Optimus Prime School (Pujiarto et. Al.,2022).

Canva merupakan aplikasi berbasis online dengan menyediakan desain menarik berupa template, fitur-fitur, dan kategori-kategori yang diberikan di dalamnya (Fajri et. al., 2022). Fitur kustom yang dimiliki aplikasi Canva dalam membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk SD Optimus Prime School juga sudah tersedia. Dalam laman web canva ([canva.com/id\\_id/](https://canva.com/id_id/)) menyebutkan bahwa bagian terbaik dari

membuat desain di canva adalah dengan memiliki akses ke berbagai template. Hal ini berarti dalam merancang pembelajaran untuk SD Optimus Prime School telah tersedia untuk digunakan dan tinggal menyesuaikan dan melakukan editing pada template yang dipilih sesuai kebutuhan. Bahkan dengan template Canva akan mudah untuk memindahkan, menghapus, atau menambahkan elemen lain seperti gambar, ilustrasi, ikon, dan kotak teks untuk teka-teki kata yang dapat digunakan secara menarik dan menyenangkan. Berbagai fitur tersebut juga dilengkapi Lembar Kerja Anak (LKA), buku paket, media presentasi, membuat sertifikat, membuat kartu pelajar, membuat modul ajar, membuat peta konsep, membuat jadwal pelajaran, membuat poster, promosi kegiatan sekolah, dan membuat media sosial sekolah (Budhianto, 2023).

Berdasarkan permasalahan diatas khususnya yang terjadi pada SD Optimus Prime School, serta perkembangan teknologi Canva yang ada saat ini yang sudah secara khusus untuk pembelajaran SD Optimus Prime School maka pelatihan ini dilakukan. Tujuannya agar para guru dapat memiliki pemahaman dan terampil dalam menggunakan aplikasi Canva untuk praktik pembelajaran pada murid SD Optimus Prime School. Manfaatnya adalah murid dapat lebih mudah, kreatif dan inovatif dalam pemahaman pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan.

### **Metode Pelaksanaan**

Metode yang digunakan dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah dengan melakukan pelatihan dan pendampingan pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dengan aplikasi Canva. Tujuannya adalah agar para guru paham dan terampil dalam menggunakan perangkat teknologi informasi khususnya aplikasi canva untuk mendukung pembelajaran murid SD Optimus Prime School. Model pelatihan dalam pengabdian kepada masyarakat melibatkan kegiatan pembelajaran dan pelatihan keterampilan yang bertujuan untuk meningkatkan kapasitas dan keterampilan masyarakat dalam menghadapi permasalahan tertentu (Rusli, at. Al., 2024). Tahapan yang dilakukan terlihat seperti pada Gambar 1 berikut.

1. Mulai
  2. FGD dengan mitra Optimus Prime School
  3. Pembuatan Modul Aplikasi Canva untuk Guru SD
  4. Instalasi Perangkat TIK dan Internet
  5. Pre Test tentang Aplikasi Canva pada Guru SD
  6. Pelatihan Aplikasi Canva untuk Guru SD Optimus Prime School
  7. Pendampingan Implementasi Canva untuk Pembelajaran SD
  8. Post Test dan Monev Implementasi Canva pada Pembelajaran SD Optimus Prime School
  9. Selesai
1. Pada tahap awal dimulai dengan melakukan Forum Group Discussion(FGD) antara tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan Guru SD Optimus Prime School dan Pengurus SD Optimus Prime School. Tujuannya untuk mensinkronisasi perencanaan dan pelaksanaan kegiatan PKM yaitu berupa pelatihan dan pendampingan Aplikasi Canva pada Guru SD Optimus Prime School.

