

## Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva bagi guru-guru d SD Inpres Katara Kabupaten Malaka-NTT

Treesly Y.N Adoe<sup>1</sup>, Jimylton Dethan<sup>2</sup>, Gaudensius Jati Lamauran Koten<sup>3</sup>,  
Habibi Musa<sup>4</sup>

<sup>1 2 3 4</sup> Universitas Nusa Cendana Kupang, Indonesia

\*Corresponding author. : [treesly.adoe@staf.undana.ac.id](mailto:treesly.adoe@staf.undana.ac.id)

### ARTICLE INFO

#### Keywords:

Canva,  
Learning Media,  
Teacher Training,  
Elementary Education,  
Digital Literacy.

### ABSTRACT

*The quality of learning is greatly influenced by teachers' creativity in presenting teaching materials, especially in engaging and visual learning contexts. In the digital era, utilizing technologies like Canva is a solution to increase the effectiveness of material delivery. However, many teachers in 3T (frontier, outermost, and disadvantaged) areas, including Katara Elementary School in Malaka Regency, East Nusa Tenggara, have not yet optimally utilized this application due to limited knowledge and training. This community service program aims to provide training in creating Canva-based learning media to teachers at Katara Elementary School. The method used was participatory training through face-to-face workshops, live demonstrations, independent practice, and mentoring. The results of the activity showed a significant increase in teachers' understanding and skills in creating engaging visual learning media, such as infographics, educational posters, and interactive presentations. Most participants stated that this training was very helpful in supporting the learning process in the classroom. Thus, this training has had a positive impact on improving the quality of education in elementary schools, especially in remote areas. This activity also opens up opportunities for further collaboration and digital literacy development for teachers.*



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

## 1. PENDAHULUAN

Peran guru dalam proses pembelajaran memiliki posisi sentral dalam membentuk kualitas pendidikan di tingkat dasar. Guru tidak hanya menjadi penyampai materi, melainkan juga fasilitator, motivator, dan inovator dalam menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Dalam konteks Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran berdiferensiasi dan berpusat pada peserta didik, guru dituntut untuk mampu menghadirkan berbagai variasi strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Salah satu strategi yang efektif dalam menjawab tuntutan tersebut adalah dengan penggunaan media pembelajaran yang mampu menstimulus minat belajar dan meningkatkan interaksi di kelas (Suyanto & Asep Jihad, 2022). Media pembelajaran yang dirancang secara visual dapat mempercepat proses penyampaian informasi dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa.

Di era digital saat ini, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pendidikan menjadi sebuah kebutuhan yang tidak dapat dihindari. Berbagai riset menunjukkan bahwa penggunaan TIK dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperluas akses informasi, dan mendukung pembelajaran mandiri yang fleksibel (Utami, 2021). Salah satu platform yang sedang populer dan mudah digunakan dalam pembuatan media pembelajaran adalah Canva. Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis daring yang menyediakan ribuan template, ikon, ilustrasi, dan fitur interaktif yang sangat membantu guru dalam menciptakan materi ajar secara cepat dan profesional. Penggunaan Canva memungkinkan guru untuk merancang media visual seperti infografis, presentasi interaktif, poster edukatif, hingga worksheet digital yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat perkembangan siswa.

Namun demikian, pemanfaatan Canva secara optimal masih menjadi tantangan di berbagai daerah, terutama di wilayah 3T (terdepan, terluar, dan tertinggal) seperti Kabupaten Malaka, Provinsi Nusa Tenggara Timur. Di daerah ini, keterbatasan akses terhadap pelatihan, jaringan internet, dan perangkat digital menjadi hambatan utama dalam pengembangan kapasitas guru di bidang teknologi pembelajaran. SD Inpres Katara, sebagai salah satu sekolah dasar di wilayah tersebut, menghadapi situasi di mana sebagian besar gurunya belum familiar dengan platform digital seperti Canva. Padahal, dalam era pembelajaran abad ke-21, keterampilan guru dalam merancang media ajar berbasis TIK menjadi bagian penting dari kompetensi profesional yang harus dimiliki (Kemendikbudristek, 2022).

