



PENINGKATAN KOMPETENSI GURU MELALUI PRODUKSI MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF BERBASIS CANVA DI DESA WADUNG KECAMATAN PAKISAJI

Desinta Dwi Rapita¹, Sukma Ulandari², Devi Lestari³, Munaisra Tri Tirtaningsih⁴, Surya Desismansyah Eka Putra⁵, Khofifatu Rohmah Adi⁶ & Kusnul Mubaroh⁷

^{1,3,4,5,6}Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Ilmu Sosial,

Universitas Negeri Malang, Indonesia

²UPT SMP Negeri 2 Talun Blitar, Indonesia

⁷Paud Cahaya Hati Wadung Pakisaji Malang, Indonesia

desinta.fis@um.ac.id, sukmaulan9@gmail.com, devi.lestari.220711@students.um.ac.id,
munaisra.tri.fip@um.ac.id, surya.putra.fis@um.ac.id, khofifatu.rohmah.fis@um.ac.id,
chusnulabdillahflow@gmail.com

ABSTRACT

This community service is motivated by the minimal use of technology in the learning process at educational institutions in Wadung Village. Therefore, training on the use of interactive media Canva is a strategic step in optimizing the use of infrastructure and improving teacher competency in Wadung Village. This community service uses a service learning method with the community as the main target. The community in this case is the teachers in Wadung Village, Pakisaji District, Malang Regency. The implementation of the community service begins with conducting coordination and initial observation, conducting training, implementation and mentoring as well as evaluation. The results of this activity are an increase in teacher competency in Wadung Village in creating interactive powerpoint media based on Canva, the creation of interactive powerpoint media based on Canva as an alternative learning media and the implementation of interactive powerpoint media based on Canva and Heyzine as a learning media in schools.

Keywords: Interactive Powerpoint; Canva; Teacher Competence

ABSTRAK

Pengabdian ini dilatarbelakangi oleh minimnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran di lembaga pendidikan Desa Wadung. Oleh sebab itu pelatihan pemanfaatan media interaktif Canva merupakan langkah strategis dalam mengoptimalkan pemanfaatan sarana prasarana serta meningkatkan kompetensi guru di Desa Wadung. Pengabdian ini menggunakan metode service learning dengan masyarakat sebagai sasaran utama. Masyarakat dalam hal ini adalah guru-guru di Desa Wadung Kecamatan Pakisaji Kabupaten Malang. Pelaksanaan pengabdian dimulai dari melakukan koordinasi dan observasi awal, melaksanakan pelatihan, pengimplementasian dan pendampingan serta evaluasi. Hasil dari kegiatan ini adalah terjadi peningkatan kompetensi guru di Desa Wadung dalam membuat media powerpoint interaktif berbasis Canva, terciptanya media powerpoint interaktif berbasis Canva sebagai salah satu media pembelajaran alternatif serta pengimplementasian media powerpoint interaktif berbasis Canva sebagai media pembelajaran di sekolah.

Kata-Kata Kunci: Powerpoint Interaktif; Canva; Kompetensi Guru

PENDAHULUAN

Desa Wadung merupakan desa yang terletak di Kecamatan Pakisaji, Kabupaten Malang. Desa ini memiliki program pembangunan sumber daya manusia di berbagai bidang, salah satunya di bidang pendidikan. Berdasarkan hasil observasi, di desa Wadung terdapat sejumlah lembaga pendidikan yang dilengkapi sarana dan prasarana untuk menunjang efektifitas pelaksanaan pembelajaran, seperti gedung, laptop, proyektor, dan jaringan internet. Namun, sebagian guru di desa Wadung masih menerapkan metode pembelajaran konvensional. Metode ini cenderung menitikberatkan peran guru sebagai pusat pembelajaran yang menyalurkan pengetahuan secara pasif (Siahaan et al., 2022). Metode ini dinilai kurang memberikan ruang bagi peserta didik untuk memproses dan mengevaluasi pengetahuannya secara aktif karena hanya berfokus pada penguasaan pengetahuan secara teoritis tanpa mengaitkannya dengan realitas kehidupan dan pengembangan potensi peserta didik (Fahrudin et al., 2021).

