



OPTIMALISASI TEKNOLOGI DALAM PENDIDIKAN: CANVA SEBAGAI ALAT PEMBELAJARAN INOVATIF BAGI GURU MI TARBIYATUL WATHAN KRAKSAAN PROBOLINGGO

M. Mahbubi¹⁾, Ardian Al Hidayat²⁾

¹⁾Universitas Nurul Jadid Probolinggo, ²⁾STAI Madiun

E-mail: mahbubi@unuja.ac.id

Abstrak

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan menjadi kebutuhan mendesak di era digital saat ini. Namun, banyak guru di tingkat MI masih menghadapi keterbatasan dalam keterampilan digital, termasuk dalam penggunaan aplikasi desain grafis seperti Canva. Artikel ini membahas program pelatihan dan pendampingan abagi guru di MI Tarbiyatul Wathan Kraksaan Probolinggo dalam menggunakan Canva sebagai alat pembelajaran inovatif. Program ini dilaksanakan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan pelatihan, pendampingan, dan evaluasi. Hasil menunjukkan bahwa pelatihan meningkatkan keterampilan guru dalam mendesain media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Pendampingan berkelanjutan memastikan guru dapat mengimplementasikan Canva dalam pembelajaran sehari-hari, yang berdampak pada meningkatnya keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi ajar. Meskipun terdapat tantangan seperti keterbatasan akses teknologi dan waktu guru yang terbatas, solusi berupa komunitas berbagi pengetahuan dan pengembangan modul daring membantu mengatasi kendala tersebut. Kesimpulannya, optimalisasi Canva dalam pendidikan madrasah mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, mendukung kreativitas guru, serta mendorong inovasi dalam proses pengajaran. Keberlanjutan program ini sangat penting untuk memperkuat transformasi digital dalam dunia pendidikan.

Keywords: Pendidikan digital, Pelatihan Guru MI, Penggunaan Canva di sekolah

Abstract

The use of technology in education is an urgent need in today's digital era. However, many teachers at the MI level still face limitations in digital skills, including in the use of graphic design applications such as Canva. This article discusses a training and mentoring program for teachers at MI Tarbiyatul Wathan Kraksaan Probolinggo in using Canva as an innovative learning tool. This program is implemented through the stages of planning, training implementation, mentoring, and evaluation. The results show that the training improves teachers' skills in designing more interesting and interactive learning media. Continuous mentoring ensures that teachers can implement Canva in daily learning, which has an impact on increasing student engagement and understanding of teaching materials. Although there are challenges such as limited access to technology and limited teacher time, solutions in the form of knowledge sharing communities and online module development help overcome these obstacles. In conclusion, optimizing Canva in madrasah education can improve the quality of learning, support teacher creativity, and encourage innovation in the teaching process. The sustainability of this program is very important to strengthen digital transformation in the world of education.

Keywords: Digital education, MI Teacher Training, Use of Canva in schools



I. PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan menjadi kebutuhan yang tidak terelakkan. Guru MI (MI) diharapkan mampu memanfaatkan berbagai perangkat digital untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Namun, kenyataannya masih banyak guru yang belum memiliki keterampilan digital yang memadai dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Salah satu madrasah yang menghadapi tantangan tersebut adalah MI Tarbiyatul Wathan Kraksaan Probolinggo. Para guru di madrasah ini masih terbatas dalam penggunaan teknologi, khususnya dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik bagi siswa (Lestari dkk., 2022).

Salah satu permasalahan utama yang dihadapi oleh mitra adalah minimnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan aplikasi desain grafis seperti Canva. Padahal, Canva merupakan alat yang sangat potensial dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih interaktif, visual, dan mudah dipahami oleh siswa. Kurangnya pelatihan serta pendampingan dalam pemanfaatan aplikasi ini membuat guru kesulitan untuk menghasilkan bahan ajar yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran berbasis teknologi. Akibatnya, metode pembelajaran yang digunakan masih konvensional, kurang menarik, dan berpotensi menurunkan minat belajar siswa (Fitriani, dkk., 2022).

