

# Pelatihan Canva untuk Meningkatkan Keterampilan Desain Media Guru SD Negeri 7 Salabose

## (*Canva Training to Improve Design Skills of SD Negeri 7 Salabose Teachers*)

Laode Muh Zulfardin Syah<sup>1\*</sup>, Zam'ah Zam'ah<sup>2</sup>, Ketrin Rinayanti Manullang<sup>3</sup>, Cita St. Munthakhabah<sup>4</sup>, Anwar Wahid<sup>5</sup>, Nurhuda Nurhuda<sup>6</sup>, Ismail Ismail<sup>7</sup>, Aksanuddin Aksanuddin<sup>8</sup>, Tesya Indriani<sup>9</sup>, Mutiara Ramadani<sup>10</sup>

Universitas Sulawesi Barat, Majene, Indonesia<sup>1,2,3,4,5,6,7,8,9,10</sup>

[laudemuhzulfardinsyah@unsulbar.ac.id](mailto:laudemuhzulfardinsyah@unsulbar.ac.id)<sup>1</sup>, [zamah@unsulbar.ac.id](mailto:zamah@unsulbar.ac.id)<sup>2</sup>, [ketrin.rm46@gmail.com](mailto:ketrin.rm46@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[citast.munthakhabah@unsulbar.ac.id](mailto:citast.munthakhabah@unsulbar.ac.id)<sup>4</sup>, [anwar.wahid@unsulbar.ac.id](mailto:anwar.wahid@unsulbar.ac.id)<sup>5</sup>, [nurhuda@unsulbar.ac.id](mailto:nurhuda@unsulbar.ac.id)<sup>6</sup>,  
[ismailmajid@unsulbar.ac.id](mailto:ismailmajid@unsulbar.ac.id)<sup>7</sup>, [aksanjhy705@gmail.com](mailto:aksanjhy705@gmail.com)<sup>8</sup>, [tesyahilal@gmail.com](mailto:tesyahilal@gmail.com)<sup>9</sup>,  
[ramadanimutiara072@gmail.com](mailto:ramadanimutiara072@gmail.com)<sup>10</sup>



### Riwayat Artikel

Diterima pada 08 Desember 2025  
Revisi 1 pada 29 Desember 2025  
Revisi 2 pada 31 Desember 2025  
Revisi 3 pada 14 Januari 2026  
Disetujui pada 14 Januari 2026

### Abstract

**Purpose:** This study aims to improve the digital competence of teachers at SD Negeri 7 Salabose in designing visual learning media using the Canva platform. The program addresses teachers' limited digital literacy and ability to create technology-based instructional materials.

**Methodology:** The activity was carried out through a one-day intensive workshop involving 33 teachers. It included material presentation, demonstrations of Canva for Education features, hands-on design practice, and evaluation through online questionnaires measuring usefulness, ease of use, and satisfaction.

**Results:** Teachers showed improved understanding of Canva's features and successfully created posters and interactive slides. Evaluation results indicated high satisfaction, with a Reaction score of 94.2% and a Behavior score of 92.7%, demonstrating strong motivation to apply Canva in classroom learning.

**Conclusions:** The workshop effectively enhanced teachers' digital competence and readiness to integrate visual media into teaching. Short, structured digital training proved beneficial in fostering innovative and technology-integrated learning practices in elementary education.

**Limitations:** The workshop duration was limited to one day, which allowed only basic-level mastery of Canva features.

**Contributions:** This study contributes to strengthening teachers' digital competence, promoting innovative instructional practices, and supporting the integration of visual learning media in elementary education.

**Keywords:** *Canva, Digital Literacy, Educational Technology, Teacher Competence, Visual Learning Media*

**How to Cite:** Syah, L. M. Z., Zam'ah, Z., Manullang, K. R., Muntakhabah, C. S., Wahid, A., Nurhuda, N., Ismail, I., Aksanuddin, A., Indriani, T., & Ramadani, M. (2026). Pelatihan Canva untuk Meningkatkan Keterampilan Desain Media Guru SD Negeri 7 Salabose. *Jurnal Nusantara Mengabdi*, 5(2), 1-14.

### 1. Pendahuluan

Dalam konteks pendidikan kontemporer, integrasi teknologi digital menjadi indikator penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Kualitas pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh penguasaan materi, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam menyajikan konten secara visual,

interaktif, dan adaptif terhadap perkembangan zaman (Huong, Vy, Minh, & Linh, 2025; Kurniawan & Zabeta, 2025). Pemanfaatan media pembelajaran digital memungkinkan terciptanya pengalaman belajar yang lebih menarik, bermakna, dan berpusat pada peserta didik.

Sejalan dengan perkembangan pedagogi digital (*digital pedagogy*), kompetensi guru dituntut untuk melampaui pendekatan konvensional menuju praktik pembelajaran berbasis teknologi (*technology-enhanced learning*). Guru diharapkan mampu merancang, mengelola, dan mengintegrasikan media digital secara efektif dalam proses pembelajaran (Alptekin & Taneri, 2025; Huong et al., 2025). Berbagai studi menunjukkan bahwa penggunaan media visual digital seperti presentasi interaktif, video, dan konten multimedia mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, serta hasil belajar siswa sekolah dasar (Raharjo, Wiyati, Sutanto, Santoso, & Rondli, 2025).

Namun, kondisi awal di sekolah mitra menunjukkan bahwa sebagian guru masih menghadapi keterbatasan dalam literasi digital, khususnya dalam merancang media pembelajaran visual yang menarik dan interaktif. Meskipun sebagian guru telah menggunakan teknologi, pemanfaatannya masih bersifat dasar dan belum terintegrasi secara optimal ke dalam proses pembelajaran. Keterbatasan tersebut dipengaruhi oleh minimnya pelatihan praktis, keterbatasan pendampingan teknis, serta kurangnya pengalaman dalam menggunakan platform desain digital (Herman & Mulyadi, 2025).

