

Workshop Pelatihan Bahan Ajar Interaktif dan Inovatif Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Menggunakan Aplikasi Canva

Asyifa Luthfiana Arfani¹, Andhika Yahya Putra², Alfian Eko Widodo Adi Prasetyo³, Inggit Dyaning Wijayanti⁴, Anita Ekantini⁵

^{1,2,3,4,5}Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
E-mail: ¹asyifaluthfiana11@gmail.com, ²andhika.putra@uin-suka.ac.id, ³alfian.prasetyo@uin-suka.ac.id, ⁴inggit.wijayanti@uin-suka.ac.id, ⁵anita.ekantini@uin-suka.ac.id

Abstrak

Workshop merupakan salah satu proyek pengabdian masyarakat yang diikuti oleh Tim Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Sunan Kalijaga. Kegiatan ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan serta kompetensi para guru MI YAPPI Banyusoco terkait penyusunan bahan ajar digital interaktif dan inovatif melalui aplikasi canva. Sepuluh orang guru MI YAPI Banyusocoo menjadi peserta sekaligus subjek dalam kegiatan ini. Peneliti menggunakan metode ceramah, demonstrasi, praktik, serta diskusi. Proses pengumpulan data menggunakan lembar angket respon peserta setelah mengikuti workshop. Peneliti menganalisis data menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif berbentuk persentase. Persentase hasil yang diperoleh berdasarkan analisis data adalah 92,65% yang memenuhi standar sangat tinggi. Peningkatan keterampilan para guru juga dapat terlihat setelah adanya kegiatan ini yaitu guru sudah mampu mendesain bahan ajar yang menarik dan memenuhi kriteria dalam memanfaatkan fitur aplikasi Canva. Pelaksanaan pengabdian masyarakat ini mendapatkan respon positif dari peserta workshop.

Kata kunci: workshop, canva, bahan ajar, kompetensi guru

Abstract

One of the community service activities for the Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Team (PGMI) at UIN Sunan Kalijaga is in the form of a workshop. This activity aims to develop the skills and competencies of MI YAPPI Banyusoco teachers regarding the preparation of interactive and innovative digital teaching materials through the Canva application. Ten teachers at MI YAPI Banyusocoo were participants as well as subjects in this activity. Researchers used lecture, demonstration, practice, and discussion methods. The data collection process uses a participant response questionnaire sheet after attending the workshop. Researchers analyzed the data using a quantitative descriptive approach in the form of percentages. The percentage of results obtained based on data analysis is 92.65% which meets very high standards. Improvements in the skills of teachers can also be seen after this activity, namely teachers are able to design interesting teaching materials and meet the criteria for using the features in the Canva application. The implementation of this community service received a positive response from the workshop participants.

Keywords: workshops, canva, teaching materials, teacher competence

1. PENDAHULUAN

MI YAPPI Banyusoco beralamatkan di Sawahlor, Banyusoco, Playen, Gunungkidul. Madrasah ini berdiri pada tanggal 1 bulan Januari 1971. MI YAPPI Banyusoco didirikan atas prakarsa tokoh-tokoh masyarakat dan guru-guru agama yang bekerjasama dengan Yayasan Penyiaran Pendidikan Islam (YAPPI) yang bertujuan agar lulusannya nanti selain berkemampuan

cerdas dalam ilmu pengetahuan umum juga memiliki ilmu agama yang kuat untuk membangun generasi islam yang berakhlak mulia. Dalam menjalankan kegiatannya, MI YAPPI Banyusoco memiliki 6 rombel kelas dan berada di bawah naungan Kementerian Agama. Madrasah ini memiliki 10 tenaga kependidikan dengan jumlah 6 guru perempuan dan 4 guru laki-laki. Kurikulum yang digunakan yaitu Kurikulum 2013 yang terdiri dari 14 jumlah mata pelajaran dengan waktu belajar senin s/d sabtu dimulai pukul 07.00 WIB - 13.00 WIB.

Dalam rangka melaksanakan pembelajaran, saat ini guru MI YAPPI Banyusoco dituntut untuk mampu beradaptasi dan selalu melek teknologi dalam menggunakan kecanggihan TIK. Di era globalisasi yang semakin berkembang pesat ini, bidang ilmu pengetahuan dan teknologi tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Ranah pendidikan harus mampu beradaptasi dengan kemajuan teknologi agar dapat meningkatkan kualitasnya di tengah arus globalisasi [1]. Perkembangan IPTEK di bidang pendidikan dapat memberikan inovasi terbaru yang dapat mengoptimalkan pembelajaran di kelas [2]. Salah satu contohnya adalah berbagai media yang digunakan untuk menunjang pembelajaran dengan berbagai bentuk seperti elektronik, interaktif, dan tentunya menarik dikarenakan adanya prevalensi teknologi. [3].