Dalam menerapkan metode konvensional, guru di Desa Wadung tidak mengintegrasikan teknologi yang relevan dengan karakteristik generasi saat ini sehingga pemanfaatan sarana dan prasarana yang tersedia masih belum optimal. Padahal, pemanfaatan teknologi di era digitalisasi pendidikan tidak hanya meningkatkan partisipasi peserta didik, tetapi juga memfasilitasi pemahaman konsep secara mendalam (Firdaus et al., 2025). Minimnya pemanfaatan teknologi berdampak pada rendahnya partisipasi aktif dan hasil belajar yang tidak optimal (Istikomah et al., 2018). Selain itu, hal ini turut menghambat peningkatan kualitas dan pencapaian tujuan pembelajaran (Rahmayani et al., 2019).

Untuk menjawab permasalahan tersebut, pelatihan pemanfaatan media interaktif Canva merupakan langkah strategis dalam mengoptimalkan pemanfaatan sarana prasarana serta meningkatkan kompetensi guru di Desa Wadung. Canva merupakan platform desain grafis yang menyediakan berbagai template dan elemen visual yang dapat digunakan untuk merancang media pembelajaran yang efektif dan interaktif (Laksono et al., 2023). Canva memiliki aksesibilitas yang tinggi dalam menunjang pembelajaran interaktif dan memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari metode konvensional (Elya & Lestari, 2025). Dengan berbagai fitur yang tersedia, Canva menghadirkan pembelajaran berbasis visualisasi dan interaktivitas. Dengan demikian, pelatihan ini diharapkan mampu mendorong inovasi pembelajaran, meningkatkan kompetensi guru, dan mengoptimalkan kualitas pendidikan di Desa Wadung.

KAJIAN LITERATUR

Canva

Canva merupakan platform desain grafis berbasis website yang menawarkan berbagai jenis template, elemen grafis, serta beragam fitur yang mendukung kebutuhan desain, termasuk desain pembelajaran. Salah satu keunggulan Canva yakni mendukung kolaborasi pengguna secara *realtime*, baik dalam fitur gratis maupun berbayar (Monoarfa & Haling, 2021). Platform ini banyak direkomendasikan sebagai solusi mendesain tanpa harus memiliki keterampilan profesional, termasuk dalam mendesain pembelajaran berbasis teknologi (Mahmudi et al., 2023). Canva menawarkan berbagai fitur desain yang menarik, interaktif, dan dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan pembelajaran, seperti poster, infografis, dan slide presentasi (Tukiyat et al., 2024). Dengan memanfaatkan fitur-fitur tersebut, guru dapat merancang pembelajaran yang interaktif sehingga mampu meningkatkan fokus dan motivasi

belajar peserta didik (Ruszayanthi et al., 2024). Selain itu, Canva merupakan platform yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran inovatif, kreatif, dan interaktif di abad ke-21 yang mendukung kompetensi literasi digital dan visualisasi informasi (Elya & Lestari, 2025).

PowerPoint Interaktif

PowerPoint interaktif merupakan media pembelajaran berbasis *slide* yang dilengkapi berbagai fitur interaktif yang mendukung prinsip *active learning*, seperti hyperlink, tombol navigasi, audio, video, dan elemen sejenisnya (Wulandari, 2022). Beberapa keunggulan platform ini yaitu bersifat fleksibel, dapat digunakan tanpa akses internet, dan sudah familiar di kalangan pendidik (Bintang et al., 2024). Fitur PowerPoint interaktif tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memungkinkan kolaborasi, komunikasi, dan partisipasi aktif siswa (Abdullah & Nasution, 2024). Pernyataan ini sejalan dengan temuan Andri et al. (2023) yang membuktikan bahwa penggunaan PowerPoint interaktif mampu menyajikan materi secara variatif serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara signifikan.