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu program pelatihan yang bersifat praktis, aplikatif, dan kontekstual untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Pelatihan berbasis praktik langsung (*hands-on*) dengan pemanfaatan platform Canva dipandang relevan karena mudah diakses, ramah pengguna, serta menyediakan berbagai fitur visual yang mendukung pembelajaran kreatif. Tujuan operasional kegiatan ini adalah meningkatkan pemahaman guru tentang pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran digital, melatih guru menghasilkan minimal satu produk media pembelajaran berupa poster edukatif dan media pembelajaran interaktif, serta meningkatkan kesiapan guru dalam mengintegrasikan media visual ke dalam proses pembelajaran di kelas.

Kebaruan dari kegiatan ini terletak pada penerapan pelatihan berbasis praktik langsung di lingkungan sekolah mitra dengan pendekatan evaluasi multidimensi (reaksi, pembelajaran, perilaku, dan kepuasan produk). Pendekatan ini tidak hanya menilai hasil pelatihan secara kognitif, tetapi juga mengukur kesiapan guru dalam mengimplementasikan media digital secara nyata dalam pembelajaran sehari-hari. Dengan demikian, pelatihan ini diharapkan dapat berkontribusi terhadap penguatan kompetensi digital guru serta mendukung transformasi pembelajaran dasar menuju pembelajaran yang lebih inovatif, adaptif, dan berorientasi pada kebutuhan abad ke-21. Riset terbaru menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran digital seperti presentasi interaktif, video, dan media berbasis TIK menunjukkan pengaruh positif terhadap minat, motivasi, dan hasil belajar siswa di sekolah dasar (Raharjo et al., 2025). Oleh sebab itu, keterampilan guru dalam merancang media ajar digital berkaitan erat dengan kompetensi digitalnya dan kemampuannya mengintegrasikan media digital ke dalam pengajaran (Alptekin & Taneri, 2025).

Namun demikian, tetap ada kendala di lapangan dalam penerapan media pembelajaran digital sejumlah penelitian menunjukkan bahwa meskipun guru sudah berupaya menggunakan media digital, tantangan muncul dari keterbatasan literasi digital spesifik, keterbatasan infrastruktur, serta kurangnya pelatihan dan dukungan institusional (Herman & Mulyadi, 2025). Oleh karena itu, untuk menghasilkan media ajar digital berkualitas, diperlukan pelatihan intensif dan pendampingan guru dalam penggunaan dan desain media digital.

Dalam konteks ini, pelatihan profesional guru berbasis media digital terutama yang memberi keterampilan praktis dalam merancang media ajar interaktif menjadi strategi penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di sekolah dasar, mendukung kreativitas guru, dan memperkuat literasi digital sekolah (Raharjo et al., 2025). Dengan demikian, upaya meningkatkan kompetensi digital guru melalui pelatihan dan pengembangan media pembelajaran digital relevan untuk mendukung

transformasi pendidikan dasar menuju pembelajaran yang lebih modern, menarik, dan adaptif terhadap perubahan zaman.

Kompetensi digital guru merupakan kemampuan untuk memanfaatkan teknologi secara efektif dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Kompetensi ini tidak hanya mencakup penguasaan teknis terhadap perangkat digital, tetapi juga kemampuan pedagogis dalam memilih dan mengintegrasikan teknologi sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Guru yang memiliki kompetensi digital yang baik cenderung lebih adaptif terhadap perubahan dan mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna serta relevan dengan perkembangan zaman (Alptekin & Taneri, 2025).

Dalam konteks pendidikan dasar, kompetensi digital menjadi aspek penting karena guru berperan sebagai fasilitator utama dalam membangun pengalaman belajar yang menarik dan kontekstual. Penguasaan teknologi memungkinkan guru untuk menyajikan materi secara lebih visual, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa, sehingga mendukung peningkatan keterlibatan dan pemahaman konsep. Hasil pengabdian masyarakat yang dipublikasikan oleh Goodwood menunjukkan bahwa *workshop manajemen pembelajaran berbasis digital* membantu guru meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam penggunaan teknologi digital secara fungsional untuk pembelajaran, sehingga makin memperkuat kompetensi profesional mereka dalam konteks pembelajaran digital (Fanaqi, Faiza, Fadhilah, & Fauziah, 2022).

Lebih lanjut, studi lain menunjukkan bahwa pelatihan pembuatan modul ajar berbasis *teknologi digital* berkontribusi pada pengembangan kompetensi guru dalam memanfaatkan alat-alat digital saat menyusun materi ajar, yang juga berdampak positif terhadap kesiapan mereka dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis teknologi (Manisa et al., 2024). Dengan demikian, upaya peningkatan kompetensi digital guru harus dipandang sebagai bagian integral dari pengembangan profesional berkelanjutan, yang tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis tetapi juga meningkatkan kualitas pembelajaran yang disajikan kepada siswa. Penelitian Raharjo et al. (2025) menunjukkan menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendorong partisipasi aktif siswa.

Selain itu, media digital memberikan fleksibilitas dalam penyajian materi dan memungkinkan guru untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran berpusat pada siswa, di mana teknologi berfungsi sebagai sarana pendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif. Hasil kegiatan *workshop manajemen pembelajaran berbasis digital* menunjukkan bahwa pelatihan ini membantu guru mengembangkan pemahaman dan keterampilan dalam menggunakan berbagai aplikasi digital untuk menunjang proses pembelajaran, sehingga interaksi antara guru dan siswa menjadi lebih dinamis dan efektif (Rindiani & Nurhadi, 2025).

