

## **PEMANFAATAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE DAN CANVA PADA PEMBUATAN RENCANA SERTA MEDIA PEMBELAJARAN SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN GURU**

**Renny Puspita Sari, Ibnur Rusi, Ferdy Febriyanto, Ilhamsyah,  
Dian Prawira, Nurul Mutiah, Syahru Rahmayuda**

Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Tanjungpura  
*rennysari@sisfo.untan.ac.id*

### **Abstract**

Graphic design plays an important role in education. One online graphic design platform that allows users to create various types of visual content easily and quickly is Canva. The application of Canva in the education sector is at SMP Negeri 2 Ngabang, which is one of the schools in Landak Regency. However, there is still a lack of knowledge and skills among students at SMP Negeri 2 Ngabang in making poster designs and presentation materials for learning information media. In addition, many students choose material formats that are less attractive, which can make poster designs and presentations less attractive. Students at SMP Negeri 2 Ngabang are still not familiar with applications that can be used effectively and efficiently to create presentation materials. The aim of this training is to equip students at SMP Negeri 2 Ngabang with the skills to use the Canva application to support the preparation of presentation materials in the form of community service (PKM). This activity is designed to provide knowledge and training on how to use Canva to support and collaborate on assignments. After this activity, an evaluation will be carried out to assess the success and usefulness of delivering this PKM material through surveys and assignments to PKM participants. Based on the results of the questionnaire, it was found that students' knowledge and skills in the field of design using the Canva application increased by 33% (initial percentage from 15% to 48%).

*Keywords: Learning Media, Learning Implementation Plan, Canva, Artificial Intelligence.*

### **Abstrak**

Dalam era digital saat ini, pendidikan menjadi semakin penting untuk mempersiapkan generasi muda yang siap menghadapi tantangan global. Pada sistem pendidikan nasional, guru merupakan tenaga profesional yang bergerak untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Salah satu cara untuk meningkatkan pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif serta interaktif dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang inovatif. Permasalahan yang dihadapi guru-guru SMP Negeri 2 Ngabang sering kali menghadapi keterbatasan waktu dan sumber daya karena harus menyusun materi pembelajaran, mempersiapkan kelas, dan melakukan evaluasi siswa. Selain itu guru sering kali tidak memiliki keterampilan teknis yang diperlukan untuk menggunakan alat dan platform digital yang tersedia untuk merancang media dan rencana pembelajaran. maka untuk dapat menyelesaikan kendala yang dihadapi para guru dalam pemanfaatan media pembelajaran dan pembuatan materi pembelajaran, tim PKM Jurusan Sistem Informasi akan memberi solusi terhadap kendala tersebut melalui kegiatan Pelatihan Pembuatan media Pembelajaran dan rencana Pelaksanaan pembelajaran melalui pemanfaatan Canva dan Artificial Intelligence (AI). Dengan menggabungkan kemampuan desain Canva dengan kemampuan AI, diharapkan dapat menciptakan rencana pelaksanaan pembelajaran dan media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga interaktif dan adaptif. Berdasarkan hasil akhir total penilaian dari evaluasi kegiatan yang dilakukan pada pelaksanaan pelatihan Pemanfaatan teknologi Artificial Intelligence (AI) dan platform Canva dalam pembuatan media pembelajaran, menunjukkan hasil peningkatan pengetahuan serta pemahaman guru-guru peserta pelatihan meningkat dari 36,2% menjadi 93,7%.

Keywords: Media Pembelajaran, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, Canva, Artificial Intelligence.

## PENDAHULUAN

Dalam era digital saat ini, pendidikan menjadi semakin penting untuk mempersiapkan generasi muda yang siap menghadapi tantangan global. Pada sistem pendidikan nasional, guru merupakan tenaga profesional yang bergerak untuk mencerdaskan kehidupan bangsa (Fauzi et al., 2023). Seorang pendidik atau guru memiliki tugas dan tanggungjawab untuk mengajar, mendidik, melatih para peserta didik agar menjadi individu yang berkualitas, baik dari sisi intelektual maupun akhlakinya melalui jalur formal Pendidikan dasar dan Pendidikan menengah (Mulyawati et al., 2022).