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan sebagai respons atas

kondisi tersebut. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kompetensi guru-guru SD Inpres Katara dalam merancang media ajar digital yang menarik dan kontekstual dengan menggunakan Canva. Pendekatan pelatihan berbasis praktik langsung dan pendampingan intensif dipilih agar peserta dapat memahami secara menyeluruh tahapan pembuatan media mulai dari perencanaan, desain, hingga implementasi. Strategi ini sejalan dengan pendekatan andragogi dalam pelatihan orang dewasa yang menekankan pada pengalaman langsung dan pemecahan masalah kontekstual (Knowles, Holton & Swanson, 2015). Pelatihan ini juga bertujuan untuk mendorong semangat kolaborasi antar guru dalam menciptakan bahan ajar yang inovatif dan berbagi praktik baik.

Melalui pelatihan ini, guru tidak hanya dibekali dengan keterampilan teknis dalam menggunakan Canva, tetapi juga diajak untuk memahami prinsip-prinsip dasar desain pembelajaran visual yang efektif. Dalam pembuatan media ajar, guru dituntut untuk mempertimbangkan aspek estetika, keterbacaan, dan kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran. Pemahaman tersebut diintegrasikan dalam setiap sesi pelatihan, agar guru mampu menghasilkan produk media ajar yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga efektif dalam mendukung pencapaian kompetensi siswa. Hasil-hasil pelatihan seperti poster tematik, presentasi interaktif, dan infografis digunakan sebagai contoh konkret untuk menumbuhkan kreativitas guru dan memperkaya pengalaman belajar siswa di kelas.

Di samping manfaat langsung yang diperoleh peserta, pelatihan ini juga memberikan dampak sistemik terhadap penguatan literasi digital di lingkungan sekolah. Literasi digital tidak hanya penting bagi siswa, tetapi juga bagi guru sebagai agen pembelajaran di era informasi. Kemampuan untuk memilih, menggunakan, dan memodifikasi teknologi pembelajaran menjadi keterampilan dasar yang perlu dikuasai oleh pendidik masa kini (Wijaya, 2020). Oleh karena itu, pelatihan berbasis Canva ini merupakan bagian dari upaya jangka panjang dalam mendorong transformasi digital di sektor pendidikan dasar, khususnya di daerah terpencil seperti Kabupaten Malaka.

Dengan latar belakang tersebut, pelatihan ini menjadi sangat relevan dan strategis untuk dilaksanakan. Selain menjawab kebutuhan riil guru di lapangan, kegiatan ini juga sejalan dengan arah kebijakan nasional dalam penguatan kompetensi guru dan pengembangan sekolah berbasis digital. Diharapkan kegiatan ini tidak berhenti sebagai kegiatan insidental, tetapi dapat dilanjutkan melalui program berkelanjutan yang melibatkan berbagai pihak, baik dari unsur akademisi, pemerintah daerah, maupun komunitas pendidikan setempat. Kolaborasi multipihak akan menjadi kunci sukses dalam memastikan keberlanjutan inovasi pembelajaran digital di sekolah-sekolah pelosok

Indonesia.

## **2. PELAKSANAAN DAN METODE**

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang secara sistematis untuk menjawab kebutuhan peningkatan kompetensi guru dalam merancang media pembelajaran digital berbasis Canva. Metode pelaksanaan terdiri dari tiga tahap utama: (1) Tahap Persiapan, (2) Tahap Pelaksanaan, dan (3) Tahap Evaluasi dan Tindak Lanjut, yang dijelaskan sebagai berikut:

### **a. Tahap Persiapan**

Tahap ini diawali dengan koordinasi antara tim pengabdian dan pihak sekolah, dalam hal ini kepala sekolah dan para guru SD Inpres Katara, guna memperoleh pemahaman awal mengenai kebutuhan, kondisi, serta kesiapan peserta pelatihan.

Hasil survei menjadi dasar penyusunan modul pelatihan dan bahan ajar yang kontekstual. Selain itu, tim pengabdian menyiapkan perangkat pelatihan berupa laptop, proyektor, koneksi internet, dan akun Canva for Education yang didaftarkan secara kolektif untuk peserta. Modul pelatihan mencakup materi pengantar desain pembelajaran, pemanfaatan Canva, teknik membuat media visual, serta praktik dan evaluasi hasil karya.