Selain itu, tantangan lain yang dihadapi adalah keterbatasan akses terhadap sumber daya dan referensi pembelajaran berbasis digital. Banyak guru yang masih mengandalkan metode ceramah dan buku teks sebagai sumber utama dalam mengajar, tanpa adanya inovasi dalam penyampaian materi. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran kurang variatif dan tidak mampu memenuhi kebutuhan siswa yang semakin akrab dengan teknologi digital. Keterbatasan ini berpengaruh terhadap efektivitas penyampaian materi, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan (Fabris et. al., 2022).

Melihat permasalahan tersebut, diperlukan solusi yang dapat membantu para guru dalam mengembangkan keterampilan digital mereka, terutama dalam pemanfaatan aplikasi Canva sebagai alat pembelajaran inovatif. Solusi yang ditawarkan adalah melalui program pelatihan dan pendampingan intensif bagi guru-guru MI Tarbiyatul Wathan Kraksaan Probolinggo (Mahbubi, 2022) dalam menggunakan Canva untuk pembuatan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. program ini bertujuan membekali guru dengan keterampilan desain bahan ajar digital, sehingga mereka dapat lebih kreatif dalam menyampaikan materi kepada siswa.

Dalam program ini, para guru akan mendapatkan pelatihan tentang dasar-dasar penggunaan Canva, termasuk bagaimana membuat infografis, poster, presentasi visual, serta materi pembelajaran yang lebih dinamis. Selain itu, akan dilakukan pendampingan secara bertahap untuk memastikan bahwa para guru mampu mengaplikasikan keterampilan yang telah dipelajari dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan para guru dapat lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Selain pelatihan, program ini juga mencakup pengembangan komunitas berbagi pengetahuan di antara para guru. Melalui forum diskusi dan sesi berbagi pengalaman, para guru dapat saling bertukar ide dan strategi dalam memanfaatkan Canva untuk



keperluan pengajaran. Dengan demikian, mereka tidak hanya mengandalkan pelatihan formal, tetapi juga mendapatkan dukungan dari sesama rekan pengajar dalam mengembangkan keterampilan digital mereka secara berkelanjutan.

Manfaat dari program ini tidak hanya dirasakan oleh para guru, tetapi juga oleh siswa yang menjadi penerima manfaat langsung dari media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Dengan penggunaan media pembelajaran berbasis Canva, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi pelajaran, meningkatkan minat belajar, serta lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik juga dapat membantu meningkatkan daya serap siswa terhadap materi yang disampaikan, sehingga hasil belajar mereka menjadi lebih optimal.

Dari sisi kelembagaan, program ini akan memberikan dampak positif bagi MI Tarbiyatul Wathan Kraksaan Probolinggo dalam meningkatkan kualitas pendidikan yang mereka tawarkan. Dengan memiliki guru-guru yang lebih terampil dalam memanfaatkan teknologi, madrasah ini dapat lebih kompetitif dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital. Selain itu, madrasah juga dapat mengembangkan bank media pembelajaran digital yang dapat digunakan secara berkelanjutan oleh seluruh tenaga pengajar (Fitriani, dkk., 2022).

Secara keseluruhan, optimalisasi penggunaan teknologi dalam pendidikan melalui pemanfaatan Canva sebagai alat pembelajaran inovatif merupakan langkah strategis yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di MI Tarbiyatul Wathan Kraksaan Probolinggo. Dengan adanya pelatihan dan pendampingan yang terstruktur, diharapkan para guru dapat lebih terampil dalam menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan menarik, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa. Oleh karena itu, implementasi program ini menjadi sangat penting untuk mendukung transformasi pendidikan yang lebih baik dan berbasis teknologi di madrasah tersebut.

II. METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilakukan melalui beberapa tahapan yang dirancang secara sistematis untuk memastikan keberhasilannya. Tahapan ini mencakup perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi yang melibatkan partisipasi aktif dari mitra, yaitu para guru di MI Tarbiyatul Wathan Kraksaan Probolinggo. Setiap tahap dilaksanakan dengan mempertimbangkan kebutuhan spesifik mitra serta kesiapan mereka dalam mengadopsi teknologi digital dalam pembelajaran (Afandi, 2022).