Para guru khususnya pada SMP Negeri 2 Ngabang kabupaten Landak tidak hanya fokus terhadap tugas dan tanggung jawab namun juga sangat memperhatikan terkait usaha dalam peningkatan pembelajaran untuk para siswanya serta berkomitmen untuk terus meningkatkan pembelajaran. Salah satu cara untuk meningkatkan pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif (Nurhayati et al., 2022). Selain media pembelajaran juga perlu di siapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Salah satu alat yang dapat digunakan untuk mencapai ini adalah Canva, sebuah platform desain grafis yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis media pembelajaran dengan mudah dan cepat (Hidayah et al., 2023). Namun, kekurangan utama Canva adalah keterbatasan dalam hal kemampuan untuk menciptakan konten yang

interaktif atau yang dapat belajar secara otomatis (Nur Isnaini et al., 2021). Untuk mengatasi keterbatasan ini, teknologi *Artificial Intelligence (AI)* dapat digunakan sebagai tambahan.

AI dapat membantu dalam menciptakan konten yang lebih interaktif dan menyesuaikan diri dengan kebutuhan belajar individu (Mulyawati, 2022). Dengan menggabungkan kemampuan desain Canva dengan kemampuan AI, kita dapat menciptakan rencana pelaksanaan pembelajaran dan media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga interaktif dan adaptif (Nurul Ichsan et al., 2024).

Penggunaan Canva dan AI dalam Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) Jurusan Sistem Informasi dapat memberikan dampak yang signifikan dalam meningkatkan kualitas Pendidikan di SMP Negeri 2 Ngabang. Dengan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, siswa dapat lebih mudah memahami materi dan mengingatnya lebih lama (Puspitasari et al., 2023). Selain itu, media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan individu dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar (Tiawan et al., 2020). Sesama pendidik baik guru maupun dosen tentunya dapat saling bersinergi. Untuk itu dosen dosen Jurusan Sistem Informasi melakukan PKM melakukan berbagai cara untuk meningkatkan pembelajaran, seperti menyediakan workshop atau pelatihan tentang penggunaan Canva dan AI dalam pendidikan.

Berdasarkan hasil survey dan wawancara langsung dengan beberapa guru SMP Negeri 2 Ngabang, diperoleh informasi bahwa Pertama, guru sering

kali menghadapi keterbatasan waktu dan sumber daya. Mereka harus menyusun materi pembelajaran, mempersiapkan kelas, dan melakukan evaluasi siswa, sementara juga mencari waktu untuk mengembangkan media pembelajaran sendiri. Ini menjadi sangat sulit, terutama bagi guru yang baru memulai karir mereka atau yang menghadapi kelas dengan jumlah siswa yang besar. Masalah kedua, guru sering kali tidak memiliki keterampilan teknis yang diperlukan untuk menggunakan alat dan platform digital yang tersedia untuk merancang media pembelajaran.

Meskipun ada banyak alat yang tersedia, seperti Canva dan platform pembelajaran online, guru mungkin merasa kesulitan dalam memanfaatkannya secara efektif (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022). Hal ini dapat diperparah oleh kurangnya pelatihan atau pendidikan tentang cara menggunakan teknologi ini dalam konteks pendidikan. Selain itu, guru juga mungkin merasa kesulitan dalam menciptakan konten yang menarik dan interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar mereka (Zainuddin & Awaluddin, 2022).

Dengan memperhatikan jumlah guru yang cukup banyak di SMP Negeri 2 Ngabang, maka untuk dapat menyelesaikan kendala yang dihadapi para guru dalam pemanfaatan media pembelajaran dan pembuatan materi pembelajaran, tim PKM Jurusan Sistem Informasi akan memberi solusi terhadap kendala tersebut melalui kegiatan dengan judul Upaya Peningkatan Pembuatan media Pembelajaran dengan Pemanfaatan Canva dan Artificial Intelligence (AI) bagi Guru SMP Negeri 2 Ngabang. Hal ini tidak hanya akan membantu guru dalam menciptakan konten pembelajaran yang lebih efektif tetapi juga akan memperluas

