



Canva-education transform: Akselerasi kompetensi digital guru dalam merancang media pembelajaran interaktif berbasis web

Canva-education transform: Accelerating teacher digital competence in designing web-based interactive learning media

Wening Nur Habibah Alif¹, Arif Fitra Setyawan², Chandra Yogatama³, Dyah Ratna Kusuma Mayang Sari⁴, Muhammad Bhayu Bramantyo⁵, Nur Hidayat Arief⁶, Thomas Tri Wibowo⁷

^{1,3}Teknik Elektronika/Teknik Elektro, Politeknik Negeri Semarang

²Teknik Informatika/Teknik Elektro, Politeknik Negeri Semarang

^{4,5,6}Teknologi Rekayasa Instalasi Listrik/Teknik Elektro, Politeknik Negeri Semarang

⁷Teknik Telekomunikasi/Teknik Elektro, Politeknik Negeri Semarang

Address : Jl. Prof. Soedarto, Tembalang, Kec. Tembalang, Kota Semarang, Jawa Tengah

Email : wening.nur@polines.ac.id

Article History:

Received: 2 April 2026

Revised: 10 April 2026

Accepted: 14 April 2026

Online Available: 28 April 2026

Published: 29 April 2026

Keywords: Canva; Guru Kreatif; Kompetensi Digital; Media Pembelajaran Interaktif; Media Berbasis Web

Abstract: Transformasi digital menuntut tenaga pendidik menjadi fasilitator yang adaptif terhadap teknologi. Menghadapi tuntutan tersebut, guru di SMPiP Nihadul Qulub mengalami hambatan kompetensi dalam menciptakan media pembelajaran berbasis digital. Selain itu, kurangnya sumber referensi praktis yang dapat diakses secara mandiri membuat guru kesulitan untuk meningkatkan kompetensi digitalnya di tengah padatnya aktivitas mengajar. Pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi digital melalui pelatihan Canva guna merancang media interaktif berbasis web. Diikuti sebanyak 20 guru, kegiatan pengabdian berupa pelatihan ini dilaksanakan secara langsung dan luar jaringan (luring) di SMPiP Nihadul Qulub, Ungaran. Metode pelaksanaan pengabdian meliputi perencanaan, analisis kebutuhan mitra, implementasi workshop praktik langsung, serta evaluasi. Hasil pengabdian menunjukkan peningkatan signifikan, di mana 90% guru berhasil mempublikasikan modul ajar interaktif dalam format situs web tanpa keahlian pemrograman. Pelatihan ini terbukti efektif meningkatkan peran guru menjadi desainer pengalaman belajar yang kreatif, sejalan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

PENDAHULUAN

Penerapan kurikulum berbasis deep learning di satuan pendidikan menuntut terciptanya ekosistem pembelajaran yang *mindful*, *meaningful*, dan *joyful* (berkesadaran, bermakna, dan menyenangkan). Dalam paradigma ini, proses belajar tidak boleh lagi menjemukan atau sekadar transfer hafalan; ia harus mampu memikat emosi dan kognisi siswa agar materi tersimpan dalam memori jangka panjang (Fullan et al., 2018). Salah satu kunci utama untuk mencapai hal tersebut adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang relevan dengan cara kerja otak siswa

* Wening Nur Habibah Alif, wening.nur@polines.ac.id

generasi digital native. Menurut prinsip Multimedia Learning, siswa belajar lebih mendalam (deeper) dari kata-kata dan gambar daripada hanya dari kata-kata saja, karena visualisasi membantu mengurangi beban kognitif dan mempermudah pemahaman konsep abstrak (Mayer, 2021).

Selain melalui penerapan media pembelajaran yang menarik, kurikulum modern di era transformasi pendidikan saat ini menekankan pada pergeseran paradigma dari pengajaran konvensional menuju lingkungan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Esensi dari kurikulum masa kini bukan sekadar transfer pengetahuan, melainkan penciptaan atmosfer akademik yang menyenangkan dan bermakna guna menstimulasi keterlibatan aktif peserta didik. Sebagaimana ditegaskan oleh Hidayat et al. (2022), efektivitas kurikulum baru sangat bergantung pada kemampuan institusi dalam mengintegrasikan strategi pedagogis yang fleksibel dan adaptif terhadap kebutuhan psikologis siswa.