Tahap pertama adalah perencanaan, yang dimulai dengan analisis kebutuhan terhadap keterampilan guru dalam memanfaatkan Canva sebagai alat pembelajaran. Dalam tahap ini, dilakukan survei awal untuk mengetahui sejauh mana pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi pendidikan, khususnya dalam desain media pembelajaran digital. Hasil survei ini menjadi dasar dalam menyusun materi pelatihan yang sesuai dengan tingkat pemahaman mereka. Selain itu, tahap perencanaan juga mencakup koordinasi dengan pihak madrasah untuk menentukan jadwal pelatihan yang tidak mengganggu kegiatan belajar mengajar. Penyusunan modul pelatihan juga dilakukan dalam tahap ini, yang mencakup berbagai aspek seperti dasar-dasar penggunaan Canva, desain grafis untuk pendidikan, serta strategi implementasi media pembelajaran interaktif (Ulyawati dkk., 2022).



Tahap kedua adalah pelaksanaan pelatihan dan pendampingan. Pelatihan dilakukan dalam beberapa sesi yang mencakup teori dan praktik langsung. Sesi pertama berfokus pada pengenalan Canva dan fitur-fitur dasarnya, seperti cara membuat desain, menggunakan template, dan menyesuaikan elemen visual. Sesi kedua lebih mendalam dengan membahas strategi desain media pembelajaran yang efektif, mencakup pembuatan infografis, poster edukatif, dan presentasi interaktif. Guru-guru diberikan kesempatan untuk langsung berlatih dan membuat media pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang mereka ampu. Setelah sesi pelatihan, dilakukan pendampingan secara intensif untuk memastikan bahwa guru dapat menerapkan keterampilan yang diperoleh dalam proses pembelajaran di kelas. Pendampingan ini dilakukan dalam bentuk mentoring dan sesi diskusi, di mana guru dapat berkonsultasi mengenai tantangan yang mereka hadapi dalam mengimplementasikan Canva dalam pengajaran mereka (Siyoto, 2015).

Dalam pelaksanaan kegiatan ini, partisipasi mitra sangat ditekankan. Guru-guru madrasah tidak hanya sebagai peserta pasif, tetapi juga dilibatkan dalam setiap proses pembelajaran. Mereka diminta untuk mengerjakan tugas-tugas praktis selama pelatihan, berbagi pengalaman dalam menggunakan teknologi dalam kelas, serta memberikan umpan balik terhadap efektivitas pelatihan yang diberikan. Selain itu, untuk memastikan kesinambungan program, para guru yang telah menguasai Canva dengan baik didorong untuk menjadi mentor bagi rekan-rekan sejawat mereka, sehingga pengetahuan yang diperoleh dapat terus berkembang dan tidak berhenti setelah program ini berakhir (Salmaa, 2023).

Setiap anggota tim pengabdian memiliki peran dan tugas yang jelas dalam memastikan keberhasilan program ini. Tim pelaksana yang terdiri dari akademisi dan praktisi teknologi pendidikan bertanggung jawab dalam menyusun kurikulum pelatihan, mengembangkan modul, serta memberikan materi dalam sesi pelatihan dan pendampingan. Para fasilitator bertugas mendampingi peserta dalam setiap sesi praktik dan membantu menyelesaikan kendala teknis yang muncul (Steward, 1972). Selain itu, ada tim evaluasi yang berperan dalam mengukur efektivitas program dengan melakukan survei sebelum dan sesudah pelatihan, serta mengidentifikasi aspek yang perlu diperbaiki untuk keberlanjutan program di masa mendatang (Manzilati, 2017).