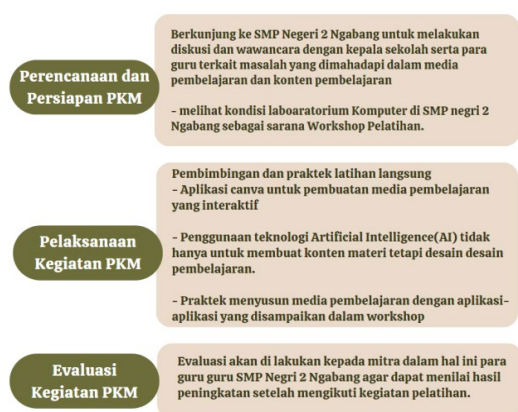
pengetahuan dan keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi terkini (Fadilah Bakri et al., 2021).

Selain itu, pengabdian kepada masyarakat jurusan sistem informasi juga dilakukan dengan menciptakan komunitas atau forum diskusi di mana pendidik baik guru dapat berbagi ide dan pengalaman mereka dalam menggunakan Canva dan AI dalam pendidikan. Ini dapat menjadi platform yang berguna untuk berbagi pengetahuan dan mendapatkan umpan balik dari pendidik lain (Arifah Novia Arifin et al., 2021).

Akhirnya, PKM Jurusan Sistem Informasi tidak hanya berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan tetapi juga membantu dalam menciptakan masyarakat yang lebih peduli dan terlibat dalam pendidikan. Dengan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat menciptakan generasi yang tidak hanya cerdas tetapi juga kreatif dan inovatif (Nurfitriyanti et al., 2022).

## **METODE**

Metode yang digunakan pada saat melakukan kegiatan PKM terbagi menjadi 3 tahapan kegiatan. Di mulai dari tahap persiapan, perencanaan kegiatan di lanjutkan dengan tahapan persiapan dan terakhir dilakukan kegiatan evaluasi untuk melihat keberhasilan kegiatan PKM yang sudah dilakukan sebelumnya. Tahapan dari setiap metode kegiatan dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Metode Kegiatan PKM

Pelaksanaan PKM ini dalam bentuk transfer pengetahuan dan pelatihan. Transfer pengetahuan bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada guru guru SMP Negri 2 Ngabang terkait ketersediaan berbagai aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan pembuatan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif (Ibnur Rusi et al., 2023).

Sedangkan pelaksanaan pelatihan dimaksudkan untuk memberikan keterampilan kepada guru guru SMP Negri 2 Ngabang dalam penggunaan dan pemanfaatan aplikasi Canva serta teknologi Artificial Intelligence (AI) sehingga mempermudah tugas guru guru yang dalam mengembangkan media dan konten pembelajaran. Kegiatan PKM ini dilakukan oleh dosen-dosen Jurusan Sistem Informasi dengan cara melibatkan peran serta guru-guru SMP Negri 2 Ngabang.

Pada pelaksanaannya setiap peserta akan mendapatkan pengetahuan dan keterampilan cara penggunaan aplikasi Canva serta teknologi *Artificial Intelligence* (AI). Dalam sesi pelatihan akan ada pendampingan yang akan dilakukan dari awal hingga akhir kegiatan.

Evaluasi dilakukan dengan kuisisioner yang diisi Mitra mengenai keberhasilan pelaksanaan PKM Jurusan

Sistem Informasi. Evaluasi bertujuan untuk mengukur bertambahnya pengetahuan dan keterampilan Mitra (Rusi et al., n.d.).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemanfaatan teknologi Artificial Intelligence (AI) dan platform Canva dalam pembuatan media pembelajaran menjadi langkah strategis dalam meningkatkan keterampilan guru. Dengan AI, guru dapat menghasilkan konten pembelajaran yang lebih interaktif dan personalisasi sesuai dengan kebutuhan siswa. Sementara itu, Canva memungkinkan pembuatan desain visual yang menarik dan mudah disesuaikan tanpa memerlukan keahlian desain yang mendalam. Kombinasi kedua teknologi ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa tetapi juga membantu guru untuk lebih kreatif dan efisien dalam menyampaikan materi pembelajaran.