Pendekatan serupa juga ditunjukkan dalam kegiatan sosialisasi platform interaktif seperti *Mentimeter*, yang mendukung guru dalam merancang kuis dan refleksi pembelajaran secara real-time sehingga meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar (Harmayani, Trisnowali, & Sirwanti, 2025). Dengan demikian, integrasi media pembelajaran digital dalam konteks pendidikan dasar tidak hanya meningkatkan kualitas penyampaian materi, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar siswa dan memperkuat kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi pendidikan secara optimal. Canva merupakan platform desain berbasis web yang menyediakan berbagai template, elemen visual, dan fitur interaktif yang mudah digunakan oleh pendidik. Platform ini memungkinkan guru untuk mengembangkan berbagai bentuk media pembelajaran seperti poster edukatif, infografik, dan presentasi interaktif tanpa memerlukan keterampilan desain tingkat lanjut.

Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan kreativitas guru serta kualitas visual materi ajar yang dihasilkan (Wulandari & Mudinillah, 2022). Melalui penggunaan Canva, guru dapat menyajikan materi secara lebih menarik, terstruktur, dan komunikatif sehingga mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna.

Hasil penelitian Askar and Suhardiman (2025) menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan Canva mampu meningkatkan kreativitas peserta dan keterampilan dalam merancang media digital berbasis desain grafis yang menarik. Kegiatan pelatihan tersebut tidak hanya memperkuat kemampuan teknis, tetapi juga mendorong peningkatan motivasi dan kepercayaan diri dalam menciptakan media pembelajaran inovatif.

Selain itu, studi yang dilakukan oleh Fanaqi et al. (2022) mengonfirmasi bahwa penggunaan aplikasi digital termasuk Canva berperan penting dalam memperkaya proses pembelajaran berbasis teknologi. Melalui kegiatan pelatihan yang melibatkan pemanfaatan Canva, peserta menunjukkan peningkatan kemampuan dalam menghasilkan karya visual edukatif yang kontekstual dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran modern. Dengan demikian, penggunaan Canva dalam konteks pendidikan dasar dapat dianggap sebagai sarana efektif untuk mengembangkan kreativitas, meningkatkan literasi digital, serta memperkuat inovasi pedagogis guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran.

## 2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan dukungan data kualitatif, yang bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas pelatihan dalam meningkatkan kompetensi digital guru melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis Canva. Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh gambaran komprehensif mengenai perubahan pemahaman, sikap, dan kesiapan guru dalam mengintegrasikan media digital ke dalam proses pembelajaran.

### 2.1. Desain dan Subjek Penelitian

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan intensif satu hari (one-day workshop) yang diselenggarakan pada 20 September 2025 di SD Negeri 7 Salabose. Peserta kegiatan berjumlah 33 orang guru ( $n = 33$ ) yang terdiri atas guru kelas dan guru mata pelajaran. Seluruh peserta mengikuti kegiatan secara penuh hingga selesai. Pelatihan dirancang menggunakan pendekatan partisipatif dan berbasis praktik (*learning by doing*) agar peserta tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu menghasilkan produk media pembelajaran yang dapat langsung digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

### 2.2. Prosedur Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan terdiri atas empat tahapan utama sebagai berikut:

#### 1. Tahap Persiapan

Meliputi koordinasi dengan pihak sekolah mitra, penyusunan modul pelatihan, penyusunan instrumen evaluasi, serta persiapan sarana pendukung seperti perangkat presentasi, jaringan internet, dan perangkat peserta.

#### 2. Tahap Pelaksanaan Pelatihan

Kegiatan diawali dengan penyampaian tujuan dan urgensi penggunaan media pembelajaran digital, kemudian dilanjutkan dengan pemaparan materi dan demonstrasi penggunaan Canva. Materi pelatihan meliputi:

- a) urgensi penggunaan media visual dalam pembelajaran;
- b) pengenalan antarmuka dan fitur *Canva for Education*;
- c) pembuatan dan pengelolaan akun pengguna;
- d) eksplorasi elemen grafis, teks, dan template edukatif;
- e) prinsip dasar desain visual (komposisi, warna, dan tipografi);
- f) praktik pembuatan media pembelajaran interaktif dan poster edukatif;
- g) pemanfaatan elemen animasi dan interaktivitas;
- h) proses ekspor dan integrasi media ke dalam pembelajaran.

#### 3. Tahap Praktik dan Pendampingan

Peserta melakukan praktik mandiri dengan pendampingan langsung dari narasumber. Pada tahap ini dilakukan diskusi dan pemecahan masalah teknis yang dihadapi peserta selama proses pembuatan media pembelajaran.

#### 4. Tahap Evaluasi dan Tindak Lanjut

Setelah kegiatan selesai, peserta mengisi kuesioner evaluasi dan memperoleh sertifikat partisipasi. Data hasil evaluasi digunakan untuk menilai efektivitas pelatihan serta tingkat pencapaian kompetensi peserta.

#### 2.3. Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui tiga teknik utama:

1. Daftar hadir, digunakan untuk mendokumentasikan jumlah dan karakteristik peserta kegiatan.
2. Kuesioner evaluasi, yang terdiri atas pertanyaan tertutup dan terbuka. Kuesioner disusun berdasarkan enam dimensi evaluasi, yaitu:
  - *Reaction* (kepuasan terhadap materi, pemateri, dan pelaksanaan kegiatan),
  - *Learning* (pemahaman terhadap materi dan fitur Canva),
  - *Behavior* (kesiapan menerapkan hasil pelatihan),
  - *Perceived Usefulness* (persepsi terhadap manfaat penggunaan Canva),
  - *Perceived Ease of Use* (kemudahan penggunaan Canva), dan
  - *Product Satisfaction* (kepuasan terhadap hasil media pembelajaran yang dihasilkan).
3. Dokumentasi, berupa foto kegiatan dan hasil produk media pembelajaran yang dihasilkan oleh peserta selama pelatihan.