Melalui pendekatan ini, diharapkan para guru dapat menguasai keterampilan dalam menggunakan Canva untuk pembelajaran, sehingga mampu menciptakan media yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Dengan adanya keterlibatan aktif dari semua pihak, baik tim pengabdian maupun mitra, program ini diharapkan dapat memberikan dampak jangka panjang bagi peningkatan kualitas pembelajaran di MI Tarbiyatul Wathan Kraksaan Probolinggo.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program pengabdian ini dimulai dengan perencanaan yang matang, melibatkan pemetaan permasalahan dan kebutuhan guru di MI Tarbiyatul Wathan Kraksaan Probolinggo terkait pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi dengan pihak madrasah, diketahui bahwa sebagian besar guru masih menggunakan metode konvensional dalam mengajar. Minimnya keterampilan digital menjadi tantangan utama yang menghambat inovasi dalam



penyampaian materi kepada siswa. Oleh karena itu, pelatihan dan pendampingan dalam pemanfaatan Canva sebagai alat pembelajaran inovatif dipilih sebagai solusi utama untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di madrasah ini (Fitriani dkk., 2022).

Kegiatan dimulai dengan pelaksanaan survei awal yang bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat literasi digital guru serta kendala yang mereka hadapi dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi (Siyoto, 2015). Survei ini dilakukan melalui wawancara langsung dan penyebaran kuesioner kepada para guru. Hasil survei menunjukkan bahwa sebagian besar guru belum pernah menggunakan Canva dalam pembelajaran, meskipun mereka menyadari pentingnya media visual dalam meningkatkan pemahaman siswa. Selain itu, ditemukan bahwa keterbatasan akses terhadap perangkat teknologi dan kurangnya pelatihan sebelumnya menjadi faktor utama yang menghambat pemanfaatan Canva secara optimal (Bronz, 2012).

Setelah survei awal dilakukan, tahap berikutnya adalah penyusunan modul pelatihan yang disesuaikan dengan kebutuhan guru. Modul ini dirancang untuk memberikan pemahaman dasar mengenai Canva, mulai dari cara membuat akun, mengenali fitur-fitur utama, hingga strategi mendesain media pembelajaran yang efektif. Materi pelatihan dibagi menjadi beberapa sesi, yang mencakup teori dan praktik. Pendekatan ini diterapkan untuk memastikan bahwa guru tidak hanya memahami konsep dasar desain grafis, tetapi juga mampu mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh dalam pembelajaran di kelas (Mahbubi, 2021).

Pelaksanaan pelatihan dilakukan dalam bentuk lokakarya yang berlangsung selama beberapa sesi. Pada sesi pertama, para peserta diperkenalkan dengan Canva sebagai platform desain grafis yang dapat digunakan secara gratis dan memiliki berbagai fitur yang mendukung pembuatan media pembelajaran. Dalam sesi ini, para guru diajarkan cara membuat desain sederhana seperti poster edukatif, infografis, dan materi presentasi interaktif. Sebagian peserta awalnya mengalami kesulitan dalam mengoperasikan Canva, terutama dalam hal pemilihan template, pengaturan teks, dan penggunaan elemen grafis. Namun, dengan bimbingan yang intensif dari tim fasilitator, mereka secara bertahap mulai memahami cara memanfaatkan Canva dengan lebih efektif (Mahbubi, 2021).

Pada sesi kedua, pelatihan difokuskan pada penerapan Canva dalam pembuatan materi pembelajaran yang lebih kompleks. Para guru diberikan tantangan untuk mendesain bahan ajar berdasarkan mata pelajaran yang mereka ampu. Dalam sesi ini, mereka diajarkan bagaimana menggabungkan elemen-elemen visual seperti gambar, ikon, dan warna untuk meningkatkan daya tarik materi pembelajaran. Salah satu aspek yang ditekankan adalah bagaimana membuat infografis yang dapat menyajikan informasi secara ringkas dan mudah dipahami oleh siswa. Beberapa guru mulai menunjukkan kreativitas mereka dengan merancang bahan ajar yang lebih menarik, misalnya dengan membuat komik edukatif atau kartu belajar interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis proyek.

Setelah sesi pelatihan dasar, tahap berikutnya adalah pendampingan yang dilakukan secara berkelanjutan untuk memastikan bahwa para guru benar-benar mampu mengaplikasikan Canva dalam pembelajaran sehari-hari. Pendampingan ini dilakukan dalam bentuk mentoring, di mana setiap guru mendapatkan kesempatan untuk berkonsultasi secara langsung dengan fasilitator mengenai tantangan yang mereka



hadapi dalam mendesain bahan ajar digital. Beberapa guru yang mengalami kesulitan dalam mengakses internet diberikan solusi alternatif, seperti menyimpan desain secara offline atau menggunakan template yang telah disiapkan sebelumnya. Selain itu, dilakukan kunjungan ke kelas untuk mengamati bagaimana para guru mengintegrasikan media pembelajaran berbasis Canva dalam proses mengajar.

