

PELATIHAN *CANVA FOR EDUCATION* UNTUK GURU PAUD SE KABUPATEN TANAH DATAR

CANVA FOR EDUCATION TRAINING FOR EARLY CHILDREN EDUCATION TEACHERS TANAH DATAR DISTRICT

¹⁾Jhoni Warmansyah, ²⁾Elis Komalasari, ³⁾Restu Yuningsih, ⁴⁾Meliana Sari,
⁵⁾Widia Rahmadani, ⁶⁾Hafifa Putri, ⁷⁾Mulia Rahman Data, ⁸⁾Elsa Putri Yanti

^{1,2,3,4,5,6,7,8} Pendidikan Islam Anak Usia Dini

*Email: jhoniwarmansyah@iainbatusangkar.ac.id

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada guru-guru PAUD tentang penggunaan aplikasi *Canva for education* dalam merancang media pembelajaran di Satuan PAUD. Hal ini dilakukan dalam rangka mendukung keterampilan pada guru PAUD dalam memanfaatkan teknologi yang berimplikasi pada peningkatan kemampuan guru dalam memanfaatkan aplikasi-aplikasi pembelajaran. Aplikasi Canva merupakan aplikasi desain yang cocok digunakan untuk para pemula pembuat desain grafis, karena aplikasi ini mudah digunakan dan juga gratis. Hasil studi pendahuluan dengan beberapa guru di Kota Padang Panjang diketahui bahwa pemanfaatan Canva dalam pembuatan media pembelajaran di Satuan PAUD belum dilakukan secara optimal, dan pemanfaatan aplikasi Canva sebagai sarana edukasi atau perangkat pembelajaran pun masih jarang dilakukan. Hasil yang dicapai setelah kegiatan pelatihan ini adalah 1) peningkatan kemampuan guru dalam menggunakan Canva untuk mendesain perangkat dan media pembelajaran, 2) hasil menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan pengabdian masyarakat ini memiliki skor rata-rata 4,2 (kriteria sangat baik). Berdasarkan hasil dari program kemitraan masyarakat ini, diharapkan hasil tersebut dapat menjadi masukan yang baik bagi Dinas Pendidikan Kota Padang Panjang khususnya, praktisi pendidikan dan pemerintah pada umumnya. Kemampuan guru terkait penerapan teknologi dan berbagai aplikasi pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran masih ditingkatkan.

Kata Kunci : Pelatihan, *Canva for education*, Guru PAUD.

ABSTRACT

This community service activity aims to provide training to Early Childhood Education teachers on using the Canva for education application in designing learning media in Early Childhood Education units. This is done in order to support the skills of Early Childhood Education teachers in utilizing technology, which has implications for increasing the ability of teachers to utilize learning applications. The Canva application is a design application that is suitable for beginners to make graphic designs, because this application is easy to use and also free. The results of a preliminary study with several teachers in the city of Padang Panjang found that the use of Canva in making learning media at the Early Childhood Education Unit had not been carried out optimally, and the use of the Canva application as an educational tool or learning tool was still rarely used. The results achieved after this training activity were 1) improving the ability of teachers to use Canva to design learning tools and media, 2) the results showed that this community service training activity had an average score of 4.2 (very good criterion). Based on the results of this community partnership program, it is hoped that these results can be good input for the Padang Panjang City Education Office in particular, education practitioners and the government in general. The ability of teachers regarding the application of technology and various learning applications in learning activities is still being improved.

Keywords: Training, *Canva for education*, Early Childhood Education Teachers.

Diterima : 21-10-22 *Dipublikasikan* : 25-12-22

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang cepat dalam segala aspek kehidupan menjadikan teknologi sebagai salah satu aspek yang dinilai penting untuk ditambahkan dalam dunia pendidikan (Idris et al., 2022; Warmansyah, 2019). Guru sebagai kunci dalam pendidikan perlu memperhatikan perkembangan ini (S. Rahmawati et al., 2021; Wulandani & Putri, 2022). Guru yang profesional akan selalu mengembangkan dirinya seiring dengan perkembangan zaman (Elina, 2021; Mahartini, 2019). Sesuai dengan UU No 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen yang disebutkan bahwa guru berkewajiban untuk meningkatkan dan mengembangkan kualifikasi akademik dan kompetensi secara berkelanjutan sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni (Eliwatis et al., 2022). Oleh karena itu, guru perlu menguasai TIK untuk meningkatkan kompetensinya sesuai dengan perkembangan zaman sekarang ini (Warmansyah et al., 2022).

