

Table Of Content

Journal Cover	2
Author[s] Statement	3
Editorial Team	4
Article information	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact	5
Cite this article	5
Title page	6
Article Title	6
Author information	6
Abstract	6
Article content	7

Conflict of Interest Statement

The author declare that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licences/by/4.0/legalcode>

Editorial Team

Editor in Chief

[Dr. Totok Wahyu Abadi](#) ([Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia](#)) [[Scopus](#)]

Managing Editor

[Mochammad Tanzil Multazam](#) ([Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia](#)) [[Scopus](#)]

[Rohman Dijaya](#) ([Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia](#)) [[Scopus](#)]

Member of Editors

[Mahardhika Darmawan Kusuma Wardana](#) ([Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia](#)) [[Sinta](#)]

[Bobur Sobirov](#) ([Samarkand Institute of Economics and Service, Uzbekistan](#)) [[Google Scholar](#)]

[Farkhod Abdurakhmonov](#) ("[Silk Road](#)" International University of Tourism, Uzbekistan) [[Google Scholar](#)]

[Dr. Nyong Eka Teguh Iman Santosa](#) ([Universitas Islam Negeri Sunan Ampel SURabaya, Indonesia](#)) [[Scopus](#)]

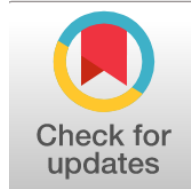
Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

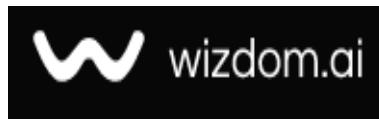
How to submit to this journal ([link](#))

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact (*)



Save this article to Mendeley



(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

Training Teachers to Create Interactive Media Using Canva

Melatih Guru Membuat Media Interaktif Menggunakan Canva

Feri Tirtoni, feri.tirtoni@umsida.ac.id, (1)

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Erieza Salsabillah, feri.tirtoni@umsida.ac.id, (0)

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

(1) Corresponding author

Abstract

General Background: Interactive learning media are crucial for enhancing elementary education, yet many teachers rely on conventional methods that fail to engage students. **Specific Background:** Canva, a user-friendly graphic design platform, offers potential for creating effective media, but teachers lack training to utilize it. **Knowledge Gap:** There is limited focus on integrating technical skills with pedagogical principles in teacher training. **Aims:** This study aimed to improve teacher competence in creating interactive learning media through Canva training. **Results:** Training with 24 teachers from SD Muhammadiyah Krian showed an 85% increase in competence, improved creativity, and confidence in using technology. **Novelty:** The program integrated instructional design principles, combining technical and pedagogical skills. **Implications:** Practical, technology-based training like this can advance educational quality and support digital transformation in teaching practices.

Highlights:

- Canva empowers teachers to create engaging and effective interactive learning media.
- Training combines technical skills with pedagogical principles for holistic improvement.
- Results show significant competence gains, boosting creativity and teaching confidence.

Keywords: Canva, Teacher Training, Interactive Media, Digital Education, Elementary Schools

Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Dalam konteks pendidikan dasar, guru memegang peranan penting dalam membangun fondasi keilmuan, karakter, dan keterampilan peserta didik. Agar proses pembelajaran berjalan efektif, diperlukan media pembelajaran yang relevan dan menarik bagi siswa. Media pembelajaran tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi juga merupakan sarana penting dalam menjembatani pemahaman konsep dan meningkatkan minat belajar siswa. Oleh karena itu, kompetensi guru dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran menjadi sangat krusial [1].

Era digital memberikan peluang sekaligus tantangan bagi dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pembelajaran telah menjadi kebutuhan yang mendesak. Guru dituntut untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi agar dapat menghadirkan pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan media pembelajaran interaktif adalah Canva. Canva merupakan aplikasi berbasis web yang memungkinkan penggunaannya untuk mendesain berbagai jenis media dengan mudah, cepat, dan menarik. Platform ini menyediakan berbagai template yang dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan sehingga sangat mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar [2].

Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa tidak semua guru memiliki kemampuan yang memadai dalam menggunakan teknologi untuk membuat media pembelajaran. Banyak guru yang masih menggunakan metode konvensional, seperti ceramah dan penggunaan buku teks, yang sering kali kurang menarik bagi siswa. Hal ini berpotensi menurunkan motivasi belajar siswa dan menghambat pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan upaya sistematis untuk meningkatkan kompetensi guru, khususnya dalam hal pemanfaatan teknologi untuk pengembangan media pembelajaran interaktif.