#### 2.4. Teknik Analisis Data

Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif dalam bentuk persentase, dengan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\% \quad (1)$$

Hasil analisis digunakan untuk menggambarkan tingkat pencapaian setiap dimensi evaluasi pelatihan. Data kualitatif dari pertanyaan terbuka dianalisis menggunakan pendekatan tematik, yang meliputi tahapan (Tenny, Brannan, & Brannan, 2022):

- (1) Membaca data secara menyeluruh,
- (2) Melakukan pengkodean awal (*open coding*),
- (3) Mengelompokkan kode menjadi tema, dan
- (4) Menarik interpretasi makna berdasarkan pola yang muncul.

Pendekatan gabungan ini memungkinkan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai efektivitas pelatihan, baik dari sisi capaian kuantitatif maupun pengalaman subjektif peserta, sehingga memberikan gambaran yang utuh mengenai dampak kegiatan terhadap peningkatan kompetensi digital guru.

#### 2.5. Kerangka Evaluasi Pelatihan

Evaluasi pelatihan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan evaluasi multi dimensi untuk menilai efektivitas pelatihan secara komprehensif. Evaluasi tidak hanya difokuskan pada kepuasan peserta, tetapi juga mencakup pemahaman materi, perubahan perilaku, serta kesiapan peserta dalam menerapkan hasil pelatihan pada praktik pembelajaran. Pendekatan ini sejalan dengan model evaluasi pelatihan yang menekankan pentingnya mengukur dampak pembelajaran secara menyeluruh, baik dari sisi proses maupun hasil. Evaluasi semacam ini diperlukan untuk memastikan bahwa pelatihan tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga berdampak pada peningkatan kompetensi dan praktik profesional guru (Putranti & Radiana, 2025).

Selain itu, evaluasi pelatihan dalam konteks pengabdian masyarakat menunjukkan bahwa pelatihan yang dirancang secara partisipatif dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta terhadap keterampilan yang ditargetkan, serta memberikan dampak positif terhadap kapasitas peserta dalam menerapkan hasil pelatihan (Silvana, Rusdi, & Hasanuddin, 2025). Lebih lanjut, studi lain dari *Yumary* menunjukkan bahwa pelatihan untuk guru dalam pengembangan keterampilan profesional seperti penulisan karya ilmiah menghasilkan respons positif peserta dan menunjukkan bahwa evaluasi pelatihan perlu melibatkan pengukuran terhadap pengetahuan sebelumnya dan setelah pelatihan serta evaluasi praktik lanjutan peserta (Nurpratiwi & Amaliyah, 2024). Dengan demikian, kerangka evaluasi

pelatihan yang digunakan dalam penelitian ini memperkuat pentingnya tidak hanya menilai aspek reaksi peserta terhadap pelatihan, tetapi juga perubahan kompetensi yang dapat diukur melalui indikator kinerja dan siap terapkan di lapangan.

## 2.6. Model Evaluasi Pelatihan Berbasis Kirkpatrick dan UTAUT

Model evaluasi yang digunakan dalam penelitian ini mengadopsi pendekatan gabungan antara model evaluasi Kirkpatrick dan kerangka penerimaan teknologi UTAUT (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*). Model Kirkpatrick digunakan untuk mengevaluasi aspek *reaction*, *learning*, dan *behavior*, yang mencerminkan tingkat kepuasan peserta, pemahaman terhadap materi, serta kesiapan dalam mengimplementasikan hasil pelatihan.

Sementara itu, kerangka UTAUT digunakan untuk mengukur persepsi peserta terhadap kemanfaatan dan kemudahan penggunaan teknologi dalam konteks pembelajaran digital. Pendekatan ini relevan untuk mengevaluasi penerimaan guru terhadap penggunaan media berbasis teknologi, khususnya dalam konteks pelatihan pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran.

Kombinasi kedua model ini memungkinkan evaluasi yang lebih komprehensif terhadap efektivitas pelatihan, baik dari sisi proses pembelajaran maupun kesiapan guru dalam mengimplementasikan hasil pelatihan di lingkungan sekolah. Model UTAUT yang pertama kali dikembangkan oleh Venkatesh, Thong, and Xu (2012) tetap dijadikan dasar teoretis karena menjadi rujukan utama dalam kajian penerimaan teknologi, dan relevansinya terus diperkuat oleh berbagai penelitian terbaru yang menerapkan UTAUT di konteks pendidikan digital (Al-Emran, Mezhuyev, & Kamaludin, 2018; Dwivedi, Rana, Jeyaraj, Clement, & Williams, 2019; Kirkpatrick & Kirkpatrick, 2006; Thomas, Singh, & Gaffar, 2013).

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1. Hasil

Workshop pelatihan bertema “Pemanfaatan Platform Canva dalam Desain Media Pembelajaran Interaktif” dilaksanakan secara luring di SD Negeri 7 Salabose pada tanggal 20 September 2025. Kegiatan ini diikuti oleh 33 guru yang terlibat aktif dalam sesi pemaparan materi, demonstrasi, hingga praktik mandiri (*hands-on*).

#### 3.1.1. Analisis Capaian: Perbandingan Situasi Awal dan Hasil Pelatihan

Mengingat kondisi awal guru yang diidentifikasi melalui observasi pra-kegiatan, berikut adalah tabel perbandingan untuk menunjukkan peningkatan kompetensi yang terukur setelah pelaksanaan pelatihan.