2. Tahap berikutnya setelah dilakukan persetujuan tim PKM Akademi Informatika Dan Komputer Medicom dengan guru SD Optimus Prime School adalah membuat modul pelatihan. Modul pelatihan dibuat dalam bentuk soft file atau modul elektronik (e-modul) dengan materi dibuat sesederhana dan sejelas mungkin dengan diberikan contoh-contoh praktis dan aplikatif agar mudah dipahami dan dipraktikkan oleh para guru SD Optimus Prime School. Setiap guru mendapatkan e-modul agar dapat digunakan untuk belajar secara mandiri untuk mengulangi hasil pelatihan dan pendampingan. Materi modul aplikasi canva disesuaikan dengan materi praktis yang ada pada laman web canva.com terutama pada sub domain yang berkaitan dengan pendidikan seperti pada laman sub domain [https://www.canva.com/id\\_id/pendidikan/](https://www.canva.com/id_id/pendidikan/), [https://www.canva.com/id\\_id/lembar-kerja/contoh/SD Optimus Prime School/](https://www.canva.com/id_id/lembar-kerja/contoh/SD Optimus Prime School/), dan sejenisnya.
3. Instalasi Perangkat Teknologi Informasi dan Komunikas (TIK) dan internet. Ini sebagai perangkat utama untuk pelatihan dan pendampingan. Instalasi komputer atau laptop dilakukan dengan memastikan bahwa laptop memiliki browser seperti google chrom, operasi, internet eksplorer, dan sebagainya. Selain itu juga instalasi perangkat modem router yang telah terisi nomor kartu dengan kuota internet yang mencukupi. Perangkat laptop atau komputer juga dipastikan menggunakan sistem operasi windows 2013 atau yang lebih baru.
4. Melakukan pretest kepada guru SD Optimus Prime School. Ini untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan, pemahaman, dan ketrampilan aplikasi Canva untuk pembelajaran SD Optimus Prime School. Dikarenakan jumlah guru SD Optimus Prime School yang mengikuti pelatihan hanya 5 guru, maka pretest dilakukan dengan tanya jawab (verbal Quiz) secara langsung.
5. Pelatihan aplikasi Canva. Pelatihan diikuti oleh 5 guru SD Optimus Prime School dan 1 administrasi atau pendamping SD Optimus Prime School. Jumlah laptop yang digunakan sebanyak 8 laptop yang terdiri dari 1 laptop untuk instruktur, 1 laptop untuk asisten instruktur, 5 laptop untuk peserta pelatihan (5 guru SD Optimus Prime School) dan 1 laptop untuk administrasi SD Optimus Prime School. Dari 8 laptop tersebut 1 laptop milik SD Optimus Prime School, 3 laptop milik tim PKM dan 4 laptop yang lain sewa. Pelatihan dilaksanakan selama 8 Jam Pelajaran di kelas, dan 16 jam pelajaran mandiri dengan pendampingan atau konsultasi secara online.
6. Pendampingan aplikasi Canva. Ini dilakukan setelah pembelajaran kelas dan mandiri. Hal ini dilakukan ketika guru SD Optimus Prime School menguji coba atau mempraktikkan pada kelas SD Optimus Prime School. Proses pendampingan dilakukan dengan cara mendampingi instalasi perangkat internet pada router, instalasi smart TV untuk menampilkan atau mendemonstrasikan aplikasi canva di kelas SD Optimus Prime School agar siswa dapat melihat atau memperhatikannya pada layar smart TV yang sudah ada di SD Optimus Prime School.
7. Melakukan Post Test. Post test merupakan test yang dilakukan setelah pelatihan dan pendampingan aplikasi Canva pada guru SD Optimus Prime School. Dikarenakan jumlah guru yang dilatih hanya 5 orang, maka posttest juga dilakukan

dengan tanya jawab (verbal Quiz) terkait hasil pemahaman dan keterampilan setelah dilakukan pelatihan dan pendampingan. Hasilnya akan menjadi evaluasi dan rekomendasi untuk kegiatan selanjutnya.

## **Hasil**

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) berdasarkan metode yang diterapkan yaitu melakukan Forum Group Discussion(FGD), membuat modul pelatihan, dan instalasi perangkat TIK. Selanjutnya melakukan pretest, melakukan pelatihan dilanjutkan pendampingan, dan yang terakhir melakukan posttest untuk mengetahui hasil atau dampak dari pelaksanaan PKM. Pada setiap tahap pelaksanaan PKM diberikan bukti dokumen untuk menunjukkan bahwa aktifitas kegiatan sudah terlaksana atau belum.

### **3.1 Pelaksanaan FGD PKM SD Optimus Prime School**

Pelaksanaan PKM didahului dengan Forum Group Discussion(FGD), yaitu FGD internal dan eksternal. Pada FGD internal dilakukan oleh tim internal PKM yang terdiri dari 3 personil utama serta dibantu oleh 2 mahasiswa Akademi Informatika Dan Komputer Medicom dan tenaga administrasi. Kegiatan FGD internal adalah untuk menyusun rencana kegiatan, menyiapkan sumber daya pelaksanaan kegiatan PKM, menyusun waktu, tempat, dan alokasi sumber daya kegiatan. Sedangkan pada FGD eksternal dilakukan oleh tim PKM Akademi Informatika Dan Komputer Medicom yang terdiri dari 3 anggota tim inti serta tim mitra SD Optimus Prime School yang terdiri dari 5 guru SD Optimus Prime School 1 administrasi SD Optimus Prime School. Dalam pelaksanaan kegiatan PKM ini, FGD telah dilakukan secara internal sebanyak 4 kali dan eksternal sebanyak 2 kali sampai sebelum dilakukan pelatihan aplikasi Canva.