Pada era Revolusi Industri 4.0 saat ini, penyiapan materi ajar berbasis digital menjadi hal yang sangat penting. Secara alami, semua bidang akan terpengaruh oleh pesatnya perkembangan teknologi, termasuk bidang pendidikan [4]. Menurut Andi Prastowo, manfaat dari bahan ajar yaitu: 1) Buku pegangan untuk pendidik yang akan mengkomunikasikan materi yang diajarkan kepada siswa dan mengawasi semua kegiatan yang berhubungan dengan pembelajaran; 2) Buku pegangan siswa yang memuat kompetensi yang harus dikuasai siswa dan mengarahkan terhadap seluruh kegiatan pembelajaran; 3) Mengukur keberhasilan belajar. Oleh karena itu, tersedianya bahan ajar dapat memudahkan pendidik untuk mentransfer ilmunya kepada peserta didik agar mudah memahami materi yang diajarkan, kelebihan bahan ajar ini sangat menguntungkan baik bagi peserta didik maupun pendidik [5].

Guru perlu mendesain pembelajaran di kelas dengan aktual, menarik, dan disesuaikan kebutuhan setiap peserta didik [6]. Namun pada kenyataannya, guru lebih mengandalkan sumber ajar yang dibuat oleh pendidik lain atau buku teks saja. Guru kurang menyadari pentingnya bahan ajar dalam penyusunan rencana dan perangkat pembelajaran, serta seberapa pentingnya penyusunan kebutuhan bahan ajar yang disesuaikan peserta didik. Karena keterbatasan sumber daya TIK yang tersedia di sekolah dan kemampuan guru yang terbatas, menyebabkan guru kurang siap untuk membuat bahan ajar yang akurat [7].

Melihat kondisi pembelajaran saat ini, tentunya dibutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif dari biasanya. Kondisi ini tentunya juga dihadapi oleh para guru MI YAPPI Banyusoco. Salah satu solusi yang dapat direkomendasikan yaitu dengan diadakannya workshop untuk para guru agar dapat membuat bahan ajar elektronik agar lebih efektif, interaktif dan menarik, salah satunya menggunakan aplikasi Canva. Dengan diadakannya workshop atau pendampingan penggunaan aplikasi Canva ini, diharapkan dapat meningkatkan kompetensi guru khususnya di MI YAPPI Banyusoco.

Canva merupakan sebuah aplikasi yang dapat diakses melalui <https://www.canva.com/> dengan menggunakan perangkat mobile maupun PC/Laptop yang dapat digunakan untuk keperluan desain grafis secara online [8]. Canva menyediakan berbagai macam template lembar kerja, poster, video, banner, dan desain lainnya yang bisa digunakan [9]. Dengan berbagai desain yang menarik, proses pembelajaran di kelas menjadi tidak membosankan [10]. Aplikasi Canva dapat dijadikan sebagai jawaban dalam memudahkan guru ketika menjelaskan materi pembelajaran dan menghemat waktu saat mendesain media pembelajaran [11].

Canva mampu menampilkan video, gambar, teks, animasi, audio, dan jenis lainnya sesuai keinginan. Hal ini memudahkan siswa untuk memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik. Dengan demikian, aplikasi tersebut dapat membuat pelajaran lebih mudah dipahami oleh siswa [12]. Pada umumnya, anak usia sekolah dasar (SD) belajar dari apa yang mereka lihat dan mereka dengar. Jika bahan ajar dikemas secara menarik dengan gambar-gambar yang disukai

siswa, seperti kartun atau animasi, maka memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, dan aktif [13]. Untuk mengatasi hal tersebut di atas, maka perlu dikembangkan strategi atau rencana penggunaan aplikasi canva oleh para guru agar keterampilan TIK para guru dapat tercapai.