Pelatihan Canva bagi guru sekolah dasar menjadi salah satu solusi untuk menjawab tantangan ini. Melalui pelatihan ini, guru diharapkan mampu mengembangkan keterampilan teknis dalam menggunakan Canva untuk mendesain media pembelajaran. Selain itu, pelatihan ini juga bertujuan untuk meningkatkan pemahaman guru mengenai pentingnya inovasi dalam pembelajaran sehingga mereka dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan efektif [3].

Pelatihan ini dirancang untuk mencakup tiga aspek utama, yaitu pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dalam aspek pengetahuan, guru akan diberikan pemahaman mengenai konsep dasar media pembelajaran interaktif, karakteristik siswa sekolah dasar, dan prinsip-prinsip desain grafis. Dalam aspek keterampilan, guru akan dilatih untuk menggunakan berbagai fitur yang tersedia di Canva, seperti memilih template, mengedit teks dan gambar, serta menambahkan elemen-elemen interaktif. Sedangkan dalam aspek sikap, pelatihan ini bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran guru akan pentingnya inovasi dalam pembelajaran dan keberanian untuk mencoba hal-hal baru.

Target capaian kompetensi dari pelatihan ini meliputi beberapa hal. Pertama, guru diharapkan mampu merancang media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa dan sesuai dengan kurikulum. Kedua, guru mampu memanfaatkan Canva secara mandiri untuk menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Ketiga, guru memiliki kemampuan untuk mengevaluasi media pembelajaran yang mereka buat guna memastikan efektivitasnya dalam mendukung pembelajaran. Dengan tercapainya target tersebut, diharapkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar dapat meningkat, yang pada akhirnya akan berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan secara keseluruhan [4].

Pentingnya pelatihan media pembelajaran bagi guru tidak hanya terkait dengan kemampuan teknis, tetapi juga dengan aspek pedagogis. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif dan efisien. Selain itu, media yang interaktif dan menarik juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Menurut hasil penelitian oleh Yusuf [5], penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa hingga 30% dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung keberhasilan proses belajar mengajar.

Pelatihan Canva bagi guru juga relevan dalam mendukung pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (Sustainable Development Goals/SDGs), khususnya tujuan keempat, yaitu pendidikan berkualitas. Dengan meningkatkan kompetensi guru dalam merancang media pembelajaran, pelatihan ini secara tidak langsung berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan di tingkat dasar. Pendidikan berkualitas merupakan salah satu kunci untuk menciptakan masyarakat yang berdaya saing tinggi di era globalisasi [6].

Dalam era digital saat ini, penggunaan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar menjadi kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Media pembelajaran interaktif memiliki peran penting dalam meningkatkan minat belajar siswa, memperkuat pemahaman materi, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif. Guru sebagai fasilitator pembelajaran dituntut untuk memiliki kompetensi dalam mengembangkan dan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Namun, masih banyak guru sekolah dasar yang belum memiliki keterampilan memadai untuk membuat media pembelajaran interaktif yang menarik dan relevan. Hal ini dapat

disebabkan oleh keterbatasan akses terhadap pelatihan, kurangnya pemahaman tentang teknologi, serta minimnya waktu untuk mengembangkan bahan ajar yang inovatif.

Pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan Canva merupakan salah satu solusi yang dapat menjawab tantangan tersebut. Canva adalah platform desain grafis berbasis web yang mudah digunakan, bahkan bagi pengguna tanpa latar belakang desain profesional. Dengan fitur-fitur yang sederhana namun kaya akan pilihan kreatif, Canva memungkinkan guru untuk menciptakan media pembelajaran interaktif seperti poster, infografis, presentasi, dan video animasi. Melalui pelatihan ini, diharapkan guru dapat meningkatkan kompetensi teknis mereka sekaligus mendukung pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif di kelas.

Peningkatan kompetensi guru dalam menggunakan media interaktif seperti Canva tidak hanya memberikan manfaat langsung pada pembelajaran di kelas, tetapi juga memperkuat kapasitas guru dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital. Kompetensi ini mencakup kemampuan untuk merancang materi ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa, memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajaran, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar [7]. Dalam konteks kurikulum merdeka belajar yang dicanangkan pemerintah, keterampilan ini menjadi semakin relevan karena menuntut guru untuk lebih kreatif, adaptif, dan inovatif dalam merancang pengalaman belajar siswa [8].