Namun, visi ideal kurikulum tersebut berbenturan dengan realitas di lapangan, di mana rendahnya literasi digital pendidik masih menjadi hambatan fundamental. Ketidaksiapan guru dalam mengoperasikan perangkat teknologi informasi menghambat proses diseminasi materi yang inovatif, yang pada gilirannya berdampak pada penurunan minat belajar siswa. Tantangan ini diperumit oleh dinamika perkembangan teknologi yang bergerak lebih cepat dibandingkan dengan peningkatan kompetensi teknis guru. Pratama & Saputra (2023) mengungkapkan bahwa kesenjangan literasi digital menciptakan jarak komunikasi instruksional yang signifikan dalam ruang kelas berbasis teknologi.

Permasalahan serupa terjadi di SMPiP Nihadul Qulub Ungaran. Hasil pengamatan menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan kurikulum dengan ketersediaan media ajar di kelas karena sebagian besar guru masih mengandalkan media presentasi konvensional yang statis, didominasi oleh teks panjang, dan minimnya elemen visual. Model penyajian materi seperti ini sering kali gagal menciptakan suasana *joyful learning*, sehingga motivasi dan keterlibatan siswa menurun (Mulyasa, 2022). Kendala utamanya bukan pada ketidakmauan guru, melainkan pada persepsi bahwa membuat media interaktif yang memadukan video, animasi, dan grafis memerlukan keahlian teknis yang rumit dan waktu yang lama.

Kondisi tersebut menempatkan guru pada posisi yang krusial sekaligus menantang; mereka dituntut untuk bertransformasi menjadi fasilitator yang mampu merancang media pembelajaran aktif, kreatif, dan rekreatif. Media pembelajaran bukan lagi sekadar alat bantu, melainkan

instrumen strategis untuk memicu rasa ingin tahu dan kegembiraan dalam belajar. Integrasi elemen multimedia yang interaktif terbukti mampu meningkatkan retensi kognitif dan motivasi intrinsik siswa. Oleh karena itu, penguasaan perangkat digital bagi guru menjadi prasyarat mutlak untuk menghasilkan konten edukasi yang dinamis dan tidak monoton.

Di tengah tantangan tersebut, platform desain berbasis web seperti Canva hadir sebagai solusi praktis yang mendemokratisasi kemampuan desain. Canva memungkinkan guru untuk menciptakan bahan ajar (slide presentasi) yang tidak hanya estetik tetapi juga interaktif—menggabungkan teks, audio, dan video—tanpa perlu menguasai bahasa pemrograman atau desain grafis tingkat lanjut (Pelangi, 2020). Pemanfaatan tools ini sangat selaras dengan prinsip Brain-Based Learning, di mana variasi stimulus visual dan audio sangat diperlukan untuk menjaga atensi siswa agar tetap fokus dalam proses pembelajaran yang mendalam (Jensen, 2019).

Melalui kegiatan pengabdian masyarakat ini, dilakukan pelatihan intensif dengan judul "Pemanfaatan Platform Canva dalam Upaya Meningkatkan Literasi Digital dan Kreativitas Media Pembelajaran Guru". Kegiatan ini bertujuan untuk membekali para guru dengan keterampilan praktis dalam merancang, memproduksi, dan mempublikasikan materi ajar berbasis web. Dengan demikian, diharapkan tercipta iklim pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif di lingkungan SMP/IP Nihadul Qulub Ungaran.

METODE

Pelaksanaan pengabdian ini dibagi dalam empat tahap, yakni tahap perencanaan, analisis, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, dilakukan persiapan awal sebelum pelaksanaan pelatihan. Tahap analisis berfokus pada pemetaan kondisi awal serta permasalahan yang dihadapi oleh guru serta siswa pada SMP/IP Nihadul Qulub Ungaran. Implementasi merupakan inti dari pelaksanaan kegiatan yang terdiri dari pelatihan berbasis praktik. Tahap terakhir adalah mengukur keberhasilan pelatihan dan dampaknya terhadap keaktifan siswa di kelas saat proses belajar mengajar dilakukan.