Kompetensi Guru

Bagi guru, kompetensi merupakan hal yang penting. Kompetensi adalah suatu hal yang menggambarkan kualifikasi atau kemampuan seseorang baik secara pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai. Lebih lanjut, kompetensi guru diartikan sesuatu yang harus dimiliki dan dikuasai oleh guru dalam pelaksanaan tugas keprofesionalan baik dari segi pengetahuan, keterampilan maupun perilaku (Sudrajad, 2020). Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen menyatakan bahwa terdapat empat kompetensi yang harus dimiliki guru meliputi kompetensi pedagogik, sosial, kepribadian dan profesionalisme. Kompetensi pedagogik merujuk pada kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran yang meliputi pemahaman tentang peserta didik, perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran serta membantu pengembangan potensi peserta didik (Febriana, 2019). Kompetensi sosial adalah kemampuan guru dalam berinteraksi, berkomunikasi, bergaul secara efektif dengan peserta didik, sesama rekan, wali murid dan masyarakat sekitar (Mazrur et al, 2022). Kompetensi kepribadian adalah kemampuan personal guru meliputi akhlak mulia, arif, berwibawa, stabil dan menjadi teladan yang baik bagi peserta didik. Terakhir, kompetensi profesional adalah kemampuan guru dalam menguasai materi pembelajaran secara luas dan mendalam, mengikuti perkembangan ilmu terkini dan penguasaan terhadap teknologi pembelajaran (Helmi, 2019). Sehingga pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi merupakan bagian dari kompetensi pedagogik dan profesionalisme yang harus dimiliki guru.

METODE

Pengabdian ini menggunakan metode *service learning*. *Service learning* adalah strategi pengabdian masyarakat yang mengintegrasikan pembelajaran di kelas dengan kebutuhan serta permasalahan yang ada di masyarakat (Nusanti, 2014). Masyarakat dalam hal ini adalah guru-guru di Desa Wadung Kecamatan Pakisaji Kabupaten Malang. Terdapat 3 komponen penting dalam metode pengabdian service learning yaitu materi akademik, pengabdian masyarakat yang relevan, dan refleksi kritis. Komponen-komponen tersebut memiliki keterkaitan serta menunjukkan karakteristik dari model service learning ini.

Komponen service learning materi akademik dan pengabdian masyarakat yang relevan harus saling berkaitan agar dapat memberikan pelayanan kepada masyarakat berdasarkan pengetahuan dan pengalaman akademik yang didapat selama mengikuti pembelajaran

akademik di kelas. Sedangkan komponen refleksi kritis dalam service learning menghubungkan antara materi akademik dan pengalaman selama pengabdian masyarakat (Amin, 2019). Oleh karena itu, melalui pengalaman mereka, mahasiswa dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengabdian.

Pihak yang terlibat dalam kegiatan pengabdian ini adalah guru-guru di Desa Wadung yang berasal dari PAUD Cahaya Hati, TK Nurul Hidayah, TK Bustanul Ulum, SDN Wadung, MINU Wadung, dan MTS Bustanul Ulum sebagai peserta pelatihan. Tim dosen sebagai pemateri workshop tentang media interaktif. Tim mahasiswa sebagai pemateri dalam pelatihan pembuatan media powerpoint interaktif.

Luaran yang dihasilkan adalah kemampuan peserta dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis Canva. Melalui pelatihan ini, diharapkan guru-guru (sebagai peserta) dapat memanfaatkan dan menerapkan media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis Canva sebagai media pembelajaran di kelas, agar minat dan motivasi belajar siswa menjadi meningkat.

Adapun langkah-langkah kegiatan dalam pengabdian ini adalah sebagai berikut.