Dari hasil observasi kelas, ditemukan bahwa penggunaan Canva memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang lebih visual dan interaktif membuat siswa lebih mudah memahami konsep yang diajarkan (Kallio et. al., 2016). Misalnya, dalam pembelajaran matematika, salah satu guru menggunakan infografis interaktif untuk menjelaskan konsep pecahan, yang sebelumnya dianggap sulit oleh siswa. Dengan bantuan desain visual yang menarik, siswa lebih cepat memahami materi dan lebih antusias dalam mengikuti pelajaran. Hal yang sama terjadi dalam mata pelajaran lainnya, seperti Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Alam, di mana guru mulai menggunakan presentasi berbasis Canva yang lebih dinamis dibandingkan dengan metode ceramah biasa.

Selain pelatihan dan pendampingan individu, kegiatan ini juga mencakup pembentukan komunitas berbagi pengetahuan antar-guru. Melalui forum diskusi yang dibuat dalam grup daring, para guru dapat saling bertukar ide dan berbagi pengalaman dalam menggunakan Canva untuk pembelajaran. Beberapa guru yang lebih cepat menguasai penggunaan Canva mulai berbagi tips dan strategi dengan rekan-rekan mereka, menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif. Keberadaan komunitas ini memberikan manfaat jangka panjang karena memungkinkan pertukaran pengetahuan yang berkelanjutan di antara para pendidik.

Selama proses pendampingan, beberapa tantangan muncul dan perlu diatasi agar program dapat berjalan lebih optimal. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan akses terhadap perangkat komputer atau smartphone yang memadai. Beberapa guru masih menggunakan perangkat dengan spesifikasi rendah, yang menyebabkan Canva berjalan lebih lambat atau mengalami kendala teknis lainnya. Untuk mengatasi hal ini, madrasah didorong untuk menyediakan perangkat tambahan yang dapat digunakan secara bergantian oleh para guru dalam mendesain bahan ajar. Selain itu, diberikan pelatihan tambahan tentang cara mengoptimalkan penggunaan Canva di perangkat dengan spesifikasi rendah, termasuk teknik kompresi gambar dan pemanfaatan fitur dasar yang lebih ringan (Nowell et. al., 2017).

Kendala lainnya adalah waktu yang terbatas bagi guru untuk mengikuti pelatihan secara penuh, mengingat mereka juga harus menjalankan tugas mengajar sehari-hari. Untuk mengakomodasi hal ini, jadwal pelatihan dibuat lebih fleksibel dengan menyediakan sesi daring bagi guru yang tidak dapat hadir secara langsung. Selain itu, materi pelatihan juga disediakan dalam bentuk video tutorial dan panduan tertulis yang dapat diakses kapan saja oleh peserta. Dengan cara ini, para guru tetap dapat belajar sesuai dengan waktu yang mereka miliki tanpa harus meninggalkan tugas mengajar mereka.

Dampak dari program ini mulai terlihat dengan adanya perubahan signifikan dalam cara guru mendesain dan menyampaikan materi pembelajaran. Guru-guru yang sebelumnya hanya mengandalkan buku teks dan metode ceramah kini mulai memanfaatkan infografis, poster edukatif, dan presentasi visual untuk meningkatkan



keterlibatan siswa. Salah satu keberhasilan yang menonjol adalah meningkatnya kreativitas dalam pembuatan media pembelajaran, di mana beberapa guru bahkan mulai mengembangkan modul interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis proyek.

Selain manfaat bagi guru dan siswa, program ini juga memberikan dampak positif bagi kelembagaan madrasah. Dengan meningkatnya keterampilan digital guru, madrasah memiliki daya saing yang lebih tinggi dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital. Pihak madrasah juga mulai mempertimbangkan untuk mengintegrasikan teknologi lain dalam pembelajaran, seperti penggunaan aplikasi kuis interaktif dan platform pembelajaran daring.