1. Mitra Sasaran Kegiatan

Sasaran utama kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah seluruh Bapak dan Ibu Guru, tenaga pendidik di SMP/IP Nihadul Qulub, Ungaran. Sebanyak 20 guru secara aktif mengikuti kegiatan pelatihan penyusunan media pembelajaran melalui platform Canva. Berikut

adalah profil mitra pada kegiatan pengabdian.

Tabel 1. Profil SMP/IP Nihadul Qulub Ungaran

SMP/IP Nihadul Qulub Ungaran	
1. Pengelolaan	
a. Tahun Berdiri	2025
b. Kepala Sekolah	Sigit Anugroho, S.H
2. Lokasi	
a. Alamat lengkap	Ungaran Barat, Bugangan, Candirejo, Kec. Ungaran Barat, Kab. Semarang, Jawa Tengah 50513
b. Status	Swasta
c. Bentuk Pendidikan	SMP
d. Status Kepemilikan	Yayasan
3. Bidang Keahlian	
a. Bidang	Agama Islam
b. Materi Spesialisasi	Tahfidz
4. SDM	
a. Pengetahuan guru tentang literasi digital dan platform desain modern	Terbatas
b. Pengetahuan guru tentang literasi digital dan platform desain modern	Tinggi

SMP/IP Nihadul Qulub Ungaran merupakan satuan pendidikan swasta berbentuk Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang dikelola di bawah naungan yayasan. Sekolah yang beralamat lengkap di Ungaran Barat, Bugangan, Candirejo, Kecamatan Ungaran Barat, Kabupaten Semarang, Jawa Tengah ini dipimpin oleh Bapak Sigit Ahmad Nugroho, S.H. selaku kepala sekolah. Sebagai institusi pendidikan yang berfokus pada bidang Agama Islam, sekolah ini memiliki materi spesialisasi unggulan berupa program Tahfidz. Namun, berdasarkan analisis Sumber Daya Manusia (SDM), sekolah menghadapi tantangan di mana pengetahuan guru mengenai literasi digital dan platform desain modern masih terbatas, padahal kebutuhan akan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan sekolah ini tergolong sangat tinggi.



Gambar 1. SMP/IP Nihadul Qulub Ungaran

2. Permasalahan

Permasalahan yang ditemukan antara lain:

- a. Terbatasnya kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis web yang menarik, responsif, dan relevan dengan karakteristik siswa digital saat ini.
- b. Kurangnya ketersediaan sumber referensi praktis dan terstruktur yang dapat diakses oleh guru untuk mempelajari teknologi pembelajaran digital secara mandiri.
- c. Adanya persepsi bahwa pembuatan media berbasis web memerlukan keahlian pemrograman (coding) yang rumit, sehingga menghambat inovasi guru.
- d. Keterbatasan waktu yang dimiliki guru untuk mengeksplorasi teknologi baru di tengah padatnya beban administrasi dan aktivitas mengajar.

3. Tantangan Mitra

Tantangan yang dihadapi oleh SMP/IP Nihadul Qulub antara lain:

- a. Rendahnya kompetensi teknis guru dalam memanfaatkan platform desain (seperti Canva) untuk mempublikasikan materi pembelajaran.
- b. Belum adanya pelatihan khusus dan pendampingan intensif bagi guru terkait pembuatan media ajar berbasis web yang mudah diakses siswa melalui gawai.
- c. Minimnya referensi atau modul panduan praktis di sekolah yang dapat memandu guru langkah demi langkah dalam membuat media digital tanpa bantuan instruktur.
- d. Media pembelajaran yang digunakan di kelas cenderung statis dan kurang bervariasi, sehingga belum optimal dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

4. Metode dan tahapan kegiatan

Metode dan tahapan kegiatan ditunjukkan pada Tabel 2 berikut.