Pelatihan media pembelajaran interaktif memiliki dampak yang signifikan terhadap kualitas pengajaran di sekolah dasar. Menurut penelitian oleh Nuryani dan Wahyudi (2021), pelatihan yang terstruktur dan relevan dapat meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi serta membangun kepercayaan diri mereka untuk mencoba metode pengajaran baru. Dalam konteks pendidikan dasar, media pembelajaran interaktif dapat membantu guru mengatasi keterbatasan dalam menyampaikan konsep-konsep abstrak dan memfasilitasi pembelajaran berbasis pengalaman [9].

Sebagai contoh, infografis interaktif dapat digunakan untuk menjelaskan proses sains yang kompleks, sementara video animasi dapat membantu siswa memahami alur cerita dalam pelajaran bahasa Indonesia [10]. Selain itu, media interaktif juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri melalui eksplorasi materi yang menarik dan menyenangkan. Dengan demikian, pelatihan seperti ini tidak hanya memberikan keterampilan teknis kepada guru, tetapi juga menginspirasi mereka untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif [11].

Namun, pelatihan media pembelajaran tidak hanya bertujuan untuk memberikan keterampilan teknis semata. Penting untuk memastikan bahwa pelatihan tersebut juga memberikan pemahaman mendalam tentang bagaimana teknologi dapat digunakan secara pedagogis [12]. Guru perlu memahami prinsip-prinsip desain pembelajaran, seperti kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, keterpaduan dengan metode pengajaran, serta relevansi terhadap kebutuhan siswa. Oleh karena itu, pelatihan Canva bagi guru sekolah dasar harus dirancang dengan pendekatan yang holistik, mengintegrasikan aspek teknis, pedagogis, dan praktis [13].

Sebagai penutup, pelatihan Canva merupakan langkah strategis untuk meningkatkan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran interaktif. Pelatihan ini tidak hanya memberikan manfaat praktis bagi guru, tetapi juga berdampak positif pada kualitas pembelajaran dan pencapaian hasil belajar siswa. Dengan pelaksanaan pelatihan yang terstruktur dan berkelanjutan, diharapkan guru dapat lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi sebagai bagian integral dari proses pembelajaran. Pada akhirnya, upaya ini akan mendukung terwujudnya pendidikan dasar yang berkualitas dan relevan dengan kebutuhan zaman.

Metode

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode pelatihan dan pendampingan. Pelatihan dilakukan untuk memberikan pemahaman konseptual dan teknis kepada guru-guru SD Muhammadiyah Krian tentang penggunaan platform Canva dalam pembuatan media pembelajaran interaktif. Pendampingan dilakukan untuk memastikan implementasi keterampilan yang telah diajarkan selama pelatihan dapat diaplikasikan dengan baik dalam konteks pengajaran di kelas [14].

Kegiatan ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah Krian yang terletak di Desa Barengkrajan pada tanggal 04 November 2024. Pemilihan lokasi didasarkan pada kebutuhan guru-guru SD untuk meningkatkan kompetensi dalam membuat media pembelajaran interaktif. Sasaran dari kegiatan ini adalah guru-guru SD Muhammadiyah Krian yang berjumlah 24 orang. Kriteria peserta meliputi guru yang memiliki akses ke perangkat digital seperti laptop atau komputer dan memiliki minat untuk meningkatkan kompetensi dalam bidang teknologi pendidikan [15].

Kegiatan ini dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Persiapan:

- a. Melakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk penjadwalan kegiatan.
- b. Menyusun modul pelatihan Canva yang meliputi pengenalan fitur dasar hingga teknik pembuatan media

interaktif.

c. Menyiapkan perangkat pendukung seperti laptop, proyektor, dan koneksi internet.

2. Pelaksanaan:

a. Pembukaan: Sambutan oleh tim pengabdian dan pihak sekolah.

b. Pelatihan: Pemaparan materi tentang pentingnya media pembelajaran interaktif dan langkah-langkah penggunaan Canva.

c. Praktik: Peserta langsung mempraktikkan pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva dengan bimbingan tim pengabdian.

3. Pendampingan:

a. Memberikan bimbingan individual kepada peserta yang mengalami kesulitan.

b. Meninjau hasil karya peserta dan memberikan masukan konstruktif.

4. Evaluasi dan Penutup:

a. Melakukan evaluasi terhadap pemahaman dan keterampilan peserta melalui kuis dan penilaian produk.

b. Penutupan kegiatan dengan diskusi reflektif untuk mengetahui pengalaman peserta selama pelatihan.