Target dalam workshop ini adalah guru MI YAPPI Banyusoco, dimana jumlah seluruh tenaga pengajarnya adalah 10 orang. Terlihat dari sarana dan prasarana sekolah dinilai sudah cukup memadai karena sekolah juga memiliki Wi-Fi. Sehingga guru tidak dibatasi kemampuannya dalam menggunakan media atau bahan ajar dengan memanfaatkan teknologi di dalam kelas. Adapun alasan pemilihan subjek pengabdian ini kepada guru MI YAPPI Banyusoco adalah untuk memberikan wawasan terkait pembuatan bahan ajar interaktif, inovatif, dan menyenangkan guna meningkatkan kompetensi guru.

Dengan demikian, melalui kegiatan pengabdian masyarakat yang berbentuk workshop kepada para guru MI YAPPI Banyusoco ini nantinya akan diberikan arahan terkait pembuatan bahan ajar interaktif dan inovatif menggunakan aplikasi Canva. Selain itu, guru secara langsung akan melakukan praktik dan diskusi bersama dengan narasumber. Adapun kegiatan pengabdian ini telah diselenggarakan dalam bentuk workshop dengan narasumber yaitu penulis pertama yang bernama Asyifa Luthfiana Arfani.

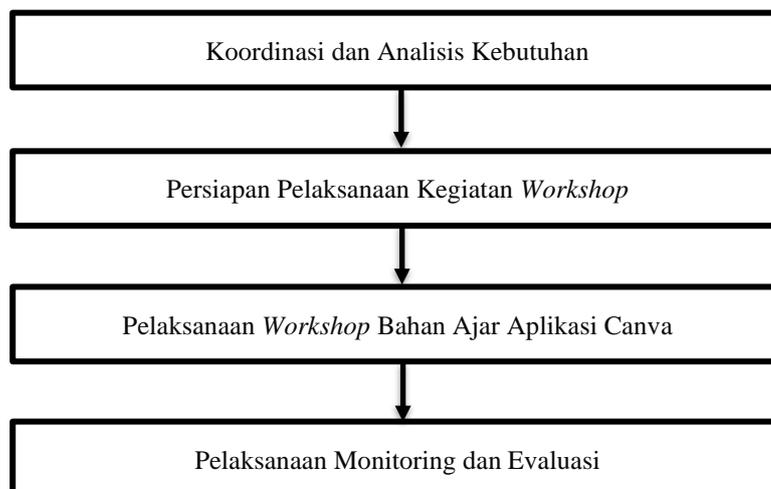
2. METODE

Pengabdian masyarakat tim PGMI ini dilaksanakan pada guru Madrasah Ibtidaiyah (MI) YAPPI Banyusoco yang beralamatkan di Sawahlor, Banyusoco, Playen, Gunungkidul, Yogyakarta. Kegiatan ini diawali dengan koordinasi kepada Kepala Madrasah YAPPI Banyusoco yaitu Ibu Ngadiyarti, S.Pd. Selanjutnya, dilakukanlah analisis kebutuhan apa yang dibutuhkan untuk menunjang kompetensi guru di madrasah tersebut. Melalui kegiatan ini, diharapkan dapat menjembatani dan memfasilitasi guru untuk meningkatkan kompetensinya dalam menambah kompetensinya dalam bidang bahan ajar digital yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan sehingga mampu menunjang proses pembelajaran.

Peneliti menggunakan metode dalam pengabdian masyarakat ini yang terdiri dari 3 yaitu ceramah, praktik, dan diskusi. Metode tersebut secara rinci diuraikan sebagai berikut:

1. Metode ceramah, diawali dengan memberikan pengenalan terkait aplikasi canva secara umum. Hal-hal yang dijelaskan terkait fitur-fitur yang dimiliki canva, template yang disediakan canva, tools dalam aplikasi canva, mengenal projek yang dapat dibuat di aplikasi canva seperti powerpoint interaktif, mindmap, poster, dan masih banyak lagi.
2. Metode praktik, dilakukan dengan cara mempraktikkan secara langsung penggunaan aplikasi canva mulai dari pemakaian tools, penggunaan template, hingga membuat desain baru menggunakan canva. Disini presentator berperan langsung dalam mempraktikkan dan mendemonstrasikan penggunaan fitur-fitur hingga template pada aplikasi canva itu sendiri. Sebelumnya, para guru sudah menyiapkan draft sebagai patokan untuk mendesain bahan ajar. Setiap guru akan didampingi pendamping khusus yang mengarahkan guru dalam kegiatan praktik ini.
3. Metode diskusi, selesai dilakukannya pelatihan, diadakan kegiatan diskusi dan tanya jawab guna membahas permasalahan yang terjadi ketika guru kesulitan menggunakan aplikasi canva.