No.	Metode	Kegiatan
A. Perencanaan		
1.	Survei Kebutuhan	Mengumpulkan data awal terkait tingkat literasi digital guru di SMPiP Nihadul Qulub Ungaran, kepemilikan akun Canva (Free/Pro), dan spesifikasi perangkat yang dimiliki.
2.	Koordinasi dengan Pihak Sekolah	Diskusi dengan kepala sekolah dan perwakilan guru untuk menyepakati jadwal pelaksanaan pelatihan agar tidak mengganggu jam mengajar efektif.
3.	Penyusunan Materi Pelatihan	Menyusun materi pelatihan pembuatan bahan ajar di Canva serta menyiapkan modul panduan dan video tutorial sebagai sumber referensi belajar mandiri bagi guru.
B. Analisis		
1.	Analisis Permasalahan Mitra	Mengidentifikasi hambatan spesifik yang membuat guru kesulitan membuat media web, seperti persepsi teknis yang rumit atau ketiadaan contoh yang relevan.
2.	Evaluasi Infrastruktur Sekolah	Memastikan ketersediaan jaringan internet yang stabil di lokasi pelatihan (SMPiP Nihadul Qulub) untuk mendukung proses editing dan publikasi online di Canva.
3.	Analisis Kesesuaian Materi	Menyesuaikan desain template web yang akan diajarkan dengan mata pelajaran yang diajarkan oleh guru agar hasil akhirnya langsung dapat digunakan.
C. Implementasi		
1.	Pelaksanaan Pelatihan	Memberikan tutorial langkah demi langkah, mulai dari pemilihan templat web, penyusunan konten interaktif, hingga teknik publikasi (publish to web) menggunakan domain Canva.
2.	Sesi Praktik dan Bimbingan	Peserta mendesain media pembelajaran berbasis web mereka sendiri dengan didampingi instruktur, serta belajar cara mengakses sumber referensi digital yang telah disiapkan.
D. Evaluasi		
1.	Uji Kompetensi Guru	Menilai keberhasilan pelatihan dari produk situs web pembelajaran yang berhasil dibuat dan dipublikasikan oleh masing-masing guru.
2.	Refleksi dan Umpan Balik	Melakukan tanya jawab untuk mengetahui apakah modul referensi yang diberikan sudah cukup membantu guru belajar mandiri setelah pelatihan usai.
3.	Penyusunan Laporan	Tim pengabdian menyusun laporan akhir kegiatan sebagai dokumentasi akademik dan bukti ketercapaian target luaran.

5. Metodologi



Gambar 2. Metodologi Pengabdian Masyarakat

Gambar flowchart dan diagram blok tersebut secara keseluruhan mengilustrasikan proses pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yang berjudul “Canva-Education Transform: Akselerasi Kompetensi Digital Guru dalam Merancang Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web.” Visualisasi ini dirancang untuk memudahkan pemahaman tentang langkah-langkah kegiatan, keterkaitan antarproses, serta hasil yang diperoleh setelah pelatihan dilakukan di SMPiP Nihadul Qulub Ungaran. Desain yang beraneka warna dan interaktif mencerminkan semangat inovasi digital yang menjadi perhatian utama dalam kegiatan pengabdian. Pada sisi kiri gambar terdapat diagram alir kegiatan pengabdian. Diagram alir tersebut dimulai dari tahap awal yang menunjukkan permulaan pelaksanaan program. Langkah awal adalah perencanaan. Pada fase ini, tim pengabdian melakukan survei kebutuhan para guru, berkoordinasi dengan pihak sekolah, serta menyusun materi pelatihan dan modul pembelajaran. Tahap perencanaan merupakan dasar penting karena mengarahkan pelaksanaan kegiatan agar sesuai dengan kebutuhan peserta. Berdasarkan hasil survei, mayoritas guru masih memakai media pembelajaran tradisional yang cenderung statis dan kurang memiliki elemen visual interaktif.

Langkah selanjutnya adalah analisis. Pada bab ini dilakukan penentuan masalah mitra, penilaian infrastruktur sekolah, dan analisis kecocokan materi pelatihan. Tim pengabdian mengidentifikasi bahwa rendahnya kemampuan literasi digital guru menjadi halangan utama dalam

kemajuan media pembelajaran modern. Selain itu, guru mengalami keterbatasan waktu dan berpendapat bahwa pembuatan media berbasis web memerlukan keterampilan pemrograman yang kompleks. Karena itu, Canva dipilih sebagai solusi yang praktis karena simpel digunakan tanpa perlu keterampilan coding.