Tabel 1. Perbandingan kondisi awal (observasi) dan capaian akhir

Indikator Kompetensi	Kondisi Awal (Situasi Lapangan)	Capaian Setelah Pelatihan (Post-Activity)
Literasi Digital	Guru hanya menggunakan perangkat digital untuk fungsi administratif dasar (mengetik teks).	Guru mampu mengoperasikan fitur desain kreatif dengan skor peningkatan pemahaman mencapai <b>82,4%</b> .
Produksi Media	Ketergantungan tinggi pada materi cetak konvensional; jarang membuat media visual mandiri.	100% peserta berhasil memproduksi minimal satu poster edukatif dan satu slide presentasi interaktif.
Kemandirian Desain	Guru merasa kesulitan menentukan komposisi visual dan memilih elemen grafis yang tepat.	Guru mampu menerapkan prinsip desain (warna & tata letak) secara mandiri dengan skor kepuasan produk <b>89,1%</b> .
Motivasi Teknologi	Adanya keraguan dan rasa kurang percaya diri dalam mencoba aplikasi desain baru.	Tumbuhnya kepercayaan diri dan niat kuat untuk menerapkan media digital di kelas (skor <b>92,7%</b> ).

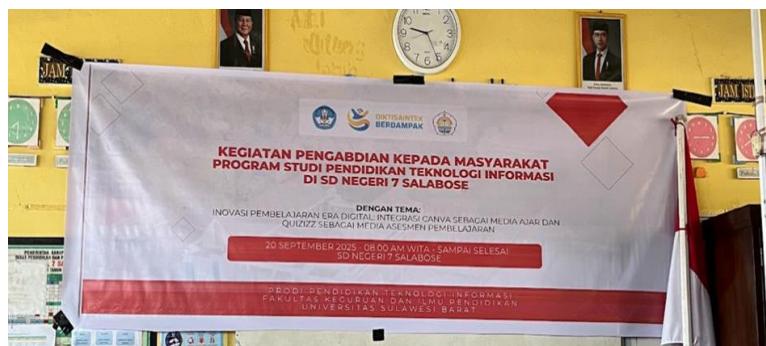
### 3.1.2. Kriteria Penilaian Produk (Rubrik)

Luaran berupa poster edukatif dan slide interaktif yang dibuat oleh peserta dinilai menggunakan rubrik penilaian produk untuk menjamin kualitas media sesuai standar pembelajaran.

Tabel 2. Rubrik penilaian luaran media pembelajaran

Aspek Penilaian	Deskripsi Kriteria	Kategori Capaian
<b>Kesesuaian Materi</b>	Konten visual akurat dan relevan dengan topik mata pelajaran.	Sangat Baik
<b>Prinsip Visual</b>	Keseimbangan komposisi warna, keterbacaan huruf, dan tata letak elemen.	Baik
<b>Aspek Interaktif</b>	Penggunaan animasi, transisi, dan navigasi yang mendukung alur materi.	Baik
<b>Kemanfaatan</b>	Media memiliki potensi tinggi untuk meningkatkan minat belajar siswa di kelas.	Sangat Baik

Kegiatan berlangsung selama satu hari penuh dengan antusiasme tinggi dari para peserta. Berikut ini dokumentasi beberapa momen penting dalam kegiatan:



Gambar 1. Spanduk kegiatan PKM program studi pendidikan teknologi informasi

Spanduk ini dirancang untuk menyampaikan informasi lengkap mengenai workshop, termasuk tema, tujuan, dan jadwal kegiatan. Pemasangan spanduk di ruang kegiatan SD Negeri 7 Salabose bertujuan untuk memudahkan akses informasi bagi peserta dan pengunjung, serta memastikan bahwa semua pihak yang terlibat dapat memahami topik yang akan dibahas dan ikut berpartisipasi secara aktif dalam acara tersebut..



Gambar 2. Suasana penyampaian materi workshop

Dokumentasi ini memperlihatkan sesi pemaparan materi inti oleh narasumber yang berlangsung di ruang kelas SD Negeri 7 Salabose. Pada layar proyektor terpampang jelas topik utama kegiatan, yaitu pengenalan dan pemanfaatan platform Canva, yang menjadi fokus pembahasan. Kegiatan ini dilaksanakan dengan metode tatap muka untuk memfasilitasi interaksi langsung antara narasumber dan peserta, serta menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif guna memastikan materi tersampaikan dengan efektif sebelum sesi praktik dimulai.



Gambar 3. Suasana pelaksanaan workshop tatap muka

Dokumentasi di atas memperlihatkan suasana interaktif selama pelaksanaan workshop di dalam kelas. Terlihat narasumber sedang memberikan penjelasan teknis secara langsung di hadapan para peserta. Para guru tampak menyimak materi dengan seksama dan menunjukkan fokus yang tinggi terhadap demonstrasi fitur yang ditampilkan di layar. Hal ini menunjukkan tingginya antusiasme dan keseriusan peserta dalam mengikuti setiap tahapan kegiatan untuk meningkatkan kompetensi digital mereka.