Adapun alur perencanaan pelaksanaan pengabdian masyarakat dapat dilihat dalam Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Alur Pelaksanaan Program Pengabdian Masyarakat

Tahapan pelaksanaan kegiatan ini dirincikan sebagai berikut:

- a. Tahap 1, yaitu melakukan Koordinasi dan Analisis Kebutuhan
Untuk memastikan terselenggaranya workshop bagi seluruh guru MI YAPPI Banyusoco, dilakukan koordinasi langsung dengan mitra kegiatan, khususnya Kepala Madrasah MI YAPPI Banyusoco. Selain itu, peneliti berbincang dan mengamati Kepala Madrasah Ibu Ngadiyarti, S.Pd bersama dengan salah satu guru di MI YAPPI Banyusoco, guna melihat apa yang perlu dilakukan dalam hal bagaimana siswa belajar di kelas, apa yang diperlukan dan bagaimana mereka belajar tenmengembangkan bahan ajar digital atau elektronik.
- b. Tahap 2, yaitu Persiapan Pelaksanaan Kegiatan *Workshop*
Sebagai sarana mendampingi dan memfasilitasi para guru di MI YAPPI Banyusoco untuk mengikuti workshop, peneliti melakukan pengembangan materi terkait kebutuhan guru-guru di MI YAPPI Banyusoco sebagai bahan persiapan kegiatan workshop.
- c. Tahap 3, yaitu Pelaksanaan *Workshop* Bahan Ajar Aplikasi Canva
Pada tahap pelaksanaan *workshop* ini diberikan materi pengenalan aplikasi Canva dan pengenalan *tools* aplikasi. Setelah itu, demonstrasi dan praktik langsung dengan aplikasi Canva dilanjutkan. Peserta workshop juga didampingi untuk meningkatkan pemahaman dan kemahiran mereka dengan aplikasi Canva selama pelaksanaan praktik.
Dengan mengajak para guru untuk langsung menyusun dan merancang bahan ajar yang telah disiapkan sebagai tindak lanjut dari kegiatan workshop pembuatan bahan ajar menggunakan aplikasi Canva, memberikan bantuan kepada para guru untuk meningkatkan kompetensi dan pengetahuan teknologinya.
- d. Tahap 4, yaitu Monitoring dan Evaluasi
Pengamatan dilakukan dengan mengajak para pendidik MI YAPPI Banyusoco untuk memanfaatkan aplikasi Canva untuk kegiatan pembuatan bahan ajar di kelas. Evaluasi dilakukan sebagai bentuk partisipasi guru dalam kegiatan lokakarya dengan membagikan kuesioner tanggapan. Peneliti kemudian menggunakan persentase untuk melakukan analisis deskriptif kuantitatif terhadap data.

Selanjutnya data dianalisis berdasarkan rumus berikut:

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Setelah nilai dianalisis, kemudian nilai didistribusikan ke dalam rentang kriteria pemahaman dan tingkat pengetahuan peserta yang ditunjukkan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Kriteria Pemahaman dan Kompetensi Peserta [14]

Persentase	Kriteria
25,00 % – 43,75 %	Kurang
43,76 % – 62,50 %	Cukup
62,51% – 81,25%	Baik
81,26% – 100%	Sangat Baik

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 1 Desember 2022 di ruang aula MTs N 6 Gunungkidul dan diikuti sebanyak 10 orang guru. Pemateri dalam kegiatan ini adalah 1 orang mahasiswa dari tim pengabdian masyarakat PGMI yaitu Asyifa Luthfiana Arfani atau penulis pertama dalam artikel ini. Berikut ini merupakan hasil pelaksanaan kegiatan workshop yang diadakan oleh TIM pengabdian masyarakat PGMI FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Penyampaian materi ditunjukkan pada Gambar 1, 2 dan 3.



Gambar 1. Penyampaian Materi Workshop Aplikasi Canva

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa *workshop* pelatihan bahan ajar inovatif dan kreatif menggunakan aplikasi canva ini dimulai dengan mempersiapkan alat atau keperluan workshop yaitu, proyektor, mikrofon, laptop, dan lain-lain. Selama kegiatan berlangsung, terdapat beberapa sesi kegiatan, yaitu: (1) Penyampaian materi; (2) Praktik langsung, dan (3) Diskusi.