Evaluasi dilakukan melalui dua pendekatan:

1. Evaluasi Formatif: Dilakukan selama proses pelatihan untuk memastikan peserta memahami setiap tahapan penggunaan Canva.

2. Evaluasi Sumatif: Dilakukan pada akhir kegiatan untuk menilai kualitas media pembelajaran interaktif yang dihasilkan oleh peserta.

Luaran dari kegiatan ini meliputi:

a. Guru-guru yang mampu menggunakan Canva untuk membuat media pembelajaran interaktif.

b. Produk media pembelajaran interaktif yang dihasilkan oleh peserta.

c. Laporan pengabdian masyarakat yang dapat dipublikasikan di jurnal.

Hasil dan Pembahasan

A. Target Capaian Kompetensi yang Diharapkan

Pelatihan ini bertujuan untuk mencapai beberapa kompetensi utama yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas pengajaran guru di sekolah dasar. Kompetensi-kompetensi tersebut meliputi: [16]

1. Kemampuan Merancang Media Pembelajaran Interaktif

Guru diharapkan mampu merancang media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Mereka harus memahami cara memanfaatkan fitur-fitur Canva untuk membuat desain yang menarik, informatif, dan relevan dengan materi pembelajaran. Misalnya, guru dapat membuat presentasi interaktif dengan elemen visual yang mendukung pemahaman konsep, atau menciptakan poster pendidikan yang mengilustrasikan poin-poin penting dari pelajaran.

2. Pemahaman Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran

Guru perlu memahami bagaimana media pembelajaran yang baik dirancang berdasarkan prinsip-prinsip pedagogis. Hal ini mencakup kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, kohesi antara teks dan visual, serta penggunaan warna dan tipografi yang mendukung penyampaian pesan (Sutrisno, 2021). Dengan pemahaman ini, guru dapat memastikan bahwa media yang mereka buat tidak hanya menarik secara visual tetapi juga efektif dalam mendukung pembelajaran.

3. Keterampilan Teknis dalam Menggunakan Canva

Salah satu target utama pelatihan ini adalah membekali guru dengan keterampilan teknis dalam menggunakan Canva. Guru diharapkan dapat mengoperasikan platform ini dengan lancar, mulai dari memilih template, mengedit elemen desain, hingga mengunduh hasil akhir dalam berbagai format yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

4. Kemampuan Mengintegrasikan Media ke dalam Proses Pembelajaran

Kompetensi lainnya adalah kemampuan untuk mengintegrasikan media pembelajaran interaktif yang dibuat ke dalam proses pengajaran di kelas. Guru perlu memahami bagaimana menggunakan media tersebut sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi, memfasilitasi diskusi, atau mengukur pemahaman siswa melalui tugas-tugas kreatif.

5. Peningkatan Kreativitas dan Inovasi dalam Pengajaran

Pelatihan ini juga bertujuan untuk menginspirasi guru agar lebih kreatif dan inovatif dalam merancang pengalaman belajar siswa. Dengan menguasai penggunaan Canva, guru dapat mengembangkan berbagai jenis media pembelajaran yang tidak hanya mendukung pembelajaran di kelas, tetapi juga dapat digunakan untuk kegiatan ekstrakurikuler, proyek kelompok, atau kompetisi sekolah.

Melalui pencapaian kompetensi-kompetensi tersebut, diharapkan guru sekolah dasar dapat memberikan kontribusi yang lebih besar dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif, guru tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan, inklusif, dan bermakna.

Pelaksanaan pelatihan Canva untuk meningkatkan kompetensi guru SD dalam membuat media pembelajaran interaktif berlangsung dengan efektif. Kegiatan ini diikuti oleh 30 guru dari berbagai sekolah dasar di wilayah SD Muhammadiyah Krian. Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi, peningkatan kompetensi guru terlihat dari beberapa indikator sebagai berikut:

1. Peningkatan Pengetahuan tentang Canva Sebelum pelatihan, mayoritas guru (80%) belum mengenal atau menggunakan Canva sebagai alat bantu pembelajaran. Setelah pelatihan, seluruh peserta (100%) memahami dasar-dasar penggunaan Canva, termasuk fitur-fitur utama seperti template, elemen desain, dan animasi.
2. Kemampuan Membuat Media Pembelajaran Sebelum pelatihan, hanya 20% guru yang mampu membuat media pembelajaran interaktif dengan tingkat kualitas sedang hingga tinggi. Setelah pelatihan, jumlah tersebut meningkat menjadi 85%, dengan guru mampu membuat media yang lebih menarik, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.
3. Peningkatan Kepercayaan Diri Pelatihan ini juga berdampak pada peningkatan kepercayaan diri guru dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa 90% guru merasa lebih percaya diri dalam menciptakan media pembelajaran setelah mengikuti pelatihan.
4. Hasil Produk Media Pembelajaran Selama pelatihan, guru menghasilkan berbagai produk media pembelajaran interaktif, seperti infografis, video animasi singkat, dan presentasi interaktif. Produk-produk ini menunjukkan peningkatan dalam segi desain, kreativitas, dan keterpaduan materi pembelajaran.