### Perencanaan dan Persiapan PKM

Perencanaan dan persiapan kegiatan pemanfaatan *artificial intelligence* (AI) dan Canva dalam pembuatan media pembelajaran merupakan langkah penting dalam upaya meningkatkan keterampilan guru. Dalam merancang kegiatan ini, pertama-tama perlu dilakukan perencanaan kegiatan dengan cara melakukan rapat internal tim PKM untuk menentukan sekolah sebagai tempat untuk melaksanakan kegiatan PKM, pada rapat juga di bahas pembagian kerja masing-masing tim serta di susun waktu kegiatan mulai dari survey lokasi, bentuk rangkaian kegiatan pelatihan sampai dengan teknik pelaksanaan dan evaluasi kegiatan PKM. Pada tahapan ini juga di lakukan tahapan persiapan seperti

melakukan survey dengan mengunjungi pihak sekolah yang sudah di pilih sebagai tempat kegiatan PKM yaitu SMP Negeri 2 Ngabang. Pada tahap kunjungan tim PKM bertemu dengan wakil Kepala Sekolah bidang sarana dan prasarana serta perwakilan guru untuk melakukan wawancara terkait masalah yang dihadapi para guru ketika membuat media pembelajaran maupun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pada pertemuan tersebut juga membahas target dari peserta pelatihan yaitu seluruh guru – guru di SMP Negeri 2 Ngabang yang berjumlah 25 orang serta tempat pelaksanaan kegiatan yaitu di laboratorium komputer sekolah yang terdapat 40 buah komputer.



Gambar 2. Pertemuan dengan Wakil kepala sekolah dan guru SMP Negeri 2 Ngabang



Gambar 3. Kunjungan Laboratorium Komputer SMP Negeri 2 Ngabang

Secara umum pada tahapan persiapan dan perencanaan ini juga

mengidentifikasi kebutuhan belajar guru serta tujuan yang ingin dicapai melalui media pembelajaran yang dibuat. Selanjutnya, pemilihan platform seperti AI untuk membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dapat membuat konten yang pembelajaran personal yang menarik dan informatif, akan memperkaya pengalaman belajar. Dengan perencanaan yang matang dan persiapan yang baik, diharapkan guru dapat lebih efektif dalam mengajar dan siswa dapat lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

### **Pelaksanaan Kegiatan PKM**

Pelaksanaan kegiatan Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) yang berjudul *Pemanfaatan Artificial Intelligence dan Canva pada Pembuatan Media Pembelajaran* dilaksanakan pada tanggal 8 Mei 2024, Materi pelatihan diberikan oleh salah satu Dosen Jurusan Sistem Informasi yang memiliki bidang keilmuan pada *Artificial Intelligence*. Materi pelatihan tidak hanya berupa pembuatan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan Canva tetapi juga diberikan pelatihan pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan memanfaatkan *Artificial Intelligence* sebagai Upaya Peningkatan Keterampilan Guru menjadi sebuah langkah inovatif dan strategis dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital saat ini. Dengan memanfaatkan teknologi AI untuk analisis data dan pembuatan konten yang lebih personal, serta platform Canva untuk desain visual yang menarik dan informatif, kegiatan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran di SMP Negeri 2 Ngabang.



**Gambar 4. Pemberian materi Canva dan AI pada guru guru SMP Negeri 2 Ngabang**



**Gambar 6. Dokumentasi kegiatan akhir berupa foto bersama tim PKM dan guru guru SMP Negeri 2 Ngabang**



**Gambar 5. Penyerahan sertifikat kepada perwakilan guru SMP Negeri 2 Ngabang**

Setelah para guru-guru SMP Negeri 2 Ngabang diberikan pelatihan, selanjutnya masing-masing guru diminta untuk langsung menerapkan materi materi yang sudah diberikan sebagai bentuk umpan balik kegiatan pelatihan, Namun pada saat praktik secara langsung para guru-guru senantiasa didampingi oleh para instruktur dan narasumber pelatihan. Sebagai bentuk apresiasi yang diberikan kepada guru-guru peserta pelatihan maka setiap guru yang mengikuti kegiatan pelatihan ini diberikan sertifikat pelatihan yang di wakili oleh salah satu perwakilan guru pada saat penyerahan sertifikat.