Pada FGD dengan mitra SD Optimus Prime School telah dicapai kesepakatan terkait rencana kegiatan Pelatihan dan pendampingan, instalasi serta implementasi sumber daya TIK untuk mendukung pembelajaran SD Optimus Prime School dengan aplikasi Canva. Dalam PKM ini pelatihan dan pendampingan pembelajaran STEAM dan Loose Part dilaksanakan setelah pelaksanaan kegiatan pelatihan dan pendampingan aplikasi Canva. Dalam FGD eksternal disepakati peran mitra tidak hanya sebagai obyek yang dilatih dan didampingi, namun juga menyediakan sarana dan prasarana yang sudah ada dan dapat dimanfaatkan dalam mendukung suksesnya pelaksanaan PKM.

### **3.2 Pembuatan Modul Pembelajaran Dengan Canva**

Pembuatan modul pelatihan aplikasi Canva untuk pembelajaran SD Optimus Prime School dilakukan sebelum pelaksanaan pelatihan aplikasi Canva. Modul pelatihan terlihat seperti Gambar 4. Berdasarkan Gambar 4 tersebut memperlihatkan bahwa materi pelatihan aplikasi Canva untuk pembelajaran SD Optimus Prime School terlihat pada daftar isi yang terdiri dari konsep Canva, kegunaan Canva, dan cara login ke Canva online. Selanjutnya setelah berhasil login Canva adalah materi beranda, membuat lembar kerja baru, dan mengenal komponen dan fitur-fitur Canva. Materi berikutnya adalah menambah teks dan gambar pada desain, menambahkan halaman dan transisi desain, menambahkan video dan suara pada desain. Berikutnya penggunaan template, memberi nama dan menyimpan file, serta contoh-contoh implementasi pada desain yang disesuaikan dengan fungsi Canva pada

pembelajaran SD Optimus Prime School.

### **3.3 Instalasi Perangkat TIK dan Digital Untuk Pembelajaran SD Optimus Prime School**

Instalasi perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dan digital dilakukan ketika akan memasuki pelaksanaan pelatihan dan pendampingan aplikasi Canva untuk pembelajaran SD Optimus Prime School. Kegiatan instalasi yang dilakukan adalah: (1) pengecekan dan pengadaan peralatan TIK, digital, dan sumber daya listrik; (2) instalasi router dan kartu internet beserta pengisian kuota internet ; (3) instalasi Laptop untuk pelatihan berupa pengecekan dan instalasi Browser, koneksi internet, anti-virus, MS-Office, pdf reader, pembaca video, dan aplikasi canva online; (4) instalasi software aplikasi pembelajaran Canva untuk pendidikan, STEAM, dan Loose Part, serta Alat Permainan Edukatif (APE) yang relevan; (5) instalasi Smart TV untuk koneksi internet dan penyediaan eksternal disk yang berisi aplikasi pembelajaran yang telah dilakukan instalasi sesuai dengan pada nomor empat (4) sebelumnya. Instalasi aplikasi seperti pada point (4) tersebut nantinya digunakan untuk model pembelajaran kolaboratif berbasis TIK dan Digital dengan pembelajaran konvensional. Hal ini untuk memberikan kemudahan, alternatif, serta meningkatkan imajinasi dan kognisi anak dalam berbagai macam model pembelajaran. Sedangkan pelatihan Canva merupakan sarana untuk mengkolaborasikan berbagai macam model pembelajaran yang diterapkan secara digital. Hal ini untuk memduahkan dalam penyampaian materi dengan berbagai model yang dilakukan oleh guru terhadap murid SD Optimus Prime School. Sementara itu pada perangkat lain seperti Tablet, dan smart phoneyang telah dimiliki oleh SD Optimus Prime School dilakukan instalasi aplikasi yang berisi pembelajaran STEAM dan Loose Part untuk SD Optimus Prime School. Selain itu juga dilakukan instalasi APE digital yang dapat menambah kreatifitas dan melatih koognitif anak. Sedangkan perangkat laptop yang digunakan untuk pelatihan terdapat sejumlah 4 unit dilakukan instalasi untuk kebutuhan pelatihan Canva dilakukan saat laptop tersebut sudah disewa selama 2 hari dan ketika akan digunakan untuk pelatihan. Kegiatan instalasi dilakukan oleh tim PKM di Kampus, sedangkan beberapa perangkat TIK dan digital milik SD Optimus Prime School dilakukan instalasi ditempat SD Optimus Prime School atas persetujuan guru SD Optimus Prime School. Setiap perangkat yang selesai dilakukan instalasi selanjutnya dilakukan pengujian untuk memastikan bahwa perangkat tersebut dapat digunakan saat pelatihan maupun selesai pelatihan ketika akan diterapkan.