Sistem teknologi informasi yang ada saat ini, tidak hanya berguna untuk mendukung segala aktivitas dalam dunia pendidikan tetapi dapat menjadi alat utama keberhasilan dalam bidang pendidikan agar mampu bersaing di dalam dunia global (Badrudin et al., 2022; Sari et al., 2022; Warmansyah & Maulana, 2021). Tugas utama guru di lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sebagai pendidik profesional, yaitu mengajar, melatih, membimbing, dan melakukan penilaian murid (Aji, 2020). Guru disaat melakukan kegiatan profesionalnya, memiliki kewajiban

merancang materi belajar, melakukan kegiatan belajar mengajar yang kualitas serta bermutu, memberi nilai, serta memonitoring hasil pengajaran (Nisak et al., 2022; Wulandani et al., 2022).

Supaya anak didik bisa mendapatkan semua tujuan pembelajaran yang telah dirancang, dituhkan sarana pendukung berupa media pembelajaran baik secara fisik ataupun teknis disaat kegiatan belajar-mengajar bisa membantu guru dan mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran (Khamidah & Sholichah, 2022; Rahmi & Nari, 2022; Sa'diah et al., 2022). Fungsi media pembelajaran yang terintegrasi, yaitu stimulasi untuk menumbuhkan minat atau ketertarikan saat mendalami pelajaran, mediasi penghubung bagi anak didik dan guru, informasi yang menampilkan penjelasan dari guru (Nasir et al., 2019).

Aplikasi online didalamnya banyak tersedia design menarik yang dapat dipakai untuk kebutuhan dunia pendidikan salah satunya yaitu menggunakan canva (Nugroho & Prambodo, 2022). Canva dapat menjadi alat bantu yang *friendly* dalam jenis platform design yang bermanfaat untuk pengembangan kreativitas, skill desain secara visual, sehingga memudahkan komunikasi dan menyenangkan dalam penggunaannya (Sinduningrum et al., 2021). Canva merupakan salah satu fitur berbasis online yang bersifat gratis yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam mendesain media pembelajaran (Manurung et al., 2022).

Menurut Widayanti et al., (2021), aplikasi canva menyediakan berbagai desain grafis online yang dapat digunakan dalam ragam aktivitas seperti membuat presentasi, membuat poster secara online, grafik, pamflet, spanduk, editing foto kartu undangan, dan facebook cover (P. A. Rahmawati et al., 2022). Diantara banyak kelebihan yang dimiliki oleh aplikasi canva yaitu desainnya beragam dan yang menarik, kreatifitas guru menjadi meningkat dengan banyak fitur ada, fleksibel dalam penggunaan dan dapat digunakan melalui gawai, memiliki resolusinya bagus, serta hemat dalam waktu mendesain (Haisam Arrasyid et al., 2022; Supriyadi et al., 2022).

Penelitian sebelumnya telah banyak memanfaatkan penggunaan aplikasi canva dalam ragam pelatihan baik yang dilakukan di tempat formal maupun informal (Khomariah & Primandari, 2021; Resmini et al., 2021; Setyorini et al., 2022). Hasil penelitian Wulandari & Mudinillah, (2022), menyebutkan canva dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran dan membuat pemahaman siswa dalam belajar objek konkret pada materi perpindahan kalor. Hasil penelitian lain juga menyebutkan bahwa canva merupakan salah satu alternatif media pembelajaran di setiap jenjang pendidikan yang dapat digunakan dalam situasi pandemic (Yurdayanti et al., 2021).

Hasil pengabdian masyarakat yang dengan pemanfaatan canva juga diperoleh hasil pelaku UMKM dapat memanfaatkan penggunaan aplikasi canva untuk mempromosikan hasil produksi (Gunawan & Rachmani, 2022; Taryudi et al., 2021). Dengan

demikian ragam manfaat aplikasi canva memberikan penguatan bahwa aplikasi ini dapat digunakan juga dalam jejang pendidikan anak usia dini dengan jenis *canva for education*.