Pada bagian akhir kegiatan pelaksanaan pelatihan dilakukan foto bersama antara seluruh guru-guru SMP Negeri 2 Ngabang sebagai peserta dan juga para tim PKM Jurusan Sistem informasi. Diharapkan bahwa pelaksanaan kegiatan PKM ini dapat memberikan kontribusi positif yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan guru melalui pemanfaatan teknologi Artificial Intelligence dan Canva, sehingga dapat memberikan dampak yang berkelanjutan dalam peningkatan mutu pendidikan di masa yang akan datang

### **Evaluasi Kegiatan PKM**

Evaluasi kegiatan Kegiatan PKM sebagai upaya meningkatkan kompetensi guru melalui pemanfaatan *Artificial Intelligence* dan Canva dalam membuat media pembelajaran dilakukan sebanyak dua kali berupa pemberian angket yang diberikan kepada gur-guru peserta kegiatan PKM. Evaluasi pertama dilakukan sebelum pelatihan dimulai, dan evaluasi kedua dilakukan setelah pelatihan berakhir. Pada saat evaluasi, guru-guru peserta PKM diberikan beberapa pertanyaan tergantung pada situasi aktual peserta. Tujuan dari penilaian awal adalah untuk mengetahui tingkat

pengetahuan peserta PKM khususnya mengenai penggunaan Canva dan *Artificial Intelligence* sebelum pelatihan. Tujuan dari evaluasi yang kedua adalah untuk mengukur manfaat dari kegiatan PM dengan cara menilai peningkatan pengetahuan dan pemahaman peserta terhadap pelatihan yang diberikan. Pada table 1 dan 2 merupakan beberapa daftar pertanyaan angket penilaian evaluasi kegiatan PKM yang diberikan kepada guru-guru SMP Negeri 2 Ngabang sebagai peserta pelatihan kegiatan PKM. Pilihan jawaban angket menggunakan 5 penilaian yaitu Sangat Setuju(SS), Setuju (S), Ragu-ragu (RR), Tidak Setuju (ST), dan Sangat Tidak setuju (STS).

**Tabel 1. Daftar Pertanyaan angket sebelum pelatihan kegiatan PKM**

No	Pertanyaan
1	Selama ini saya merasa kesulitan membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif
2	Saya pernah ikut serta dalam pelatihan cara penggunaan Aplikasi Canva dan/atau Artificial Intelligence (AI) untuk membuat media pembelajaran
3	Saya <b>mengetahui</b> Aplikasi Canva dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran
4	Saya <b>mengetahui</b> keberadaan teknologi Artificial Intelligence (AI) dapat mempermudah dalam membuat media pembelajaran
5	Saya <b>mengetahui</b> sedikit cara penggunaan Aplikasi Canva, seperti membuat desain sederhana
6	Saya <b>dapat membuat</b> media pembelajaran dengan Aplikasi Canva dan teknologi Artificial Intelligence (AI)
7	Saya <b>pernah mengajarkan</b> cara membuat media pembelajaran menggunakan Aplikasi Canva dan/atau teknologi Artificial Intelligence (AI) kepada rekan sejawat
8	Selama saya membuat media pembelajaran, saya <b>secara konsisten menggunakan</b> Aplikasi Canva dan/atau teknologi Artificial Intelligence (AI)