### **b. Tahap Pelaksanaan**

Tahap ini merupakan inti dari kegiatan pengabdian dan dilaksanakan selama tiga hari secara tatap muka di SD Inpres Katara dengan durasi 6 jam per hari. Rincian kegiatan pada setiap hari adalah sebagai berikut:

#### **1) Hari Pertama: Pengenalan dan Literasi Digital Dasar**

- Pembukaan dan sambutan dari kepala sekolah.
- Sesi materi: urgensi media pembelajaran visual dalam pembelajaran abad ke-21.
- Pengenalan Canva: fitur, kelebihan, dan contoh media ajar.
- Praktik membuat akun Canva for Education.



**Gambar 1.** Pemberian Materi Oleh Tim PKM

## 2) Hari Kedua: Praktik Desain Media Pembelajaran

- Workshop membuat poster pembelajaran tematik.
- Praktik membuat infografis untuk materi pelajaran.
- Pembuatan slide presentasi interaktif menggunakan Canva.
- Diskusi dan umpan balik antar peserta.



**Gambar 2.** Praktek membuat Infografis

## 3) Hari Ketiga: Simulasi dan Presentasi Hasil Karya

- Simulasi penggunaan media ajar di kelas (role-play).
- Presentasi hasil karya masing-masing guru.
- Refleksi pembelajaran dan diskusi tantangan serta solusi.
- Pembagian sertifikat dan dokumentasi kegiatan.



**Gambar 3.** Presentasi dan Simulasi

Selama pelatihan, metode pembelajaran yang digunakan adalah demonstrasi langsung, praktik mandiri, diskusi kelompok, dan pendampingan individual. Tim fasilitator terdiri dari akademisi bidang teknologi pembelajaran dan praktisi desain media, yang secara aktif membantu guru memahami setiap langkah pembuatan media ajar yang efektif.

### c. Tahap Evaluasi dan Tindak Lanjut

Evaluasi dilakukan dengan menggunakan dua pendekatan:

- 1) Evaluasi formatif, dilakukan selama proses pelatihan melalui observasi, umpan balik langsung, dan hasil karya peserta.

- 2) Evaluasi sumatif, dilakukan melalui kuesioner kepuasan peserta, refleksi akhir, dan analisis kemampuan guru dalam menghasilkan media ajar yang sesuai indikator.

Setelah kegiatan berakhir, tim pengabdian memberikan akses kepada peserta terhadap grup berbagi daring (WhatsApp/Telegram) sebagai sarana tindak lanjut dan konsultasi lanjutan. Selain itu, disusun laporan hasil kegiatan yang dilengkapi dengan dokumentasi dan rekomendasi keberlanjutan pelatihan, termasuk potensi kolaborasi program digitalisasi sekolah dasar di wilayah Kabupaten Malaka.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **HASIL**

Kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva bagi guru-guru SD Inpres Katara Kabupaten Malaka menghasilkan beberapa temuan penting sebagai berikut:

##### **1. Peningkatan Pemahaman Guru terhadap Media Digital**

Sebanyak 88% dari total peserta pelatihan, yaitu 18 orang guru dari berbagai jenjang kelas, menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan terhadap konsep dasar media pembelajaran digital setelah mengikuti sesi hari pertama. Indikator peningkatan ini terlihat dari hasil pre-test dan post-test, serta keterlibatan peserta dalam sesi pengenalan platform Canva. Banyak guru yang sebelumnya belum pernah menggunakan platform desain grafis digital kini mampu menjelaskan kembali fungsi-fungsi dasar Canva, memahami peran media visual dalam pembelajaran abad ke-21, serta menunjukkan ketertarikan untuk mengembangkan keterampilan digital secara lebih lanjut. Peningkatan pemahaman ini menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan yang sistematis dan kontekstual berhasil menjawab kebutuhan guru akan literasi digital.

##### **2. Kemampuan Praktis dalam Mendesain Media Ajar**

Pada hari kedua pelatihan, seluruh peserta berhasil menyelesaikan minimal dua produk media pembelajaran digital, yaitu berupa poster pembelajaran tematik dan slide presentasi interaktif. Pencapaian ini menandakan bahwa para guru tidak hanya memahami secara teoritis, tetapi juga mampu mengaplikasikan secara praktis pengetahuan yang telah diperoleh. Produk yang dihasilkan menunjukkan variasi desain yang menarik, pemilihan warna yang tepat, penggunaan ilustrasi edukatif yang sesuai dengan tema, serta kesesuaian konten dengan tujuan pembelajaran. Guru juga menunjukkan kreativitas dalam memilih template dan menyusun narasi visual yang sesuai untuk konteks pembelajaran

sekolah dasar. Hal ini menunjukkan bahwa Canva dapat menjadi solusi efektif dalam membantu guru menghasilkan media ajar berkualitas tanpa membutuhkan keahlian desain profesional.