Guru PAUD harus mampu menjalin kerja sama dengan berbagai elemen dan membangun iklim pembelajaran yang kondusif sehingga dapat mencerdaskan kehidupan anak bangsa dan mencapai cita cita serta memotivasinya dalam mengembangkan kepribadian yang luhur. Namun dari hasil survei tim pengabdian ke Lembaga PAUD di Kota Padang Panjang, maka kendala yang ditemui dilapangan adalah guru perlu mengembangkan keterampilan dalam penggunaan media Canva sebagai pendukung pembelajaran berbasis teknologi yang akan menciptakan berbagai media pembelajaran yang menarik dan dinamis. Banyak guru yang masih menggunakan cara konvensional dalam proses pembelajaran tanpa ada aplikasi penunjang pembelajaran lainnya. Hal ini menyebabkan siswa merasa bosan atau tidak fokus. Sangat diharapkan dengan adanya pelatihan ini maka guru PAUD di Kota Padang Panjang menjadi lebih inovatif dan kreatif dalam menyediakan dan menghadirkan media pembelajaran yang disesuaikan dengan tema kegiatan di sekolah.

METODE

Pelaksanaan kegiatan pelatihan ini terdiri dari pemberian materi dan berpraktik langsung dalam penggunaan media *Canva for education* kepada guru-guru PAUD. Adapun langkah-langkah pelaksanaan kegiatan ini antara lain sebagai berikut:

1. Persiapan Kegiatan terdiri dari:
 - a) Berkoordinasi dengan ketua IGRA/HIMPAUDI/IGTK Kota Padang panjang terkait dengan tempat, jadwal, dan peserta pelaksanaan PkM jurusan PIAUD UIN Mahmud Yunus Batusangkar
 - b) Administrasi yang berkaitan dengan surat izin dan Surat Perjalanan Dinas pelaksanaan PkM di Kota Padang Panjang, peminjaman fasilitas atau peralatan untuk kegiatan PkM.
 - c) Persiapan materi dan bahan modul pelatihan *Canva for education* sebagai dasar kegiatan yang dilaksanakan
2. Kegiatan pelatihan terdiri dari:
 - a) Pengabdian diawali pembukaan oleh moderator yang kemudian dilanjutkan dengan penyampaian sambutan oleh ketua Jurusan PIUAD UIN Mahmud Yunus Batusangkar.
 - b) Penyampaian materi secara offline tentang penggunaan website media *Canva for education* bagi guru PAUD untuk pembuatan media pembelajaran (Buku Cerita, Poster, dll)
3. Penutupan kegiatan. Penutupan dilakukan dengan mengadakan evaluasi sekaligus memberikan penguatan kepada guru-guru PAUD bahwa saat ini banyak sekali platform yang dapat dimanfaatkan dalam membuat macam kreativitas media pembelajaran anak usia dini berbasis digital sesuai dengan perkembangan teknologi di era 4.0.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat berlangsung pada Hari Kamis-Jum'at, 15-16 September 2022 yang dilakukan secara luring disalah satu TK yang ada di Kota Padang Panjang. Pengabdian masyarakat ini ditujukan untuk Guru PAUD Kota Padang Panjang yang berjumlah 30 orang guru. Pada tahap awal dilakukan cek dan re-cek segala kebutuhan dan keseluruhan rangkaian persiapan dari pelaksanaan pertemuan secara luring yang akan dilakukan pada pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat seperti materi dan koneksi internet. Selain itu, tim pengabdian juga menghubungi ketua lembaga mitra untuk membagikan modul pelatihan tentang seputar tentang *Canva* dan cara menginstal aplikasi *canva* baik di laptop maupun di Handphone.