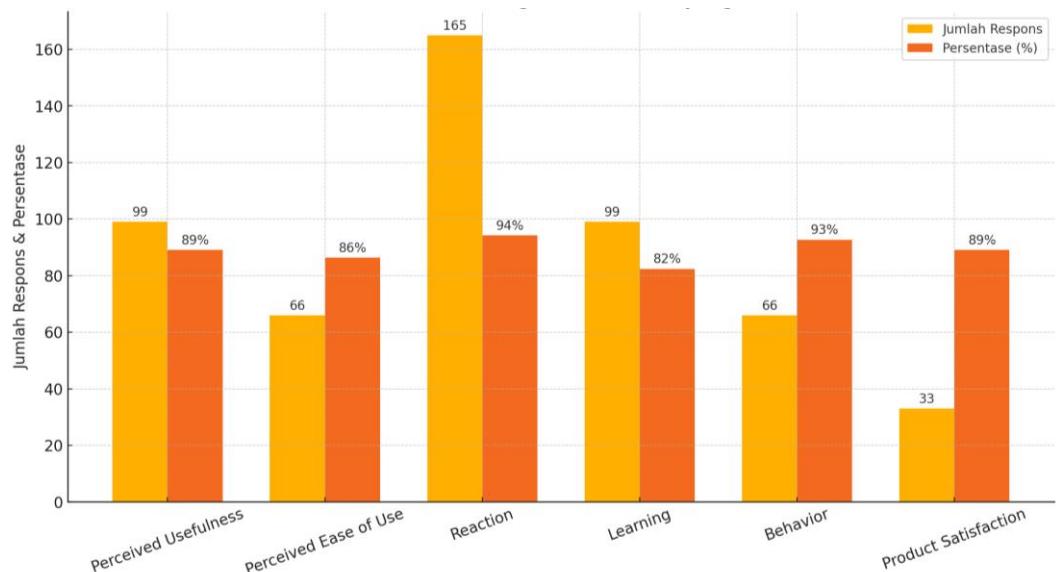
Gambar 4. Salah satu contoh hasil karya guru SDN 7 Salabose menggunakan Canva

### 3.2. Pembahasan

Evaluasi pelatihan dilakukan menggunakan kuesioner pascapelatihan (*post-training evaluation*) yang mengukur enam dimensi, yaitu *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, *Reaction*, *Learning*, *Behavior*, dan *Product Satisfaction*. Model evaluasi ini merupakan kombinasi antara pendekatan Kirkpatrick dan Technology Acceptance Model (TAM). Agar lebih mudah dipahami, dimensi-dimensi tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1. Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use*): Penilaian bahwa aplikasi Canva tidak sulit dioperasikan oleh pemula.
2. Manfaat yang Dirasakan (*Perceived Usefulness*): Keyakinan guru bahwa Canva membantu mempermudah pekerjaan mereka.
3. Kepuasan Peserta (*Reaction*): Sejauh mana peserta merasa puas dengan materi dan cara narasumber mengajar.
4. Peningkatan Pengetahuan (*Learning*): Tolok ukur bertambahnya pemahaman teknis mengenai fitur-fitur Canva.
5. Niat Implementasi (*Behavior*): Kesiapan guru untuk langsung menggunakan Canva dalam mengajar di kelas.
6. Kepuasan Hasil Karya (*Product Satisfaction*): Kebanggaan dan kepuasan guru terhadap media yang mereka buat sendiri.

Berikut adalah representasi visual dari hasil evaluasi enam dimensi tersebut:



Gambar 5. Visualisasi perbandingan skor capaian untuk setiap dimensi evaluasi

Detail angka dari setiap dimensi disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Rekapitulasi evaluasi kegiatan

Dimensi	Total Butir Penilaian Terisi	Percentase (%)
Manfaat yang Dirasakan ( <i>Perceived Usefulness</i> )	99	89.1%
Kemudahan Penggunaan ( <i>Perceived Ease of Use</i> )	66	86.4%
Kepuasan Peserta ( <i>Reaction</i> )	165	94.2%
Peningkatan Pengetahuan ( <i>Learning</i> )	99	82.4%
Niat Implementasi ( <i>Behavior</i> )	66	92.7%
Kepuasan Hasil Karya ( <i>Product Satisfaction</i> )	33	89.1%

Tabel 4. Rekapitulasi skor evaluasi (pasca-kegiatan)

Dimensi Evaluasi	Percentase (%)	Interpretasi
Kepuasan Peserta ( <i>Reaction</i> )	94.2%	Sangat Memuaskan
Niat Implementasi ( <i>Behavior</i> )	92.7%	Sangat Siap
Manfaat yang Dirasakan ( <i>Perceived Usefulness</i> )	89.1%	Sangat Bermanfaat
Kepuasan Hasil Karya ( <i>Product Satisfaction</i> )	89.1%	Sangat Puas
Kemudahan Penggunaan ( <i>Perceived Ease of Use</i> )	86.4%	Mudah
Peningkatan Pengetahuan ( <i>Learning</i> )	82.4%	Meningkat

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa Kepuasan Peserta (94,2%) dan Niat Implementasi (92,7%) menduduki skor tertinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun guru berangkat dari literasi digital yang terbatas (kondisi awal), metode pelatihan yang komunikatif berhasil membangun kepercayaan diri mereka. Temuan ini didukung oleh penelitian Oktaviani and Utami (2024) yang menekankan bahwa pelatihan berbasis praktik langsung mampu meningkatkan komitmen guru dalam menghasilkan inovasi media.

Dimensi Peningkatan Pengetahuan (*Learning*) memperoleh skor 82,4%. Walaupun skor ini merupakan yang terendah dibanding dimensi lainnya, angka tersebut tetap melampaui standar minimal kategori "Sangat Baik". Rendahnya skor relatif ini disebabkan oleh beberapa fitur lanjut (seperti animasi kustom dan sinkronisasi audio) yang memerlukan waktu eksplorasi lebih lama di luar jam workshop. Hal ini diperkuat dengan komentar peserta yang menginginkan adanya modul panduan praktis untuk dipelajari mandiri setelah kegiatan (Meisuri, Siregar, Halik, Bakti, & Firdaus, 2024).