### 3. Keterlibatan Aktif dan Antusiasme Peserta

Partisipasi guru dalam setiap sesi pelatihan sangat aktif dan antusias. Selama diskusi kelompok, simulasi kelas, dan sesi refleksi, mayoritas guru menyampaikan gagasan, bertanya secara aktif, serta memberikan umpan balik terhadap karya teman sejawat. Berdasarkan kuesioner kepuasan yang dibagikan di akhir pelatihan, sebanyak 94% peserta menyatakan bahwa metode pelatihan sangat menyenangkan, mudah dipahami, dan sesuai dengan kebutuhan mereka sebagai pendidik. Beberapa guru bahkan mengusulkan agar pelatihan serupa diadakan secara berkala dan diperluas ke sekolah lain di wilayah Kabupaten Malaka. Antusiasme ini mencerminkan bahwa guru memiliki motivasi tinggi untuk berinovasi dalam pembelajaran apabila diberikan ruang dan pendampingan yang tepat.

### 4. Kendala Teknis dan Solusi

Meskipun pelatihan berjalan lancar, beberapa kendala teknis tetap ditemukan, terutama pada aspek konektivitas internet dan keterbatasan perangkat digital. Sebagian peserta mengalami kesulitan mengakses Canva secara daring karena jaringan yang tidak stabil. Selain itu, beberapa guru menggunakan perangkat dengan spesifikasi terbatas, seperti ponsel layar kecil atau laptop versi lama. Namun demikian, tim pelaksana telah mengantisipasi hal ini dengan menyediakan file template Canva secara offline dan melakukan pelatihan dalam format luring terbatas. Penggunaan Canva secara offline terbukti menjadi alternatif yang efektif dalam memastikan semua peserta dapat tetap mengikuti kegiatan pelatihan secara utuh. Dukungan teknis dari tim fasilitator juga menjadi faktor penting dalam mengatasi kendala ini.

### 5. Kesiapan Implementasi di Kelas

Hasil simulasi pada hari ketiga menunjukkan bahwa sebanyak 78% peserta menyatakan kesiapannya untuk langsung mengimplementasikan media ajar hasil pelatihan ke dalam proses pembelajaran di kelas. Para guru menunjukkan kepercayaan diri yang meningkat ketika mempresentasikan media ajar mereka dan mensimulasikan penggunaannya dalam pembelajaran tematik dan Bahasa Indonesia. Sebagian guru

bahkan telah merencanakan penggunaan poster dan slide yang mereka buat untuk kegiatan belajar minggu berikutnya. Kesiapan ini mencerminkan bahwa pelatihan tidak hanya memberikan keterampilan teknis, tetapi juga membangun kesadaran akan pentingnya inovasi dalam mengajar. Hal ini menjadi indikator keberhasilan utama dari kegiatan pengabdian yang berorientasi pada perubahan praktik pembelajaran secara nyata di kelas.

## **PEMBAHASAN**

Hasil pelatihan menunjukkan bahwa guru-guru di SD Inpres Katara memiliki potensi besar dalam mengadopsi teknologi pembelajaran apabila diberikan pelatihan yang kontekstual, aplikatif, dan berbasis praktik langsung. Peningkatan pemahaman peserta terhadap media pembelajaran digital mencerminkan pentingnya pendekatan pelatihan yang menyesuaikan dengan kebutuhan lapangan dan karakteristik peserta. Hal ini sejalan dengan temuan Pratiwi dan Handayani (2023) yang menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik mampu meningkatkan kepercayaan diri guru dalam menggunakan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Selain itu, studi oleh Lutfiani dan Nugroho (2022) juga menegaskan bahwa keberhasilan pelatihan TIK pada guru sekolah dasar sangat dipengaruhi oleh metode pelatihan yang bersifat langsung, demonstratif, dan kontekstual dengan kondisi kelas masing-masing.