Gambar 1. Desain Spanduk Pelatihan Canva



Gambar 2. Pembukaan oleh Ketua Jurusan PIAUD



Gambar 3. Penyampaian Materi tentang *Canva for education*



Gambar 4. Peserta Pelatihan Didampingi Dalam Pembuatan Buku Cerita Bergambar Melalui Aplikasi *Canva for education*



Gambar 5. Evaluasi dan Diskusi terkait dengan Kegiatan Pelatihan *Canva for education*



Gambar 6. Photo Bersama Selesai Kegiatan Pelatihan *Canva for education*

Hasil diskusi tanya jawab dan observasi langsung selama PKM berlangsung, diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Terjadi peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta dalam memanfaatkan aplikasi Canva untuk membuat media pembelajaran berupa buku cerita bergambar melalui pelatihan *Canva for education* bagi guru PAUD di Kota Padang Panjang
2. Terdapat respon yang sangat positif dari peserta pelatihan karena dampak manfaat yang dirasakan langsung dari pelatihan penggunaan aplikasi Canva yang sangat relevan dengan teknologi digital dalam pembelajaran di Satuan PAUD

Evaluasi terhadap Pelaksanaan Kegiatan

Persiapan kegiatan dilaksanakan dengan waktu yang relative singkat. Secara umum kegiatan pelatihan *Canva for education* terdapat beberapa kendala yang dialami selama kegiatan pengabdian masyarakat ini berlangsung adalah sebagai berikut: 1) Jarak antara sekolah satu dengan lain berjauhan sehingga harus menunggu peserta kegiatan PkM berkumpul semua terlebih dahulu; 2) Kegiatan pelatihan masih memerlukan optimalisasi dari keinginan peserta menggunakan media Canva. 3) Sebagian peserta melakukan praktik aplikasi canva menggunakan smartphone (telepon seluler), sehingga kurang leluasa dalam memanfaatkan Fitur-fitur yang ada dalam media Canva; 4) Peserta baru pertama kali dalam memanfaatkan aplikasi *Canva for education* sehingga peateri dan

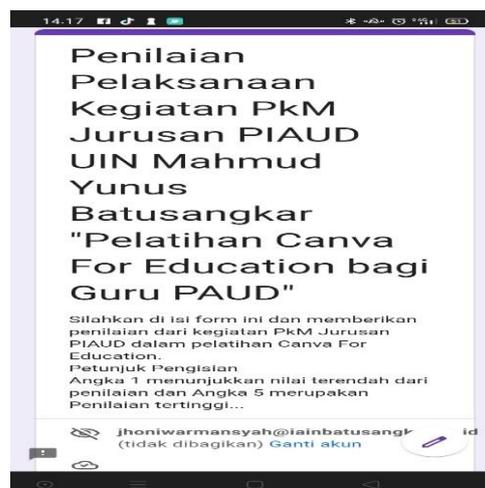
pendamping harus benar-benar memberikan penjelasan secara perlahan dan intensif. Namun, hal tersebut telah diatasi dengan menyediakan modul pelatihan Canva agar para guru dapat belajar dan berlatih dirumah secara mandiri.

Evaluasi terhadap Materi

Evaluasi terhadap materi pelatihan *Canva for education* bagi guru PAUD dikota Padang Panjang dapat di akses melalui google form berikut

<https://forms.gle/uLBfEqHzxGjKYyc7A>

Adapun materi yang diberikan untuk para guru adalah berupa pelatihan membuat media pembelajaran berupa mendesain sebuah buku cerita dengan menyiapkan naskah yang akan diinputkan kedalam media Canva yang telah menyediakan beragam fitur pendukung seperti template, gambar, animasi, dll. Dari materi yang diberikan oleh pemateri dan didampingi oleh pendamping baik dari dosen dan mahasiswa jurusan PIAUD didapatkan gambaran hasil keterampilan baru yang diperoleh para guru dalam memanfaatkan teknologi digital menggunakan aplikasi Canva. Guru PAUD yang hadir sangat antusias dan bersemangat dalam melakukan kegiatan pelatihan ini, karena dengan kegiatan ini dapat menambah khazanah pengetahuan dan keterampilan guru-guru dalam memanfaatkan *canva for education* sebagai media pembelajaran di Satuan PAUD. Angket evaluasi materi dapat dilihat sebagaimana terlampir pada gambar berikut:



Gambar 7. Evaluasi Kegiatan PkM

Evaluasi terhadap Capaian Hasil

Evaluasi hasil pelatihan *Canva for education* bagi Guru PAUD di Kota Padang Panjang pada umumnya terlaksana dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil yang diperoleh sebagai berikut:

No	Uraian	Skor	Kriteria
1	Materi yang disajikan dalam PKM	3.9	Baik
2	Tanggapan peserta pelatihan terhadap materi yang disampaikan	3.6	Baik
3	Hubungan materi yang disajikan dengan kebutuhan masyarakat (guru)	4.1	Sangat Baik
4	Keterkaitan antara materi dengan aplikasi yang dapat diserap di Masyarakat (guru)	4.7	Sangat Baik

5	Keterkaitan materi dengan kebutuhan	4.1	Sangat Baik
6	Pemateri dan teknik penyajian	4.8	Sangat Baik
7	Waktu yang digunakan dalam pemberian materi	4	Baik
8	Kejelasan materi	4.7	Sangat Baik
9	Minat masyarakat (guru) terhadap kegiatan	4	Baik
10	Kepuasan kegiatan	4	Baik

Hasil penilaian, menunjukkan rata-rata penilaian yang diberikan oleh peserta pelatihan canva yaitu 4,2 yang berada pada kriteria sangat baik. Hal tersebut dapat terjadi disebabkan para guru PAUD yang hadir merupakan sudah memperoleh pengetahuan awal dari dampak pandemi yang mengharuskan mereka melek terhadap teknologi digital dalam pembelajaran dan harus memberdayakan serta mengintegrasikan teknologi dalam kegiatan pembelajaran di Satuan PAUD.

Hal ini sejalan dengan hasil dari pelatihan yang dilakukan oleh Rahmasari et al., (2022) bahwa pemberian pelatihan dengan memanfaatkan penggunaan aplikasi Canva, banyak diantara guru yang sudah mampu menghasilkan materi pembelajaran dan video presentasi yang menarik sehingga berguna saat proses belajar mengajar.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian yang telah diselenggarakan dalam pelatihan *canva for education* untuk guru memperoleh hasil kegiatan PkM berjalan cukup lancar sesuai dengan rencana kegiatan yang disusun meskipun masih ada beberapa kendala seperti 1) Jarak antara sekolah satu dengan lain berjauhan sehingga harus menunggu peserta kegiatan PkM berkumpul semua terlebih dahulu; 2) Kegiatan pelatihan masih memerlukan optimalisasi dari keinginan peserta menggunakan media Canva. 3) Banyak peserta hanya bisa melakukan praktik melalui ponsel (telepon seluler), sehingga kurang leluasa dalam memanfaatkan Fitur-fitur yang ada dalam media Canva; 4) Peserta baru pertama kali dalam memanfaatkan aplikasi *Canva for education* sehingga peateri dan pendamping harus benar-benar memberikan penjelasan secara perlahan dan intensif. Kegiatan PKM ini memperoleh hasil yang diinginkan dan memperoleh perhatian yang baik dan antusias dari para peserta pelatihan canva. Materi yang disajikan oleh pemateri dan pendamping oleh pendamping yang melibatkan dosen PIAUD dan beberapa mahasiswa PIAUD diterima dengan baik oleh mereka. Penyampaian materi cukup efektif dan para peserta yang hadir membawa pengetahuan dan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran di era digital saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, R. H. S. (2020). Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 7(5). <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i5.15314>
- Badrudin, B., Sabri, A., & Warmansyah, J. (2022). Manajemen Layanan Pembelajaran Anak Usia Dini berbasis ICT pada Pembelajaran Tatap Muka Terbatas. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2354>
- Elina, R. (2021). Journal of Islamic Education Students The Effect of Administrative Services on Students' Satisfaction. *JIES: Journal of Islamic Education Students*, 1(1), 39–47.
- Eliwatis, E., Sesmiarni, Z., Maimori, R., Herawati, S., & Murni, Y. (2022). Perceptions of Pamong Teachers on the Competence of Prospective Teacher in Practice Field Experience (PPL). *Journal of Islamic Education Students (JIES)*, 2(2), 101. <https://doi.org/10.31958/jies.v2i2.7860>
- Gunawan, W. Ben, & Rachmani, M. (2022). Pelatihan soft skill sebagai strategi eskalasi promosi UMKM di desa eko-eduwisata Kandri dan Jatirejo, Kecamatan Gunungpati, Kota Semarang. *Altruist: Journal of Community Services*, 3(2), 34–38. <https://doi.org/10.22219/altruist.v3i2.21009>
- Haisam Arrasyid, A., Rimanda, R., Puadah, U. S., & Aeni, A. N. (2022). Sharing Pelatihan Canva Dalam Pembuatan Konten Islami. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2(1), 99–103. <https://doi.org/10.52436/1.jpmi.468>
- Idris, T., Wita, A., Rahmi, E., & Warmansyah, J. (2022). *Ablution Skills in Early Childhood: The Effect of Big Book Media*. 6(6), 5549–5557. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3185>
- Khamidah, A., & Sholichah, N. I. (2022). Digital Pop Up Learning Media for Early Childhood Cognitive. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Research*, 1(1), 11–19. <https://doi.org/10.31958/ijecer.v1i1.5833>
- Khomariah, N. E., & Primandari, P. N. (2021). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Pelaku Usaha Toko Ikan “Sub Aquatic” Sebagai Strategi Digital Marketing. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(3), 795–801. <https://doi.org/10.31949/jb.v2i3.1393>
- Mahartini, K. T. (2019). Pendidikan Berbasis Budaya Lokal Bagi Anak Usia Dini Dalam Mengusung Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Dharma*, 357–366.