Secara teoretis, perubahan dari "konsumen konten" menjadi "kreator konten" yang ditunjukkan dalam Tabel 1 merupakan indikator penting transformasi pedagogi. Guru SDN 7 Salabose kini memiliki kemandirian digital yang lebih kuat untuk menciptakan ekosistem belajar yang adaptif terhadap kebutuhan abad ke-21 (Alptekin & Taneri, 2025; Supratman et al., 2025).

Beberapa komentar peserta:

*"Materi yang disampaikan sangat jelas dan mudah dipahami. Saya merasa lebih percaya diri untuk mulai menggunakan Canva dalam pembelajaran."*

*"Pelatihan ini memberikan banyak wawasan baru, khususnya terkait fitur-fitur Canva yang belum pernah saya gunakan sebelumnya."*

*"Pemateri menyampaikan materi dengan runut dan komunikatif, sehingga memudahkan saya mengikuti setiap tahapan praktik."*

*"Kegiatan ini sangat bermanfaat, namun saya berharap pelaksanaan ke depan dapat menambah durasi praktik agar peserta lebih leluasa berlatih."*

*"Panduan yang diberikan selama pelatihan sangat membantu. Akan lebih baik jika disertai modul ringkas sebagai pegangan setelah kegiatan."*

*"Fasilitas yang digunakan cukup memadai, meskipun beberapa peserta mengalami kendala jaringan saat praktik."*

*"Saya berharap ada pelatihan lanjutan yang membahas desain tingkat lanjut agar kemampuan saya dalam memanfaatkan Canva semakin optimal."*

Komentar-komentar tersebut memperkuat bahwa kegiatan ini memberikan dampak positif bagi peserta.

Berdasarkan hasil evaluasi dan deskripsi kegiatan pelatihan Canva yang telah dipaparkan sebelumnya, kegiatan ini memberikan sejumlah manfaat signifikan bagi peserta sebagai berikut:

1. Pengembangan Literasi Digital: Meningkatkan pemahaman guru mengenai peran teknologi visual dalam memperkuat pedagogi digital di sekolah dasar.
2. Keahlian Teknis: Peserta mampu menguasai langkah-langkah desain media secara sistematis, dari pemilihan elemen hingga ekspor konten.
3. Efikasi Diri: Membangun kepercayaan diri dan sikap positif guru dalam mengadopsi platform digital untuk kebutuhan pengajaran harian.
4. Inovasi Pembelajaran: Mendukung terciptanya materi ajar yang lebih kreatif, interaktif, dan efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa.
5. Keberlanjutan Profesional: Mendorong semangat belajar mandiri dan peluang pengembangan kompetensi teknologi pembelajaran di masa depan.

Berdasarkan hasil pengolahan kuesioner, kegiatan pelatihan Canva menunjukkan efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan kompetensi peserta pada berbagai aspek. Program pelatihan literasi digital terbukti mampu meningkatkan kompetensi guru dalam penggunaan alat digital untuk pembelajaran interaktif (Supratman et al., 2025).

Skor tertinggi terdapat pada dimensi kepuasan peserta (*Reaction*) dan niat implementasi (*Behavior*), yang menggambarkan bahwa peserta merasa puas terhadap penyampaian materi, pemateri, serta fasilitas pendukung, sekaligus memiliki motivasi yang kuat untuk mengadopsi Canva dalam kegiatan pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa pelatihan berbasis proyek dan mentoring digital mampu meningkatkan motivasi dan komitmen guru untuk menghasilkan media pembelajaran inovatif (Oktaviani & Utami, 2024).

Selain itu, dimensi manfaat yang dirasakan (*Perceived Usefulness*) dan kepuasan hasil karya (*Product Satisfaction*) juga memperoleh nilai yang tinggi, yang menunjukkan bahwa peserta menilai Canva bermanfaat, relevan, dan mendukung peningkatan kualitas media pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Hasil ini didukung oleh penelitian yang menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva meningkatkan pemahaman siswa dan kualitas visual media ajar (Afifah et al., 2025). Temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga meningkatkan apresiasi peserta terhadap pemanfaatan teknologi digital. Hal ini sejalan dengan penelitian tentang kesiapan pedagogis guru yang menemukan bahwa pelatihan terstruktur dapat meningkatkan kesiapan integrasi teknologi dalam pembelajaran (Bian, Lilianti, Mokodompit, Sari, & Nasir, 2024).

Meskipun dimensi peningkatan pengetahuan (*Learning*) memiliki skor paling rendah dibandingkan dimensi lainnya, nilai yang diperoleh tetap menunjukkan kategori sangat baik. Ini menandakan bahwa pelatihan berhasil meningkatkan pemahaman peserta dalam menggunakan Canva, meskipun sebagian masih memerlukan pendalaman fitur tertentu. Hal ini juga sejalan dengan penelitian bahwa pelatihan literasi digital meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan media ajar digital secara efektif (Wulandari & Mudinillah, 2022).

Secara keseluruhan, seluruh dimensi evaluasi menunjukkan nilai di atas 80 persen, sehingga dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan Canva berjalan dengan sangat efektif, relevan, dan berkontribusi nyata terhadap peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan kesiapan peserta dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Penelitian sebelumnya juga menegaskan bahwa pelatihan teknologi digital meningkatkan literasi digital, motivasi, dan kemampuan produksi media ajar guru secara signifikan (Meisuri et al., 2024).

## 4. Kesimpulan

### 4.1. Kesimpulan

Pelatihan pemanfaatan platform Canva dalam desain media pembelajaran interaktif yang dilaksanakan di SD Negeri 7 Salabose menunjukkan hasil yang positif dan signifikan. Berdasarkan hasil evaluasi, terdapat tiga temuan utama. Pertama, pelatihan berhasil meningkatkan kompetensi digital guru, khususnya dalam pemahaman dan keterampilan menggunakan fitur desain Canva, yang tercermin dari capaian dimensi *learning* sebesar 82,4%.