Secara keseluruhan, program pelatihan dan pendampingan dalam pemanfaatan Canva telah memberikan solusi nyata bagi tantangan yang dihadapi oleh para guru di MI Tarbiyatul Wathan Kraksaan Probolinggo. Dengan adanya pelatihan yang terstruktur, pendampingan yang berkelanjutan, serta pembentukan komunitas berbagi pengetahuan, para guru kini memiliki keterampilan yang lebih baik dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif. Hasil dari program ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pendidikan tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga mendorong transformasi pendidikan yang lebih dinamis dan sesuai dengan perkembangan zaman. Untuk memastikan keberlanjutan program ini, diperlukan langkah-langkah lanjutan seperti pelatihan lebih lanjut, peningkatan infrastruktur digital, serta dukungan dari pihak madrasah dan komunitas pendidikan yang lebih luas.

IV. SIMPULAN

Pelaksanaan program pengabdian ini telah menunjukkan bahwa optimalisasi penggunaan teknologi dalam pendidikan, khususnya melalui pemanfaatan Canva sebagai alat pembelajaran inovatif, dapat memberikan dampak positif yang signifikan bagi peningkatan kualitas pembelajaran di MI Tarbiyatul Wathan Kraksaan Probolinggo. Program ini dirancang secara sistematis dengan tahapan yang mencakup analisis kebutuhan, pelatihan, pendampingan, serta evaluasi, sehingga guru dapat memperoleh keterampilan digital yang diperlukan untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Hasil dari pelaksanaan program ini menunjukkan bahwa sebelum pelatihan, sebagian besar guru masih mengalami keterbatasan dalam keterampilan digital dan cenderung menggunakan metode pembelajaran konvensional yang kurang menarik bagi siswa. Melalui pelatihan yang diberikan, para guru mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang penggunaan Canva dan mulai mampu mengaplikasikan keterampilan tersebut dalam penyusunan materi ajar yang lebih visual dan komunikatif. Pendampingan yang dilakukan setelah pelatihan juga berperan penting dalam memastikan bahwa guru dapat menerapkan pengetahuan yang diperoleh secara langsung dalam kelas mereka.

Dampak dari program ini tidak hanya dirasakan oleh para guru, tetapi juga oleh siswa yang menjadi penerima manfaat langsung dari media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Penerapan Canva dalam pembuatan materi ajar terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam proses belajar, yang sebelumnya terbatas pada metode ceramah dan penggunaan buku teks saja. Selain itu,



terbentuknya komunitas berbagi pengetahuan antar-guru menjadi salah satu hasil positif yang dapat mendukung keberlanjutan program ini, di mana para guru dapat terus saling berbagi pengalaman dan meningkatkan keterampilan mereka secara mandiri.

Meskipun program ini telah berjalan dengan baik, terdapat beberapa tantangan yang perlu diatasi untuk keberlanjutan dan pengembangan lebih lanjut. Keterbatasan akses terhadap perangkat teknologi dan waktu yang terbatas bagi guru untuk mengikuti pelatihan menjadi kendala utama yang perlu mendapat perhatian. Oleh karena itu, upaya untuk menyediakan sarana pendukung seperti akses terhadap perangkat digital yang lebih memadai serta pengembangan modul pelatihan yang lebih fleksibel perlu dilakukan agar manfaat dari program ini dapat terus dirasakan dalam jangka panjang.

Secara keseluruhan, program ini membuktikan bahwa pelatihan dan pendampingan dalam pemanfaatan teknologi dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di lingkungan madrasah. Dengan adanya dukungan dari berbagai pihak, baik dari lembaga pendidikan maupun komunitas guru, diharapkan inovasi dalam pembelajaran berbasis digital dapat terus berkembang dan diterapkan secara luas. Oleh karena itu, keberlanjutan program ini sangat penting untuk mendukung transformasi pendidikan yang lebih modern, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan zaman.