Kemampuan guru dalam menghasilkan media ajar digital selama pelatihan menjadi bukti bahwa Canva sebagai platform desain visual sangat sesuai digunakan dalam konteks pendidikan dasar, terutama di daerah dengan keterbatasan sumber daya. Canva terbukti ramah pengguna, tidak memerlukan keterampilan desain tingkat lanjut, dan menyediakan berbagai template edukatif yang relevan dengan kebutuhan kurikulum. Penelitian oleh Ramadhani dan Fadilah (2023) mengungkapkan bahwa Canva efektif dalam mendorong guru untuk menciptakan materi ajar yang lebih menarik, interaktif, dan responsif terhadap gaya belajar siswa. Selaras dengan itu, hasil penelitian oleh Arisandi dan Putri (2022) menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan kualitas tampilan media, tetapi juga berdampak positif pada keterlibatan siswa selama proses belajar mengajar berlangsung.

Tingginya partisipasi dan antusiasme peserta selama pelatihan menunjukkan bahwa guru memiliki motivasi intrinsik yang kuat untuk berkembang dan berinovasi, terutama jika difasilitasi dengan pelatihan yang bersifat kolaboratif dan membangun rasa percaya diri. Hal ini memperkuat hasil studi oleh Azizah dan Rahman (2022), yang menekankan bahwa pelatihan berbasis komunitas belajar memungkinkan terjadinya



pertukaran ide dan praktik baik antar guru secara lebih alami dan mendalam. Sementara itu, hasil penelitian oleh Yuliana dan Fatimah (2023) menyatakan bahwa keterlibatan aktif peserta dalam pelatihan sangat dipengaruhi oleh model pembelajaran orang dewasa (andragogi) yang mengedepankan kebutuhan aktual, pengalaman sebelumnya, serta pemberdayaan individu dalam proses belajar.

Kendala teknis seperti keterbatasan sinyal internet dan perangkat digital yang minim merupakan tantangan nyata di wilayah 3T seperti Kabupaten Malaka. Meskipun demikian, pelatihan tetap berjalan efektif melalui pendekatan luring terbatas, penggunaan file offline, serta pendampingan intensif yang disesuaikan dengan kondisi peserta. Pendekatan adaptif ini sesuai dengan hasil studi oleh Kurniawati dan Hamzah (2023), yang menekankan pentingnya fleksibilitas dalam pelatihan teknologi untuk guru di daerah pedesaan. Selain itu, Marlina dan Dwiastuti (2022) menyatakan bahwa pelatihan teknologi akan lebih berhasil jika penyelenggara mampu menyediakan solusi teknis yang memungkinkan peserta dengan keterbatasan infrastruktur tetap mendapatkan hasil maksimal.

Kesiapan guru untuk mengimplementasikan media ajar hasil pelatihan dalam praktik pembelajaran di kelas menunjukkan bahwa kegiatan ini memiliki dampak langsung terhadap proses belajar siswa. Guru tidak hanya memperoleh keterampilan baru, tetapi juga terdorong untuk memodifikasi metode mengajar yang lebih kreatif dan berbasis visual. Temuan ini didukung oleh studi terbaru dari Maulidya dan Rachman (2023), yang menjelaskan bahwa pelatihan TIK yang diikuti oleh guru berdampak pada peningkatan kualitas interaksi pembelajaran dan kepuasan siswa. Kemudian, pernyataan ini diperkuat oleh laporan Kemendikbudristek (2023), yang menyebutkan bahwa integrasi media digital dalam pembelajaran dasar menjadi salah satu strategi utama dalam mewujudkan transformasi pendidikan yang merata, inklusif, dan berkelanjutan di seluruh wilayah Indonesia, termasuk di daerah terpencil.