1) Tahap Persiapan

Persiapan dilakukan dengan observasi awal, wawancara, penyusunan rencana pelatihan, penyusunan materi pengabdian dan penyusunan prototipe media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis Canva. Observasi dan wawancara dilakukan oleh mahasiswa untuk menggali data terkait tingkat pemahaman, kebutuhan serta kendala yang dihadapi guru dalam menggunakan teknologi digital dalam pembelajaran. Kemudian pembuatan materi pelatihan, penyusunan jadwal pelaksanaan pelatihan penyusunan dan penyusunan prototipe media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis Canva.

2) Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan pelatihan pembuatan powerpoint interaktif berbasis Canva dilakukan pada tanggal 25-26 Juni 2025 bertempat di Balai Desa Wadung. Pelaksanaan pengabdian dilakukan dengan penyampaian materi oleh dosen serta praktik pembuatan powerpoint interaktif berbasis Canva serta presentasi hasil powerpoint interaktif berbasis Canva oleh guru di Desa Wadung yang dipandu oleh mahasiswa.

3) Tahap Refleksi

Refleksi merupakan proses menelaah secara menyeluruh terhadap seluruh tahapan pengabdian yang telah dilaksanakan kepada guru-guru di Desa Wadung. Pada tahap ini tim meninjau kembali, menganalisis dan mengevaluasi terkait kekurangan, kelebihan serta tindak lanjut pasca pengabdian.

HASIL

Tahap Persiapan

Persiapan dilakukan dengan observasi awal, pengisian kuesioner, penyusunan rencana pelatihan, penyusunan materi pengabdian dan penyusunan prototipe media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis Canva. Dari hasil observasi dan wawancara didapatkan bahwa di Desa Wadung berdiri 6 lembaga pendidikan dari berbagai jenjang antara lain berbasis Canva serta teknis pembuatan media PAUD Cahaya Hati, TK Nurul Hidayah, TK Bustanul Ulum, SDN Wadung, MINU Wadung, dan MTS Bustanul Ulum. Hampir seluruh guru pada masing-masing lembaga pendidikan belum pernah memiliki pengalaman dalam membuat media pembelajaran berbasis digital utamanya powerpoint interaktif berbasis

Canva. Para guru berharap diberikan pelatihan untuk membuat media pembelajaran digital yang dapat mereka gunakan untuk proses pembelajaran sehari-hari.

Proses selanjutnya adalah penyusunan rencana pelatihan yang meliputi pembuatan materi pelatihan dan penyusunan prototipe media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis Canva serta penyusunan jadwal pelaksanaan pelatihan. Terdapat 2 materi pelatihan yaitu mengenai pengantar umum dan pentingnya media pembelajaran interaktif, materi tentang pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Disamping itu, telah disepakati terkait jadwal pelaksanaan pengabdian selama 2 hari yaitu pada tanggal 25-26 Juni 2025 bertempat di Balai Desa Wadung.

Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan pelatihan pembuatan powerpoint interaktif berbasis Canva dilakukan pada tanggal 25-26 Juni 2025 bertempat di Balai Desa Wadung. Pelaksanaan pengabdian dimulai dengan sambutan dari berbagai pihak. Selanjutnya penyampaian materi pengantar umum dan pentingnya media pembelajaran interaktif oleh tim dosen. Kemudian dilanjutkan dengan materi tentang pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Canva serta praktik langsung pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang dipandu oleh mahasiswa. Pada akhir sesi pelatihan, para guru diberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil Powerpoint Interaktif berbasis Canva yang telah dibuat. Dengan adanya pelatihan ini, guru-guru Desa Wadung memiliki kemampuan dalam membuat media pembelajaran digital yang interaktif, inovatif serta aplikatif dalam mendukung kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Tahap Refleksi

Pada tahap refleksi, tim menelaah secara menyeluruh terhadap seluruh tahapan pengabdian yang telah dilaksanakan kepada guru-guru di Desa Wadung. Pada tahap ini tim meninjau kembali, menganalisis dan mengevaluasi terkait hasil yang dicapai selama pengabdian serta tindak lanjut pasca pengabdian. Hasil yang dicapai dalam pengabdian ini adalah meningkatnya kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Adapun hasil tersebut disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Pre Test dan Post Test