Tahap ketiga adalah pelaksanaan. Pada tahap ini, dilakukan pelatihan Canva dengan cara ceramah serta praktik langsung. Guru diajarkan cara menciptakan media pembelajaran interaktif, mulai dari memilih template, menambahkan gambar, animasi, dan video, sampai mempublikasikan hasil desain sebagai website pembelajaran. Aktivitas praktik langsung memudahkan peserta dalam memahami materi karena mereka dapat langsung menerapkan langkah-langkah yang diajarkan. Semangat peserta nampak sangat besar saat mereka berhasil menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik dibandingkan dengan cara lama.

Tahap akhir dalam flowchart adalah evaluasi. Evaluasi dilaksanakan melalui kompetensi uji, pengamatan partisipasi peserta, refleksi, dan pengumpulan umpan balik. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sekitar 90% guru mampu membuat dan menerbitkan media pembelajaran interaktif berbasis web dengan menggunakan Canva. Guru juga merasa lebih yakin dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung kegiatan belajar di kelas. Di sisi kanan gambar terdapat diagram blok aktivitas. Diagram blok ini menunjukkan alur sistem pelatihan dengan cara yang sederhana namun terstruktur. Dimulai dari masalah awal yang berupa rendahnya keterampilan digital guru dan penggunaan media pembelajaran yang berulang-ulang. Masalah tersebut kemudian menjadi landasan dalam penyusunan input pelatihan, yaitu guru yang terlibat, materi Canva, modul panduan, perangkat laptop, dan akses ke internet.

Kemudian, data akan diproses melalui tahap pelatihan yang mencakup pengenalan Canva, desain media interaktif, publikasi online, dan pengalaman praktis. Dari proses itu dihasilkan output media pembelajaran berbasis web dan peningkatan keterampilan digital guru. Akibatnya, terciptalah pembelajaran yang lebih menarik, kreatif, inovatif, dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Secara keseluruhan, gambar itu menunjukkan bahwa penggunaan Canva sebagai alat pembelajaran digital bisa menjadi solusi yang efektif dalam meningkatkan kemampuan guru di zaman transformasi pendidikan modern. Selain memudahkan guru dalam menyusun materi ajar, pelatihan ini juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan relevan

dengan kebutuhan siswa di abad ke-21.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan dalam kegiatan pengabdian ini terdiri dari perencanaan, analisis, implementasi, dan evaluasi. Perencanaan dimulai dengan survei dan persiapan. Analisis mengevaluasi masalah mitra dan menyusun materi pendampingan pelatihan. Implementasi melibatkan pelaksanaan kegiatan pelatihan dan evaluasi.

Perencanaan

Tim pengabdian melakukan koordinasi awal dengan pihak mitra di SMPiP Nihadul Qulub Ungaran, yang melibatkan kepala sekolah dan dewan guru. Dari hasil survei pendahuluan, ditemukan bahwa meskipun sekolah memiliki fasilitas internet, sebagian besar guru belum memaksimalkan penggunaan tools berbasis web seperti Canva untuk menyusun bahan ajar. Kebanyakan guru masih menggunakan perangkat lunak presentasi offline dengan desain yang kaku dan dominan teks. Materi pelatihan kemudian disusun untuk menjawab kebutuhan tersebut, mencakup pengenalan antarmuka Canva, prinsip desain visual dasar, serta penyusunan modul referensi digital agar guru memiliki panduan belajar mandiri setelah pelatihan usai.



Gambar 3. Dokumentasi Pemanfaatan *Canva-education transform* di SMPiP Nihadul Qulub Ungaran

Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan peserta menunjukkan adanya kesenjangan antara keinginan guru untuk mengajar secara menarik dengan kemampuan teknis yang dimiliki. Masalah utama yang

teridentifikasi adalah "kebutuhan akan kepraktisan"; guru membutuhkan cara cepat untuk membuat *slide* yang interaktif tanpa harus belajar desain grafis yang rumit dari nol. Selain itu, minimnya sumber referensi terstruktur membuat guru kesulitan mengembangkan diri. Oleh karena itu, program dirancang tidak hanya sebagai pelatihan teknis, tetapi juga pembekalan "bank referensi" (seperti template siap pakai dan video tutorial) untuk memudahkan guru dalam menyiapkan materi ajar yang relevan dan visual secara efisien.