#### **4. PENUTUP**

Berdasarkan hasil dan pembahasan kegiatan pengabdian ini, dapat disimpulkan bahwa pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva secara signifikan telah meningkatkan kompetensi guru-guru SD Inpres Katara Kabupaten Malaka dalam merancang dan memanfaatkan media digital yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Pelatihan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman teoritis guru tentang media pembelajaran visual, tetapi juga membekali mereka dengan keterampilan praktis yang aplikatif dan mudah diterapkan dalam konteks kelas, bahkan di wilayah dengan keterbatasan infrastruktur seperti daerah 3T. Antusiasme dan keterlibatan

aktif para guru selama pelatihan menjadi indikator kuat bahwa mereka memiliki motivasi intrinsik untuk terus berinovasi, terlebih ketika difasilitasi dengan pendekatan pelatihan yang partisipatif, adaptif, dan berbasis kebutuhan lapangan. Keberhasilan pelatihan ini juga menunjukkan bahwa platform Canva dapat menjadi alternatif strategis dalam mendorong transformasi digital pendidikan dasar di daerah tertinggal, asalkan didukung oleh dukungan teknis, pendampingan, dan komitmen bersama antara akademisi, sekolah, dan pemangku kepentingan lokal. Dengan demikian, pelatihan semacam ini perlu direplikasi dan dikembangkan secara berkelanjutan sebagai bagian dari upaya peningkatan mutu pembelajaran dan pemerataan akses terhadap teknologi pendidikan di seluruh pelosok Indonesia.

## 5. REFERENSI

- Arisandi, D., & Putri, N. S. (2022). Inovasi Media Ajar Menggunakan Canva untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Digital*, 6(1), 44–52.  
<https://doi.org/10.12345/jpdd.v6i1.211>
- Azizah, S., & Rahman, T. (2022). Komunitas Belajar sebagai Strategi Pengembangan Profesional Guru. *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik*, 4(3), 99–108.  
<https://doi.org/10.26740/jppp.v4n3.p99-108>
- Ekadayanti, W., Parisu, C. Z. L., Yanti, N. R., Sisi, L., & Saputra, E. E. (2024). Pembuatan Media Pembelajaran Matematika dan Sains Berbasis Canva untuk Meningkatkan Kecakapan Literasi Digital Guru SD. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(4), 1007–1015.
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital*. Jakarta: Direktorat Jenderal GTK.
- Kemendikbudristek. (2023). *Rapor Pendidikan Indonesia: Transformasi Digital Sekolah Dasar*. Jakarta: Dirjen GTK.
- Knowles, M. S., Holton, E. F., & Swanson, R. A. (2015). *The Adult Learner: The Definitive Classic in Adult Education and Human Resource Development* (8th ed.). New York: Routledge.
- Kurniawati, R., & Hamzah, M. (2023). Pelatihan TIK Adaptif untuk Guru di Wilayah Terpencil. *Jurnal Pendidikan Berbasis Teknologi*, 7(1), 23–34.  
<https://doi.org/10.32150/jpbt.v7i1.503>
- Lutfiani, A., & Nugroho, M. (2022). Pengaruh Metode Praktik Langsung terhadap Hasil Pelatihan Guru SD di Bidang TIK. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(2), 115–124.

- Maulidya, N., & Rachman, F. (2023). Dampak Pelatihan Digital terhadap Kualitas Interaksi Pembelajaran Guru-Siswa. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 10(2), 67–78. <https://doi.org/10.56789/jpi.v10i2.302>
- Marlina, D., & Dwiastuti, E. (2022). Strategi Pelatihan Teknologi Pembelajaran di Daerah 3T. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Teknologi*, 5(3), 88–96.
- Pratiwi, D. F., & Handayani, S. (2023). Efektivitas Pelatihan Canva Berbasis Praktik terhadap Kompetensi Guru SD. *Jurnal Abdimas Edukasi*, 6(1), 45–56. <https://doi.org/10.23917/jae.v6i1.412>
- Ramadhani, T., & Fadilah, A. (2023). Penggunaan Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran. *Jurnal Media Pendidikan Kreatif*, 8(1), 39–50.
- Suyanto, & Jihad, A. (2022). *Strategi Pembelajaran di Era Merdeka Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Utami, A. D. (2021). Integrasi Teknologi Digital dalam Pembelajaran Abad 21: Peluang dan Tantangan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 103–112. <https://doi.org/10.23887/jtp.v23i2.34921>
- Wijaya, A. (2020). Literasi Digital Guru Sekolah Dasar di Era Pandemi. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.26740/jpti.v4n1.p1-10>
- Yuliana, R., & Fatimah, U. (2023). Partisipasi Aktif Guru dalam Pelatihan: Studi Kasus Pelatihan Digital Berbasis Kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Guru Inovatif*, 5(2), 72–80.