Figure 1. Dokumentasi Kegiatan Pelatihan Media Canva

Hasil pelatihan menunjukkan bahwa pelatihan berbasis teknologi seperti Canva dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menciptakan media pembelajaran interaktif. Beberapa poin pembahasan yang dapat digarisbawahi adalah sebagai berikut:

1. Peran Teknologi dalam Pembelajaran

Teknologi seperti Canva memungkinkan guru untuk mengintegrasikan elemen visual dan interaktif dalam pembelajaran. Media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar.

2. Pentingnya Pelatihan Berbasis Praktik

Pelatihan ini dirancang dengan pendekatan praktik langsung (hands-on), sehingga peserta dapat langsung mengaplikasikan teori yang dipelajari. Pendekatan ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan peserta.

3. Keberlanjutan Penggunaan Teknologi

Agar dampak pelatihan lebih maksimal, perlu adanya upaya keberlanjutan seperti mentoring, pelatihan lanjutan, dan platform diskusi antar-guru. Hal ini dapat memastikan bahwa keterampilan yang diperoleh selama pelatihan terus digunakan dan dikembangkan.

4. Tantangan dan Solusi

Beberapa tantangan yang dihadapi selama pelatihan antara lain keterbatasan waktu dan variasi tingkat kemampuan teknologi peserta. Untuk mengatasi hal ini, modul pelatihan yang lebih adaptif dan fleksibel dapat disusun di masa mendatang.

Dengan demikian, pelatihan Canva telah memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kompetensi guru SD, terutama dalam menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

Simpulan

Peningkatan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran interaktif melalui pelatihan Canva merupakan langkah strategis untuk mendukung transformasi pendidikan di era digital. Pelatihan ini memberikan peluang bagi guru untuk mengembangkan keterampilan teknis dan pedagogis yang relevan, sekaligus meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam pengajaran. Dengan media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, siswa dapat lebih termotivasi untuk belajar, sementara guru dapat lebih percaya diri dalam menyampaikan materi. Oleh karena itu, pelatihan semacam ini perlu terus didukung dan dikembangkan agar memberikan dampak yang lebih luas bagi pendidikan di Indonesia.

References

1. A. Arsyad, *Media Pembelajaran*, 2nd ed., Jakarta, Indonesia: Rajawali Press, 2019.
2. P. R., "Pemanfaatan Canva dalam Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 2, no. 8, pp. 123-134, 2021.
3. A. S. Sadiman, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Jakarta, Indonesia: PT Raja Grafindo Persada, 2020.
4. H. Wijaya, "Peningkatan Kompetensi Guru melalui Pelatihan Media Digital," *Jurnal Pendidikan Dasar*, vol. 14, no. 1, pp. 45-59, 2022.
5. M. Yusuf, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, vol. 5, no. 3, pp. 210-218, 2020.
6. UNESCO, *Sustainable Development Goals: Education 2030*. Paris, France: UNESCO Publishing, 2021.
7. L. Yulianti, "Penerapan Canva dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 4, no. 1, pp. 45-52, 2022.
8. Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung, Indonesia: Alfabeta, 2020.
9. A. Haryono, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi," *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, vol. 3, no. 2, pp. 89-100, 2020.
10. R. E. Mayer, *Multimedia Learning*, 3rd ed., Cambridge, UK: Cambridge University Press, 2021.
11. Y. Munadi, *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*, Jakarta, Indonesia: Gaung Persada Press, 2013.
12. A. Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, Yogyakarta, Indonesia: Diva Press, 2018.
13. Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung, Indonesia: Alfabeta, 2016.
14. Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung, Indonesia: Alfabeta, 2017.
15. B. Warsita, *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*, Jakarta, Indonesia: Rineka Cipta, 2011.
16. S. Yusuf, "Pemanfaatan Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Guru dalam Media Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Kreatif*, vol. 5, no. 2, pp. 12-20, 2022.