Langkah pertama bagi narasumber adalah menjelaskan kepada peserta tentang betapa pentingnya menggunakan aplikasi Canva untuk membuat bahan ajar yang interaktif dan inovatif. Antusiasme peserta ditunjukkan dengan memperhatikan dan mengamati pembicara. Seketika, beberapa peserta bertanya tentang pentingnya aplikasi Canva untuk pembuatan bahan ajar di kelas. Bahkan ada yang menanyakan tentang desain media promosi untuk bisnis dan desain sertifikat. Aplikasi canva ini sangat mudah digunakan dan menyajikan berbagai template sehingga memudahkan pemuat konten dalam membuat konten baik promosi maupun yang lainnya [15].

Pada kegiatan berikutnya pemateri melaksanakan demonstrasi dan praktik. Setiap peserta akan didampingi oleh 1 orang pendamping. Terdapat beberapa peserta yang kesulitan dengan aplikasi canva, namun setelah adanya pendampingan dari tim, semua sudah bisa mengikuti praktik. Selama kegiatan ini, para guru menggunakan aplikasi Canva dengan sangat antusias dan bersemangat. Praktik langsung dilakukan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menyusun

dan mendesain secara langsung bahan ajar menggunakan aplikasi canva. Beberapa guru mengungkapkan bahwa menggunakan aplikasi canva ini memang dinilai efektif dan efisien bagi guru.



Gambar 2. Pemateri Menjelaskan Cara Mendesain Menggunakan Aplikasi Canva

Cara yang ditempuh untuk membuat bahan ajar dalam desain A4 adalah sebagai berikut:

- a) Memilih templat format A4 dari halaman beranda setelah login;
- b) Setelah memilih fitur desain yang diinginkan, kita dapat menggunakan template tema yang telah disediakan, membuat desain sendiri, atau mengedit template yang telah disediakan;
- c) Pilih salah satu template yang diinginkan; silahkan buat materi edukasi semenarik mungkin.

Untuk bahan ajar berbasis presentasi dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Pilih Presentasi dari menu template menu.
- b) Gunakan template ini atau klik "Buat Presentasi Baru";
- c) Setelah itu, gunakan imajinasi Anda untuk membuat presentasi yang menarik dan interaktif.

Para peserta workshop mengikuti dengan sangat antusias. Hal ini terlihat dari banyaknya orang yang menghadiri workshop. Workshop ini diterima dengan sangat baik oleh para peserta karena setiap peserta perlu menggunakan aplikasi Canva untuk membuat bahan ajar yang interaktif. Kegiatan ini juga mampu mendorong peningkatan pendidikan digital di sekolah. Memanfaatkan aplikasi Canva sesuai dengan tata cara yang telah disajikan, peserta mulai berupaya membuat bahan ajar sesuai dengan kebutuhan masing-masing sesuai dengan prosedur yang telah dijelaskan.



Gambar 3. Peserta Workshop Pelatihan Bahan Ajar Menggunakan Canva

Selanjutnya yaitu sesi diskusi dan tanya jawab antara narasumber dan peserta workshop. Sesi ini berlangsung aktif karena setiap peserta memiliki rasa keingintahuan yang sangat tinggi untuk meningkatkan kompetensinya. Menurut hasil evaluasi, peserta sangat terbantu karena adanya workshop ini Agar para pendidik dapat beradaptasi dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi di lingkungan pendidikan saat ini, workshop semacam ini perlu diadakan secara rutin.

Kemampuan setiap peserta meningkat sebagai hasil dari kegiatan ini, yang dibuktikan dengan pengamatan. penulis Pemantauan pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dengan senantiasa mendorong para guru di MI YAPPI Banyusoco untuk menggunakan aplikasi Canva guna membantu siswa belajar di kelas. Kegiatan dievaluasi dengan melihat hasil desain bahan ajar kemudian meminta guru atau siswa mengisi angket tentang cara menggunakan dan memahaminya setelah mengikuti kegiatan workshop ini.

Tabel 2 berikut ini merupakan hasil pengisian angket respon guru setelah adanya kegiatan workshop ini.