- Manurung, M. T., Okti Trihastuti Dyah Retnaningrum, & Sigit Sugiharto. (2022). Pelatihan Pembuatan Curriculum Vitae Menggunakan Aplikasi CANVA Bagi Mahasiswa Tingkat Akhir Universitas Widya Husada Semarang. *JURPIKAT (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 3(2), 400–412. <https://doi.org/10.37339/jurpikat.v3i2.1013>
- Nasir, N., Rahmawati, R., & Adam, A. (2019). Identifikasi Nilai Pedagogis Tarian Lulo untuk Memperkuat Rasa Persatuan pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 371. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.336>
- Nisak, F. F., Munawaroh, H., & Abbas, S. (2022). The Effect of “ Kids Moderations ” Interactive Multimedia on Religious Moderation Attitudes in Early Childhood. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Research*, 1(1), 38–47. <https://doi.org/10.31958/ijecer.v1i1.5811>
- Nugroho, F., & Prambodo, Y. L. (2022). Pelatihan Penggunaan Copywriting bagi Komunitas Kubependa Rawalumbu Bekasi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Gemilang (JPMG)*, 2(3), 62–68. <https://www.journal.hdgi.org/index.php/jpmg/article/view/67>
- Rahmasari, B. S., Chasanatun, T. W., Azzahra, S. N., & Septiyani, D. C. (2022). Workshop Pelatihan Pembelajaran Bahasa Inggris Kepada Guru TK Dan Pembuatan Video Pembelajaran Dengan Menggunakan Aplikasi Canva. *ABDIMAS EKODIKSOSIORA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Ekonomi, Pendidikan, Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 76–83. <https://doi.org/10.37859/abdimatekodiksosiora.v2i2.3971>
- Rahmawati, P. A., Mandasari, V., Evanthy, A., & ... (2022). Pelatihan Canva Untuk Membranding Media Sosial Sanggar Kesenian Budaya. *Jurnal ...*, 1370–1375. <https://jurnal.politap.ac.id/index.php/literasi/article/view/582>
- Rahmawati, S., Dasril, D., Irman, I., & Yulitri, R. (2021). Students' Competency as Candidates of Guidance and Counseling Counselors in the Implementation of Group Guidance Services. *Journal of Islamic Education Students (JIES)*, 1(2), 87. <https://doi.org/10.31958/jies.v1i2.3160>
- Rahmi, M., & Nari, N. (2022). Development of Inquiry-Based E-Poster Media on Natural Science Learning Digestive System Material in Elementary Schools. *Journal of Islamic Education Students (JIES)*, 2(2), 76. <https://doi.org/10.31958/jies.v2i2.5609>
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam

- pembelajaran bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335–343. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22460/as.v4i2p%25p.6859>
- Sa'diah, H., Zuhendri, Z., & Fadriati, F. (2022). Development of Learning Videos with Kinemaster-Based Stop Motion Animations on Thematic Learning in Elementary Schools. *Journal of Islamic Education Students (JIES)*, 2(2), 91. <https://doi.org/10.31958/jies.v2i2.5615>
- Sari, M., Warmansyah, J., & Husna, N. (2022). Efektivitas Media Puzzle Geometri Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 3-4 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(2), 73–82.
- Setyorini, S., Agustino, H., Hidayatullah, S., & Rachmawati, I. K. (2022). Pelatihan Komputer Desain Canva Bagi Anak Remaja Di Desa Mojosari Kepanjen Malang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 02(01), 793–798.
- Sinduningrum, E., Hanif, I. F., Rosalina, R., Pratiwi, N., & Sholeh, M. (2021). Pelatihan Aplikasi Canva Dalam Mendukung Pelajaran Jarak Jauh Bagi Guru Smk Muhammadiyah 7 Jakarta. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 25. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.4898>
- Supriyadi, S., Christian, A., Suryani, I., & Rusdi, I. (2022). Pelatihan Canva Dalam Pembuatan Konten Promosi Media Sosial TikTok Pada Fatayat NU. *Jurnal Altifani Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(6), 566–572. <https://doi.org/10.25008/altifani.v2i6.290>
- Taryudi, A., Maulana, D., Hafifah, H., Kistia, J., Hanifah, N., & Hapsari, D. . (2021). Pemulihan Ekonomi Keluarga UMKM Lokal melalui Pelatihan Desain Kemasan Produk dan Pemasaran Online di Desa Pekandangan Jaya, Kabupaten Indramayu. *Jurnal Pusat Inovasi Masyarakat*, 3(1), 27–35. <https://journal.ipb.ac.id/index.php/pim/article/view/35346>
- Warmansyah, J. (2019). Efektifitas Game Powerpoint Dalam Mengembangkan Kemampuan Matematika Permulaan Di Tk Asyofa Padang. *Ta'dib*, 22(2), 105. <https://doi.org/10.31958/jt.v22i2.1198>
- Warmansyah, J., & Maulana, A. N. (2021). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Administrasi di Satuan Pendidikan Anak Usia Dini. *Journal of Science and Technology*, 1(1), 3.
- Warmansyah, J., Monalisa, S., Fadillah, L., & Ismandela, A. (2022). Relationship Between Smartphone Addiction and Emotional Dysregulation on Early Childhood. *The 6th Annual Conference on Islamic Early Childhood Education, 2018*, 149–154.

- Widayanti, L., Kala'lembang, A., Adhariyanty Rahayu, W., Yulia Riska, S., & Arya Sapoeira, Y. (2021). Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 91–102. <https://doi.org/10.32815/jpm.v2i2.813>
- Safriza, R. (2021). Pelatihan Pembuatan Video Presentasi Berbasis Canva untuk Guru di SD Negeri 8 Pemali Kabupaten Bangka. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 301–309. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v5i3.2464>
- Wulandani, C., Afina Putri, M., Indah Pratiwi, R., Sulong, K., Islam Anak Usia Dini, P., Raden Mas Said Surakarta, U., & Songserm Islam Seksa, S. (2022). Implementing Project-Based Steam Instructional Approach in Early Childhood Education in 5.0 Industrial Revolution Era. *Indonesian Journal of Early Childhood Educational Research (IJECER)*, 1(1), 29–37. <https://doi.org/10.31958/ijecer.v1i1.5819>
- Wulandani, C., & Putri, M. A. (2022). *Implementing Project-Based Steam Instructional Approach in Early Childhood Education in 5.0 Industrial Revolution Era*. 1(1), 29–37. <https://doi.org/10.31958/ijecer.v1i1.5819>
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Yurdayanti, Y., Yulia, E., Ulfathira, F., Tazkiyah, A., Shahmalia, S., &