No	Materi	Pre Test	Post Test
1	Pengetahuan tentang Canva	50%	80%
2	Kemampuan menggunakan Canva untuk membuat media Powerpoint Interaktif	40%	70%

PEMBAHASAN

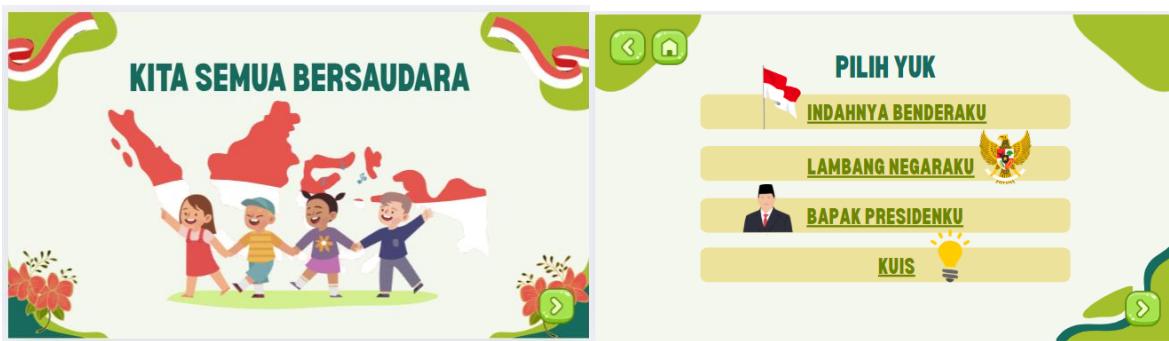
Tahap Persiapan

Persiapan dilakukan dengan observasi awal, pengisian kuesioner, penyusunan rencana pelatihan, penyusunan materi pengabdian dan penyusunan prototipe media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis Canva. Dari hasil observasi dan wawancara didapatkan bahwa di Desa Wadung berdiri 6 lembaga pendidikan dari berbagai jenjang antara lain berbasis Canva serta teknis pembuatan media PAUD Cahaya Hati, TK Nurul Hidayah, TK Bustanul Ulum, SDN Wadung, MINU Wadung, dan MTS Bustanul Ulum. Hampir seluruh

guru pada masing-masing lembaga pendidikan belum pernah memiliki pengalaman dalam membuat media pembelajaran berbasis digital utamanya powerpoint interaktif berbasis Canva. Mereka hanya memanfaatkan atau mengambil media yang sudah jadi atau sudah ada di *Canva* atau di *Pinterest*. Hal tersebut dikarenakan mereka cukup asing dengan media digital dan belum memiliki kompetensi dalam membuat media pembelajaran digital. Para guru berharap diberikan pelatihan untuk membuat media pembelajaran digital yang dapat mereka gunakan untuk proses pembelajaran sehari-hari.

Proses selanjutnya adalah penyusunan rencana pelatihan yang meliputi pembuatan materi pelatihan serta penyusunan jadwal pelaksanaan pelatihan. Telah disepakati terkait jadwal pelaksanaan pengabdian selama 2 hari yaitu pada tanggal 25-26 Juni 2025 bertempat di Balai Desa Wadung. Terdapat 2 materi pelatihan yaitu mengenai pengantar umum dan pentingnya media pembelajaran interaktif, materi tentang pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Hasil dari pengembangan materi tentang teknis pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dituangkan dalam prototipe media pembelajaran dapat dilihat pada gambar 1 berikut.