Tabel 2. Hasil Analisis Data Peserta Workshop Setelah Kegiatan

No	Pernyataan	Persentase
1.	Workshop ini menambah pengalaman, wawasan, serta keterampilan guru terutama dalam hal pembuatan bahan ajar interaktif dan inovatif.	92,25%
2.	Workshop ini berguna untuk meningkatkan kreativitas, profesionalisme, dan kompetensi guru.	93,50%
3.	Pemateri menyiapkan fasilitas dengan matang	92,25%
4.	Pemateri memfasilitasi workshop dengan baik	94,75%
5.	Pemateri menguasai materi yang disampaikan, dan menyampaikan materi mudah dipahami oleh peserta	95,25%
6.	Pemateri dapat memberikan <i>feedback</i> atau umpan balik kepada pertanyaan peserta	93,50%
7.	Alokasi waktu dalam pelaksanaan workshop dinilai cukup	91,75%
8.	Aplikasi canva murah sehingga penggunaannya terjangkau	90,50%
9.	Fitur dalam aplikasi canva memudahkan dalam pembuatan bahan ajar	90,50%
10.	Tools dalam aplikasi canva dapat digunakan dengan mudah dan peserta cepat beradaptasi	92,25%
	Total Rata-Rata	92.65%

Berdasarkan hasil analisis di atas mengungkapkan bahwa 92,65% peserta memahami dan kompeten mengikuti workshop sehingga telah memenuhi standar sangat baik. Kegiatan workshop pembuatan bahan ajar digital menggunakan aplikasi Canva secara umum mendapat respon positif dari peserta. Selain itu, para peserta berharap agar diadakan pelatihan semacam ini untuk meningkatkan kompetensi guru MI YAPPI Banyusoco. Melalui kegiatan pelatihan dan pendampingan tentang cara penggunaan aplikasi Canva untuk pembuatan bahan ajar, pemahaman guru terhadap kegiatan ini semakin bertambah. Pengetahuan para guru di MI YAPPI Banyusoco tentang aplikasi Canva tentu bertambah dengan adanya kegiatan pelatihan ini. Selain itu, proyek pengabdian masyarakat memiliki potensi untuk meningkatkan kapasitas guru untuk berpikir orisinal dan menciptakan materi pendidikan yang menarik.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Pelaksanaan kegiatan workshop pelatihan bahan ajar menggunakan aplikasi canva secara keseluruhan berjalan dengan lancar dan tanpa terkendala suatu apapun. Dengan adanya kegiatan ini tentu dapat meningkatkan kompetensi dan keterampilan guru di MI YAPPI Banyusoco

khususnya dalam hal pembuatan bahan ajar. Seluruh peserta workshop memberikan tanggapan positif karena adanya kegiatan ini. Guru yang mengikuti pelatihan Canva ini memperoleh keterampilan baru dalam membuat materi pembelajaran dengan aplikasi Canva.

Dalam kegiatan pengabdian ini, terdapat beberapa faktor yang mendukung kelancaran kegiatan ini, yaitu:

1. Dukungan kepala madrasah MI YAPPI Banyusoco yang telah mendukung penuh adanya kegiatan ini
2. Dukungan para guru MI YAPPI Banyusoco yang sangat antusias dan aktif selama kegiatan workshop berlangsung.
3. Partisipasi aktif TIM Pengabdian Masyarakat yang terlibat sebagai tenaga teknis yang ikut menyukseskan kegiatan ini.