**Tabel 2. Daftar Pertanyaan angket setelah dilaksanakan pelatihan kegiatan PKM**

No	Pertanyaan
1	Setelah mendapatkan pelatihan ini, saya menemukan solusi dan terbantuan dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif
2	Saya sangat senang dengan pelatihan yang diberikan oleh tim PkM, karena dapat membantu saya membuat media pembelajaran menggunakan Aplikasi Canva dan Artificial Intelligence (AI)
3	Setelah mendapatkan pelatihan ini, saya <b>lebih mengetahui</b> bahwa Aplikasi Canva juga dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran
4	Setelah mendapatkan pelatihan ini, saya <b>lebih mengetahui</b> bahwa keberadaan teknologi Artificial Intelligence (AI) dapat digunakan untuk mempermudah membuat media pembelajaran
5	Setelah mendapatkan pelatihan ini, saya <b>mengetahui lebih banyak</b> cara penggunaan Aplikasi Canva termasuk penggunaan fitur-fitur yang ada didalamnya
6	Setelah mendapatkan pelatihan ini, saya <b>dapat menggunakan</b> Aplikasi Canva dan teknologi Artificial Intelligence (AI) untuk membuat media pembelajaran
7	Setelah mendapatkan pelatihan ini, saya <b>dapat mengajarkan</b> kepada rekan sejawat bagaimana cara membuat media pembelajaran menggunakan Aplikasi Canva dan teknologi Artificial Intelligence (AI)
8	Dalam membuat media pembelajaran selanjutnya, <b>secara bertahap</b> saya <b>akan lebih banyak</b> menggunakan Aplikasi Canva dan teknologi Artificial Intelligence (AI)

Setelah dilakukan pengisian angket oleh guru-guru peserta pelatihan maka hasil dari angket dilakukan perhitungan nilai keseluruhan persentase jawaban peserta pelatihan antara sebelum dan sesudah pelatihan menggunakan rumus perhitungan sebagai berikut.

$$\text{total nilai} = \frac{\sum \text{Jumlah skor}}{Y} \times 100\%$$

Adapun hasil persentase nilai keseluruhan jawaban peserta pelatihan sebelum kegiatan dilakukan adalah

sebagai berikut

$$\text{total nilai} = \frac{163}{450} \times 100\% = 36,2 \%$$

Sedangkan hasil persentase nilai keseluruhan jawaban peserta pelatihan setelah kegiatan pelatihan dilakukan sebagai berikut.

$$\text{total nilai} = \frac{422}{450} \times 100\% = 93,7 \%$$

Berdasarkan hasil akhir total penilaian dari evaluasi yang dilakukan pada pelaksanaan pelatihan Pemanfaatan teknologi *Artificial Intelligence (AI)* dan platform Canva dalam pembuatan media pembelajaran, menunjukkan hasil peningkatan pengetahuan serta pemahaman guru-guru peserta pelatihan meningkat dari 36,2% menjadi 93,7%.

## SIMPULAN

Penggunaan *Artificial Intelligence (AI)* memungkinkan personalisasi konten pembelajaran berdasarkan analisis data, sehingga guru dapat lebih tepat dalam menyusun materi rencana pelaksanaan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Sementara itu, Canva memberikan kemudahan dalam pembuatan desain visual yang menarik dan mendukung pembelajaran interaktif. Dengan demikian, integrasi teknologi ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar tetapi juga meningkatkan kualitas pendidikan di kelas. Untuk saran ke depan, penting untuk terus mengembangkan literasi digital dan kompetensi teknologi bagi para guru. Pelatihan rutin tentang penggunaan AI dan platform seperti Canva perlu diselenggarakan secara berkala, agar guru dapat terus mengikuti perkembangan teknologi dan

menerapkannya secara efektif dalam pembelajaran. Selain itu, perlu adanya kolaborasi antara pihak akademisi, industri teknologi, dan pemerintah dalam menyediakan infrastruktur dan dukungan yang memadai untuk implementasi teknologi di lingkungan pendidikan. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi khususnya Canva dan *Artificial Intelligence (AI)* untuk meningkatkan proses pembelajaran dapat terus ditingkatkan, menghasilkan generasi muda yang siap menghadapi tuntutan era digital.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih telah mendukung dan memfasilitasi pelaksanaan kepada Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam melalui pendaanaan DIPA PKM Universitas Tanjungpura serta disampaikan terimakasih juga kepada SMP Negeri 2 Ngabang yang telah berkenan menjadi mitra dalam pelaksanaan PKM Jurusan Sistem Informasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifah Novia Arifin, Ismail, Firdaus Daud, & Asmawati Azis. (2021). Pelatihan Aplikasi Canva Sebagai Strategi Untuk Meningkatkan Technological Knowledge Guru Sekolah Menengah di Kabupaten Gowa. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2021*, 468–472.
- Fadilah Bakri, N., Simaremare, E. S., Lingga, I. S., Susilowaty, R. A., Farmasi, J., Matematika, F., Ilmu, D., Alam, P., Cenderawasih, U., Kamp