Gambar 1. Prototipe Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Canva



Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan pelatihan pembuatan powerpoint interaktif berbasis Canva dilakukan pada tanggal 25-26 Juni 2025 bertempat di Balai Desa Wadung. Pelaksanaan pengabdian dimulai dengan melakukan pretest untuk menggali pengetahuan dan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis Canva. Kemudian dilanjutkan dengan sambutan dari ketua pengabdian dan kepala desa. Selanjutnya penyampaian materi pengantar umum dan pentingnya media pembelajaran interaktif oleh tim dosen. Kemudian dilanjutkan dengan materi tentang pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Canva serta praktik langsung pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang dipandu oleh mahasiswa. Pada akhir sesi pelatihan, para guru diberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil Powerpoint Interaktif berbasis Canva yang telah dibuat. Dengan adanya pelatihan ini, guru-guru Desa Wadung memiliki kemampuan dalam membuat media pembelajaran digital yang interaktif, inovatif serta aplikatif dalam mendukung kegiatan belajar mengajar di sekolah. Adapun pelaksanaan pelatihan pembuatan media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis Canva dapat dilihat pada gambar 2 berikut.

Gambar 2. Pelaksanaan Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Canva



Tahap Refleksi

Pada tahap refleksi, tim menelaah secara menyeluruh terhadap seluruh tahapan pengabdian yang telah dilaksanakan kepada guru-guru di Desa Wadung. Pada tahap ini tim meninjau kembali, menganalisis dan mengevaluasi terkait hasil yang dicapai selama pengabdian serta tindak lanjut pasca pengabdian. Hasil yang dicapai dalam pengabdian ini adalah meningkatnya kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Dalam hal pengetahuan tentang Canva meningkat dari 50% menjadi 80%. Dalam hal kemampuan menggunakan Canva untuk membuat media Powerpoint Interaktif meningkat dari 40% menjadi 70%. Hal ini membuktikan bahwa pengetahuan guru tentang Canva dan kemampuan guru dalam menggunakan Canva untuk membuat media Powerpoint Interaktif terjadi peningkatan.

SIMPULAN

Pelatihan pembuatan powerpoint interaktif berbasis Canva dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan guru di Desa Wadung Kecamatan Pakisaji dalam membuat media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis Canva. Hal ini berdampak pada peningkatan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi. Produk yang dihasilkan dalam kegiatan pengabdian ini berupa media powerpoint interaktif yang menarik pada berbagai materi di jenjang pendidikan. Kegiatan pengabdian ini

mendapatkan respon yang positif dari semua guru sebagai peserta pelatihan karena media pembelajaran yang dihasilkan akan diimplementasikan pada pembelajaran. Disamping itu, guru dapat membuat media pembelajaran ini untuk materi pelajaran yang lain.

Saran yang diberikan oleh tim pengabdian demi peningkatan kualitas kegiatan pelatihan adalah sebagai berikut: 1) Perlu diperhatikannya durasi pelatihan dimana waktu pelaksanaan pelatihan perlu ditambah supaya media powerpoint interaktif berbasis Canva yang dihasilkan dapat maksimal; 2) Perlu dilakukannya proses pembedahan materi sebelum pelaksanaan pelatihan agar substansi dalam media powerpoint interaktif berbasis Canva lebih lengkap dan komprehensif; 3) Perlu dilakukannya uji coba implementasi media powerpoint interaktif kepada peserta didik untuk menguji kelayakan media powerpoint interaktif berbasis Canva.