Berikut adalah simpulan hasil dari kegiatan ini: 1) guru kini dapat menggunakan fitur aplikasi Canva karena telah mampu meningkatkan kemampuannya dalam merancang bahan ajar yang menarik. Hal ini terlihat dari hasil desain bahan ajar yang dibuat, dan 2) peningkatan pemahaman dan kemahiran guru terhadap aplikasi Canva dalam membuat dan mendesain bahan ajar digital atau elektronik yang menarik terlihat dari hasil analisis data angket setelah kegiatan workshop. Yang menunjukkan bahwa peserta workshop memahami dan kompeten dengan persentase 92,65% yang memenuhi standar sangat baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami selaku TIM Pengabdian Masyarakat Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sangat berterimakasih kepada pihak MI YAPPI Banyusoco atas kesempatannya untuk melakukan kegiatan workshop di madrasah ini. Kami juga berterimakasih kepada Ibu Ngadiyarti, S.Pd.I selaku kepala madrasah yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta mendukung penuh adanya kegiatan ini. Selain itu, saya juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh guru di MI YAPPI Banyusoco yang selalu memberikan dorongan, semangat, serta juga dukungan kepada kami.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Abdussalam, S. Pratiwi, Y. Hariyani, and I. Firmansyah, "Workshop Pembuatan PPT Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva di UPTD SDN Pangeranan 1 Bangkalan," *Abdi Masyarakat*, vol. 4, no. 1, Art. no. 1, Jun. 2022, doi: 10.58258/abdi.v4i1.3707.
- [2] L. A. Purwasi and R. Refianti, "Workshop Penggunaan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kompetensi Para Guru Sekolah Dasar," *Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ)*, vol. 3, no. 3, Art. no. 3, Dec. 2022, doi: 10.37385/ceej.v3i3.1274.
- [3] G. S. Megahantara, "Pengaruh Teknologi Terhadap Pendidikan di Abad 21," *Universitas Negeri Yogyakarta*, 2017.
- [4] F. Muh, H. Hotimah, N. Nurhaedah, N. AP, and K. Khaerunnisa, "Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar dalam Mengembangkan Bahan Ajar Digital di Kabupaten Gowa," *Jurnal Publikasi Pendidikan*, vol. 10, no. 3, pp. 266–270, 2020.
- [5] A. Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press.
- [6] W. A. Rahayu, S. Y. Riska, L. Widayanti, A. Kala'lembang, and Y. A. Sapoetra, "Edukasi Pembuatan Media Presentasi Interaktif dengan Memanfaatkan Mentimeter," *JPM*, vol. 3, no. 2, pp. 206–214, Nov. 2022, doi: 10.32815/jpm.v3i2.434.

- [7] D. L. Hakim, "Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Matematika Media Prezi," *UNES Journal of Community Service*, vol. 2, no. 2, pp. 157–163, 2017.
- [8] N. W. Switrayni, I. G. A. W. Wardhana, I. Irwansyah, Q. Aini, and S. Salwa, "WORKSHOP E-MODUL INTERAKTIF DENGAN CANVA UNTUK PEMBELAJARAN PADA MASA PANDEMI COVID-19," *Jurnal Abdi Insani*, vol. 9, no. 2, Art. no. 2, Jun. 2022, doi: 10.29303/abdiinsani.v9i2.435.
- [9] L. P. A. Leryan, C. P. Damringtyas, M. P. Hutomo, and B. I. Printina, "The Use of Canva Application As an Innovative Presentation Media Learning History," *Prosiding Seminar Nasional FKIP*, pp. 190–203, 2018, doi: <https://doi.org/10.24071/snfkip.2018.20>.
- [10] B. S. Rahmasari, T. W. Chasanatun, S. N. Azzahra, and D. C. Septiyani, "Workshop Pelatihan Pembelajaran Bahasa Inggris Kepada Guru TK Dan Pembuatan Video Pembelajaran Dengan Menggunakan Aplikasi Canva," *ABDIMAS EKODIKSOSIORA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Ekonomi, Pendidikan, dan Sosial Humaniora (e-ISSN: 2809-3917)*, vol. 2, no. 2, Art. no. 2, Sep. 2022, doi: 10.37859/abdimasekodiksosiora.v2i2.3971.
- [11] N. Nurhayati, M. Vianty, M. L. Nisphi, and D. E. Sari, "Pelatihan dan Pendampingan Desain dan Produksi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva for Education bagi Guru Bahasa di Kota Palembang," *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 6, no. 1, Art. no. 1, Feb. 2022, doi: 10.31849/dinamisia.v6i1.8340.
- [12] R. E. Tanjung and D. Faiza, "Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika," *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, vol. 7, no. 2, Art. no. 2, 2019.
- [13] V. N. Hikmah and I. Purnamasari, "PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI 'BANG DASI' BERBASIS APLIKASI CAMTASIA PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS V SEKOLAH DASAR," *Mimbar Sekolah Dasar*, vol. 4, no. 2, Aug. 2017, doi: 10.23819/mimbar-sd.v4i2.6352.
- [14] S. Fuada *et al.*, "Workshop Internet-Of-Things untuk Guru dan Siswa Sekolah Menengah di Purwakarta, Jawa Barat, Guna Menunjang Kompetensi Era Industri 4.0," *J-ABDIPAMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, vol. 4, no. 2, pp. 39–52, 2020, doi: <https://doi.org/10.30734/j-abdipamas.v4i2.93>.
- [15] M. Sholeh, R. Y. Rachmawati, and E. Susanti, "Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk UKM," *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, vol. 4, no. 1, pp. 430–436, Nov. 2020, doi: 10.31764/jpmb.v4i1.2983.