### **3.4 Pelaksanaan Pelatihan Aplikasi Canva Untuk Pembelajaran SD Optimus Prime School**

Pelaksanaan pelatihan aplikasi Canva untuk pembelajaran SD Optimus Prime School dilakukan oleh tim PKM Akademi Informatika Dan Komputer Medicom kepada Guru SD Optimus Prime School. Pelatihan dilakukan oleh 1 orang instruktur dibantu dengan 1 orang asisten instruktur. Peserta sebanyak lima (5) orang guru SD Optimus Prime School ditambah dengan 1 administrasi SD Optimus Prime School. Waktu pelaksanaan selama 8 jam klasikal dengan waktu istirahat 1 jam untuk Ishoma. Pembelajaran klasikan dilakukan dengan praktik menggunakan laptop yang terkoneksi internet sebagai sarana untuk pelatihan praktis aplikasi Canva secara online. Materi pelatihan disesuaikan dengan modul yang telah diberikan sebelumnya. Setiap kali instruktur selesai memberikan penjelasan langsung dipraktikkan sesuai dengan sub bab yang ada pada modul pembelajaran. Sedangkan pembelajaran mandiri dilaksanakan setelah pembelajaran klasikal

dengan waktu 16 jam pelajaran dalam bentuk mini project berupa studi kasus pada pembelajaran PUAD. Setiap peserta pelatihan mendapatkan modul pelatihan berupa softcopy (e-modul). Softcopy dapat digunakan untuk membantu dalam pembelajaran mandiri selain dapat juga belajar dari youtube, website atau media online lainnya. Saat pembelajaran mandiri instruktur membuka ruang konsultasi dan tanya jawab terkait materi pembelajaran. Selain itu instruktur juga memberikan contoh-contoh aplikasi Canva untuk pembelajaran SD Optimus Prime School dari youtube, atau website yang relevan seperti Canva.com, atau sub domain yang berada dibawah Canva.com.

Setelah pelaksanaan pembelajaran klasikal dan mandiri, selanjutnya tim PKM melaksanakan tinjauan lapangan di SD Optimus Prime School dalam rangka monitoring dan evaluasi (monev). Tujuannya adalah untuk mengetahui tindak lanjut dari hasil pelaksanaan pelatihan yaitu melaksanakan Post-Test. Pertanyaan post-test sama dengan pertanyaan pre-test, namun setelah itu juga melihat praktik langsung terkait percobaan praktik aplikasi Canva. Hasilnya 100 persen para guru sudah paham tentang konsep Canva untuk pembelajaran dan sudah tahu dari beberapa contoh dari youtube terkait contoh praktis aplikasi Canva untuk pembelajaran SD Optimus Prime School. Sedangkan untuk praktik penggunaan aplikasi Canva dengan laptop rata-rata tingkat penguasaan ketrampilannya masih 60 persen (60%). Hal ini dikarenakan belum tersedianya laptop untuk setiap guru SD Optimus Prime School sehingga tidak semuanya dapat mempraktikkan secara mandiri dengan laptop masing-masing, tetapi masih menggunakan 1 laptop untuk praktik secara bersama.