REFERENSI

- Abdullah, R., & Nasution, M. I. P. (2024). Efektivitas Penggunaan PowerPoint Interaktif Dalam Mendorong Kolaborasi Dan Komunikasi Siswa Pada Pembelajaran Agama Islam. *Jurnal Al-Qayyimah*, 7(2), 19–32.
- Amin, S. (2019). Peningkatan profesionalisme guru melalui pelatihan pengembangan media pembelajaran sparkol videoscribe di Kabupaten Malang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(4), 563-572.
- Andri, N. A., Ruswan, A., & Nurmahanani, I. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran powerpoint interaktif terhadap motivasi belajar siswa Sekolah Dasar pada pembelajaran IPA. *COLLASE Creative of Learning Students Elementary Education*, 6(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.22460/collase.v1i1.16481>
- Bintang, S. C., Sutomo, M., & Mualimin, M. (2024). Analisis Kebutuhan Untuk Mengembangkan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis Aplikasi Android Dalam Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 8(3).
- Elya, E., & Lestari, P. (2025). Pengembangan Modul Digital Berbasis Canva dan Heyzine Flipbook Untuk Pembelajaran Matematika Siswa SMP. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu (PME)*. <https://doi.org/https://doi.org/10.31980/pme.v4i2.2874>
- Fahrudin, F., Ansari, A., & Ichsan, A. S. (2021). Pembelajaran Konvensional dan Kritis Kreatif dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Hikmah*, 18(1), 64–80.
- Febriana, R. (2021). Kompetensi guru. Bumi aksara.
- Firdaus, A. T. B., Rizal, Moh. A., & Rahman, T. (2025). Pemanfaatan Teknologi dalam Pendidikan : Meningkatkan Interaktivitas Pembelajaran . *Pragmatik : Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan Pendidikan*, 3(1), 256–265. <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/pragmatik.v3i1.1347>
- Helmi, J. (2015). Kompetensi profesionalisme guru. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 7(2), 318–336.
- Istikomah, N., Relmasira, S. C., & Hardini, A. T. A. (2018). Penerapan Model Discovery Learning Pada Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 6(3), 130–138.
- Laksono, P. J., Wigati, I., Pratiwi, R. Y., Astuti, R. T., Sholeh, Moh. I., & Jayanti, E. (2023). Pelatihan Platform Desain Grafis Canva Bagi Guru MAN 1 Palembang Di Era Digitalisasi Media. *Panrita Abdi*, 7(4). <https://doi.org/https://doi.org/10.20956/pa.v7i4.22155>

- Mazrur, M., Surawan, S., & Yuliani, Y. (2022). Kontribusi Kompetensi Sosial Guru dalam Membentuk Karakter Siswa. *Attractive: Innovative Education Journal*, 4(2), 281-287.
- Mahmudi, M. R., Darniyanti, Y., & Oktaviani, A. (2023). Pengembangan Modul Ajar Berbantuan Canva Pada Mata Pelajaran IPAS Dalam Kurikulum Merdeka Kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2).
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2021 "Penguatan Riset, Inovasi, Dan Kreativitas Peneliti Di Era Pandemi Covid-19,"* 1085–1092. <http://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/26259/13283>
- Nusanti, I. (2014). Strategi service learning sebuah kajian untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 20(2), 251-260.
- Rahmayani, A., Siswanto, J., & Budiman, M. A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning dengan Menggunakan Mediavideo Terhadap Hasil Belajar. *JISD Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jisd.v3i2.18055>
- Ruszayanthi, D., Herlinawati, A., Rahmawati, D., & Warman, W. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMAN 1 Penajam Paser Utara. *Jurnal Impian Ilmu Manajemen Dan Pendidikan*, 4(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.30872/jimpian.v4i2.4285>
- Siahaan, J. H., Sihombing, S., & Simamora, B. A. (2022). Studi Komparasi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dan Model Pembelajaran Konvensional Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu Kelas Viii Di Smp Negeri 10 Pematangsiantar T.A. 2022/2023 . *Cendikia : Media Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 13(2), 188–195.
- Sudrajat, J. (2020). Kompetensi guru di masa pandemi COVID-19. *Jurnal Riset Ekonomi Dan Bisnis*, 13(1), 100-110.
- Tukiyat, T., Anggai, S., Waskita, A. A., & Zain, R. M. (2024). Pelatihan Desain Grafis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Literasi Digital Bagi Siswa-Siswi SMK Islam Permatasari 2 Rumpun Bogor. *J-AbdiJurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(4), 535–548.
- Wulandari, E. (2022). Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(2), 26–32.