Gambar 4. Dokumentasi Pemateri

Implementasi

Pelatihan dilaksanakan melalui metode ceramah bervariasi dan praktik langsung (lokakarya). Pada sesi awal, narasumber mendemonstrasikan cara mengakses Canva melalui web browser dan memilih elemen visual yang sesuai dengan materi pelajaran SMP. Selanjutnya, peserta dibimbing untuk mempraktikkan "transformasi materi"; mengubah teks buku pelajaran yang padat menjadi slide presentasi yang ringkas, kaya gambar, dan interaktif (memuat video atau animasi). Peserta juga diajarkan cara memanfaatkan referensi dan aset grafis yang tersedia di pustaka Canva untuk memperkaya visualisasi bahan ajar mereka. Antusiasme peserta terlihat tinggi saat mereka berhasil membuat slide yang bergerak dan jauh lebih menarik dibandingkan materi lama mereka.

Evaluasi dilakukan melalui penilaian produk (hasil karya bahan ajar), observasi keaktifan selama pelatihan, dan angket respons. Indikator keberhasilan dilihat dari kemampuan peserta menghasilkan minimal satu set bahan ajar (PPT/Slide) yang memenuhi kriteria interaktif dan estetis. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 90% guru di SMP/IP Nihadul Qulub mampu mengoperasikan fitur-fitur dasar hingga menengah di Canva. Selain itu, peserta memberikan respons positif terhadap adanya modul referensi mandiri, yang dinilai sangat membantu mereka

dalam mengatasi kendala lupa langkah-langkah teknis saat mencoba kembali di rumah.



Gambar 5. Dokumentasi Kegiatan Pengabdian di SMP Nihadul Qulub Ungaran

KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan melalui pelatihan peningkatan kompetensi digital pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva bagi guru SMP Nihadul Qulub Ungaran, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pelatihan ini berhasil meningkatkan kompetensi digital para guru secara signifikan, mengubah paradigma bahwa pembuatan media ajar visual yang menarik memerlukan keahlian desain yang rumit menjadi sesuatu yang praktis dan dapat dilakukan oleh siapa saja menggunakan tools berbasis web.
2. Guru mampu menghasilkan produk bahan ajar (slide presentasi) yang jauh lebih dinamis, interaktif, dan relevan dengan karakteristik siswa masa kini, meninggalkan pola lama yang cenderung statis dan dominan teks.
3. Tersedianya sumber referensi praktis berupa modul dan panduan video tutorial terbukti efektif mengatasi kendala guru dalam belajar mandiri, sehingga proses peningkatan keterampilan tidak terhenti hanya pada saat pelatihan berlangsung.
4. Pemanfaatan Canva sebagai media penyusunan materi ajar telah mendorong efisiensi waktu kerja guru, sekaligus meningkatkan kualitas visual materi yang berdampak pada peningkatan

antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas

UCAPAN TERIMA KASIH

Adapun beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan pelatihan serupa ke depannya adalah sebagai berikut:

1. Pihak sekolah disarankan untuk terus memfasilitasi guru dengan akses internet yang stabil dan perangkat yang memadai, mengingat penggunaan Canva sangat bergantung pada konektivitas jaringan untuk mengakses beragam aset visual secara maksimal.
2. Perlu diadakan kegiatan lanjutan berupa lomba pembuatan media ajar internal atau sesi berbagi (sharing session) antarguru secara berkala untuk menjaga motivasi dan membudayakan inovasi digital di lingkungan sekolah.
3. Pengembangan materi pelatihan selanjutnya dapat diarahkan pada fitur-fitur Canva yang lebih canggih, seperti pembuatan video pembelajaran (video editing) atau Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) digital, guna memperkaya variasi metode pengajaran guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fullan, M., Quinn, J., & McEachen, J. (2018). *Deep Learning: Engage the World Change the World*. Thousand Oaks: Corwin Press.
- Jensen, E. (2019). *Brain-Based Learning: The New Paradigm of Teaching*. Thousand Oaks: Corwin Press. (Referensi untuk konsep Joyful/Mindful Learning)
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning (3rd ed.)*. Cambridge: Cambridge University Press. (Referensi utama agar media visual menjadi Meaningful)
- Mulyasa, E. (2022). *Implementasi Pembelajaran Mendalam (Deep Learning) dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79-96.
10.32493/sasindo.v8i2.79-96
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta:

Kencana.

Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.