- Walker, J., & Kode Pos, J. (2021). PELATIHAN PEMBUATAN MATERI PRESENTASI DAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA KEPADA GURU DI KOTA MEDAN DAN JAYAPURA SECARA ONLINE. *Jurnal Ilmiah Pro Guru*, 7(1).
- Fauzi, A., Menggunakan, P., Dalam, C., Desain, M., Bagi, P., Kalurahan, P., Surakarta, B., Galih, ), Nurohim, S., Heribertus, ), Setyadi, A., Nugroho, W., & Kunci, K. (2023). *INFORMASI ARTIKEL ABSTRAK*. 4, 3936–3944.  
<https://doi.org/10.55338/jpkmn.v4i4>
- Hidayah, R. T., Iskanto, D., & Putri, R. K. (2023). Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Dengan Canva dan Kahoot! Pada MTs Qirotussab'ah Kudang Kabupaten Garut. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Akademisi*, 2(2), 83–88.  
<https://doi.org/10.54099/jpma.v2i2.609>
- Ibnur Rusi, Ilhamsyah, Puspita Sari, R., Prawira, D., Mutiah, N., Febriyanto, F., & Rahmayuda, S. (2023). Increasing Student Knowledge and Skills in Utilizing Google Apps. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1).  
<https://doi.org/10.31849/dinamisia.v7i1.12351>
- Mulyawati, I., Arini, N. W., & Polina, L. (2022). *PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN CANVA DAN PADLET BAGI GURU SD DI SDN PULOGEBAWANG 09 PAGI*. 6(1). [www.canva.com](http://www.canva.com).
- Nur Isnaini, K., Sulistiyani, D. F., Ramadhany, Z., & Putri, K. (2021). *PELATIHAN DESAIN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA*. 5(1).
- Nurfitriyanti, M., Patimah Nursa'adah, F., Masrurroh, A., Program, ), Fakultas, M., Dan Ilmu, M., & Alam, P. (2022). SOSIALISASI PENGGUNAAN CANVA DALAM PEMBUATAN MODUL PEMBELAJARAN. *Communnity Development Journal*, 3(3), 1432–1437.
- Nurhayati, N., Vianty, M., Nisphi, M. L., & Sari, D. E. (2022). The Data tes awal dan tes akhir. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 171–180.  
<https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i1.8340>
- Nurul Ichsan, Salman Alfarisi, & Royadi. (2024). Pelatihan Artificial Intelligence untuk Inovasi, Kreativitas, dan Keberlanjutan di Industri Kreatif bagi Santri Yayasan Raudhah Syarifah. *Prawara Jurnal AbdiMas*, 3(2), 36–42.
- Puspitasari, M. A., Mada, Y. H., Hasibuan, E., Yustina, S., & Aurawidhar, N. C. (2023). *Pelatihan Canva sebagai Media Pembuatan Desain Materi Presentasi pada Siswa SMP Karitas Ngaglik* (Vol. 2, Issue 2).
- Rusi, I., Sari, P., Prawira, D., Mutiah, N., Rahmayuda, S., & Febriyanto, F. (n.d.). *PELATIHAN PEMANFAATAN SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS DALAM PENGELOLAAN ASET PADA DINAS PERHUBUNGAN KOTA SINGKAWANG*.

<https://doi.org/10.31604/jpm.v4i3.1025-1034>

- Tiawan, Musawarman, Sakinah, L., Rahmawati, N., & Salman, H. (2020). PELATIHAN DESAIN GRAFIS MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA TINGKAT SMK DI SMKN 1 GUNUNG PUTRI BOGOR. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 476–480. <https://doi.org/10.31949/jb.v1i4.417>
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (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>
- Zainuddin, M. S., & Awaluddin, A. (2022). Pelatihan Pembuatan Google Form dan Canva sebagai Media Pembelajaran Bagi Mahasiswa Olahraga. *Jurnal Pengabdian Olahraga Masyarakat (JPOM)*, 3(1), 32–38. <https://doi.org/10.26877/jpom.v3i1.11912>