Daftar Referensi

- Afandi, Agus, Nabiela Laily, and Noor Wahyudi. *Metodologi Pengabdian Masyarakat*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2022.
<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/71356/1/Buku.pdf>.
- Bronz, Iliia. "Analytical Methods in Quality Control of Scientific Publications." *American Journal of Analytical Chemistry* 03, no. 06 (2012): 443–47.
<https://doi.org/10.4236/ajac.2012.36058>.
- Fabris, Alessandro, Stefano Messina, Gianmaria Silvello, and Gian Antonio Susto. "Algorithmic Fairness Datasets: The Story so Far." *Data Mining and Knowledge Discovery* 36, no. 6 (November 1, 2022): 2074–2152.
<https://doi.org/10.1007/s10618-022-00854-z>.
- Fitriani, Fitriani, Ahmad Faisol, Wamiliana Wamiliana, Notiragayu Notiragayu, Siti Laelatul Chasanah, and Dian Kurniasari. "Pelatihan Canva Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Guru-Guru SMK Di Bandar Lampung." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM) TABIKPUN* 3, no. 3 (November 13, 2022): 193–202. <https://doi.org/10.23960/jpkmt.v3i3.96>.
- Kallio, Hanna, Anna-Maija Pietilä, Martin Johnson, and Mari Kangasniemi. "Systematic Methodological Review: Developing a Framework for a Qualitative Semi-Structured Interview Guide." *Journal of Advanced Nursing* 72, no. 12 (December 2016): 2954–65. <https://doi.org/10.1111/jan.13031>.
- Lestari, Putri Ayunia, Evi Nurhikmah, and Farhani. "Pelatihan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva Bagi Guru Di SDN 9 Nagrikaler Purwakarta." *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education (IJOCSEE)* 2, no. 1



- (2022). <https://doi.org/10.17509/ijocsee.v2i1.45696>.
- Mahbubi, M. "Problems of Learning Activities in Modern Education." *Interdisciplinary Social Studies* 1, no. 2 (2021): 124–30. <https://iss.internationaljournallabs.com/index.php/iss/article/view/26>.
- Mahbubi, M., Rizki Hidayatullah, Misbahul Jadid, and Alpian Hadi. "PKM Penguatan Nilai-Nilai Aswaja bagi Siswa di MI Nurul Mun'im dalam Membentuk Karakter Ahlusunnah wal Jamaah." *GUYUB: Journal of Community Engagement* 2, no. 3 (December 31, 2021). <https://doi.org/10.33650/guyub.v2i3.2808>.
- Mahbubi, M., Muhammad Fadil Multazam, and Ash-Shiddiqi Ramadhoni. "PKM Pelatihan Merawat Jenazah Pada Siswa MI Tarbiyatul Wathan Sidomukti Kraksaan Probolinggo." *GUYUB: Journal of Community Engagement* 3, no. 3 (2022): 481–90. <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/guyub/article/view/4897>.
- Manzilati, Asfi. "Metodologi Penelitian Kualitatif." *Zishof eLibrary*, 2017. <https://katalog-pustaka.uinbukittinggi.ac.id/pustaka/main/item/96739>.
- Nowell, Lorelli S., Jill M. Norris, Deborah E. White, and Nancy J. Moules. "Thematic Analysis: Striving to Meet the Trustworthiness Criteria." *International Journal of Qualitative Methods* 16, no. 1 (December 1, 2017): 1609406917733847. <https://doi.org/10.1177/1609406917733847>.
- Salmaa. "Metodologi Penelitian: Pengertian, Manfaat, Jenis, Contoh." Penerbit Deepublish (blog), April 28, 2023. <https://penerbitdeepublish.com/metodologi-penelitian/>.
- Siyoto, Sandu, and Muhammad Ali Sodik. *Dasar Metodologi Penelitian*. Jakarta: Literasi Media Publishing, 2015.
- Steward, Julian H. *Theory of Culture Change: The Methodology of Multilinear Evolution*. Illinois: University of Illinois Press., 1972. <https://www.press.uillinois.edu/books/?id=p002953>.
- Ulyawati, Ulyawati, and Sugito Sugito. "Digitization of Elementary School Science Learning In The Industrial Era 4.0." *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 14, no. 2 (June 9, 2022): 2049–64. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i2.746>.