Monitoring dan evaluasi juga dilakukan melalui FGD terkait rencana selanjutnya yang akan dilakukan oleh para-Gurudan pengurus Taman pintar pasca pelatihan Aplikasi Canva untuk pembelajaran SD Optimus Prime School. Beberapa hal yang disampaikan dalam FGD tersebut adalah guru SD Optimus Prime School tetap menginginkan adanya pendampingan lanjutan untuk konsultasi praktik penggunaan aplikasi Canva dalam mendukung pembelajaran di SD Optimus Prime School. Selanjutnya juga adanya keinginan agar ada pelatihan lebih lanjut untuk mengkolaborasikan praktik Canva dengan pembelajaran STEAM, APE dan Loose part di SD Optimus Prime School.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan dari pembahasan kegiatan yang telah dilakukan selama PKM dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut. Pertama, para Guru SD Optimus Prime School telah mendapatkan pelatihan dan pendampingan aplikasi Canva untuk pembelajaran SD Optimus Prime School dengan hasil sudah bisa mempraktikkan secara mandiri meskipun masih perlu banyak belajar praktik. Kedua, eprangkat TIK dan Digital yang ada pada SD Optimus Prime School sudah terinstaslasi dan siap mendukung pembelajaran kolaborasi antara pembelajaran berbasis Teknologi Informasi, digital, dan konvensional untuk pembelajaran STEAM, APE, dan Loose Part. Terkait hal tersebut maka masih diperlukan pelatihan lanjutan untuk mengkolaborasikan model pembelajaran tersebut pada SD Optimus Prime School terutama terkait dengan pemenuhan keterampilan guru dan sarana prasarana yang masih perlu ditingkatkan.

### **Daftar Referensi**

Arifin, A. H., Pratiwi, W. R., Andriyansah, A., & Sultan, Z. (2024). Peningkatan kreativitas

- 
- guru PAUD di kota tangerang dalam membuat media pembelajaran berbasis canva. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(1), 151-157.
- Arifudin, D., Waluyo, R., Fahmi, G. M., & Nurrochim, M. S. (2023). Peningkatan Kompetensi Guru PAUD/Tk Melalui Pelatihan Canva Sebagai Inovasi Media Pembelajaran. *Nusantara Hasana Journal*, 2(8), 223-231.
- Budianto, Z. H.(2023), Pemanfaatan Canva Untuk Tingkatkan Kualitas Kinerja Guru PAUD dalam pembelajaran, Website: <https://www.educastudio.com/news/pemanfaatan-canva-untuk-tingkatkan-kualitas-kinerja-guru-paud-dalam-pembelajaran> , diakses 13 Juli 2024.
- Fajri, Z., Riza, I. F. D., Azizah, H., Sofiana, Y., Ummami, U., & Andila, A. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Anak Usia Dini di PAUD Al Muhaimin Bondowoso. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 10(3), 397-408.
- Martini, R. S., Gunarti, W., Satrio, M. G., Maryam, M., AS, H. K., & Zahra, C. A. (2023). pelatihan penggunaan aplikasi canva for education, bagi Guru Paud di Kecamatan Pulo Gadung. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3242-3248.
- Nuraeni, L., Jumiatin, D., & Westhisi, S. M. (2022). Penyuluhan model pembelajaran inovatif paud holistik integratif melalui aplikasi canva untuk guru paud. *Abdimas Siliwangi*, 5(2), 338-348.
- Pujiarto, P., Aulia, R., Afrianti, N., Canna, N., Nurhasanah, N., Ismawati, I., ... & Maimunah, M. (2024). Inovasi Penggunaan Canva Edu dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Anak Usia Dini pada Guru PAUD. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(1), 36-40.
- Rusli, T.S., Baori, Y., Amelia, D., ...& Yuniwati, I. (2024), Pengantar Metodologi Pengabdian Masyarakat, Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. Supriyanto, A., Razaq, J. A., Budiarso, Z., & Nugroho, I. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Multimedia Dengan Android TV Pada Taman Pintar “Tunas Bangsa” Manyaran Semarang. *Journal of Dedicators Community*, 6(1), 434087.
- Warmansyah, J., Komalasari, E., Yuningsih, R., Sari, M., Rahmadani, W., Putri, H., ... & Yanti, E. P. (2022). Pelatihan Canva For Education untuk Guru PAUD Se Kabupaten Tanah Datar. *Jurnal ABDI PAUD*, 3(2), 34-44. Wismarini, T. D., Supriyanto, A., & Widyaningrum, A. (2023). Aplikasi Augmented Reality Dengan Tema Binatang Untuk Pembelajaran Paud Tunas Bangsa Semarang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Intimas (Jurnal INTIMAS): Inovasi Teknologi Informasi Dan Komputer Untuk Masyarakat*, 3(2), 84-92