Kedua, pelatihan mendorong kesiapan guru dalam mengimplementasikan media digital ke dalam pembelajaran, yang ditunjukkan oleh skor *behavior* sebesar 92,7%. Hal ini menunjukkan bahwa peserta tidak hanya memahami materi, tetapi juga memiliki kesiapan untuk menerapkannya dalam praktik pembelajaran. Ketiga, hasil produk yang dihasilkan menunjukkan kualitas yang baik hingga sangat baik, baik dari aspek kesesuaian materi, desain visual, maupun kebermanfaatannya dalam mendukung pembelajaran. Temuan ini menegaskan bahwa pendekatan pelatihan berbasis praktik dan pendampingan efektif dalam meningkatkan kompetensi profesional guru.

#### **4.2. Limitasi Penelitian**

Pelatihan yang dilakukan hanya berlangsung selama satu hari, yang memungkinkan peserta untuk menguasai fitur dasar Canva tetapi belum memberikan kesempatan untuk penguasaan fitur yang lebih kompleks. Selain itu, keterbatasan waktu juga membatasi kemampuan peserta untuk mengembangkan keterampilan desain secara mendalam dan menyeluruh. Kegiatan ini juga hanya melibatkan 33 guru dari SD Negeri 7 Salabose, yang mungkin tidak sepenuhnya representatif bagi seluruh guru di wilayah tersebut. Oleh karena itu, hasil dari pelatihan ini hanya berlaku untuk konteks terbatas di sekolah mitra

#### **4.3. Saran dan Studi Lanjutan**

Berdasarkan hasil kegiatan, disarankan agar pelatihan serupa dilaksanakan secara berkelanjutan dengan durasi yang lebih panjang untuk memperdalam penguasaan fitur dan strategi desain pembelajaran digital. Selain itu, diperlukan pendampingan lanjutan agar guru dapat mengimplementasikan media yang telah dibuat secara konsisten dalam proses pembelajaran di kelas. Dari sisi kelembagaan, sekolah diharapkan dapat menyediakan dukungan infrastruktur yang memadai, seperti akses internet yang stabil dan perangkat pendukung pembelajaran digital. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan desain evaluasi yang lebih komprehensif, seperti pre-test dan post-test, guna mengukur peningkatan kompetensi secara lebih objektif.

Penelitian selanjutnya bisa fokus pada evaluasi jangka panjang terhadap penerapan media pembelajaran digital yang dibuat oleh guru setelah pelatihan, untuk mengukur sejauh mana keterampilan yang didapatkan diimplementasikan dalam jangka waktu yang lebih panjang. Selain itu, studi komparatif antara pelatihan berbasis daring dan tatap muka juga dapat dilakukan untuk mengetahui efektivitas kedua pendekatan tersebut dalam meningkatkan kompetensi digital guru. Studi lebih lanjut juga dapat melibatkan guru dari berbagai wilayah dan latar belakang sekolah untuk memberikan gambaran yang lebih luas tentang kebutuhan pelatihan digital di tingkat pendidikan dasar.

#### **Ucapan terima kasih**

Ucapan terima kasih disampaikan kepada para dosen dari Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, yang telah membantu dan dukungan dalam pelaksanaan serta penyusunan jurnal ini. Penghargaan yang sama juga diberikan kepada para mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi yang turut berperan aktif dalam setiap tahap kegiatan. Tidak lupa, ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya disampaikan kepada seluruh guru SDN 7 Salabose atas partisipasi dan kerja sama yang sangat baik sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan lancar.

#### **Referensi**

- Afifah, N., Tang, J., Zain, S., & Firman, F. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar Dasar-Dasar Kejuruan Siswa Kelas X APHP UPT SMK Negeri 8 Pinrang. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(2), 733-742. doi:<https://doi.org/10.53299/jppi.v5i2.1432>
- Al-Emran, M., Mezhuyev, V., & Kamaludin, A. (2018). Technology Acceptance Model in M-learning Context: A Systematic Review. *Computers & Education*, 125, 389-412. doi:<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.06.008>
- Alptekin, Z., & Taneri, A. (2025). Technology Integration in Pedagogical Processes: Digital Competence and Teaching Practices of Primary School Teachers in Turkey. *Discover Education*, 4(1), 1-22. doi:<https://doi.org/10.1007/s44217-025-00646-9>
- Askar, M. A., & Suhardiman, S. (2025). Berkreasi dengan Canva: Pelatihan Desain Grafis untuk Kreativitas Siswa MTs Sinoa. *Yumary: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(4), 751-759. doi:<https://doi.org/10.35912/yumary.v5i4.3687>
- Bian, Y., Lilianti, L., Mokodompit, M., Sari, Y. P., & Nasir, N. (2024). Pemanfaatan Canva For Education dalam Membangun Literasi Digital di Era Kurikulum Merdeka: Sebuah Analisis Studi Pustaka. *Jurnal Ilmu Manajemen Sosial Humaniora (JIMSH)*, 6(1), 12-20. doi:<https://doi.org/10.51454/jimsh.v6i1.403>

- Dwivedi, Y. K., Rana, N. P., Jeyaraj, A., Clement, M., & Williams, M. D. (2019). Re-examining the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT): Towards a Revised Theoretical Model. *Information Systems Frontiers*, 21(3), 719-734. doi:<https://doi.org/10.1007/s10796-017-9774-y>
- Fanaqi, C., Faiza, J. M., Fadhilah, M. I., & Fauziah, D. (2022). Workshop Manajemen Pembelajaran Berbasis Digital Bagi Guru SD di Kota Kulon Kabupaten Garut. *Yumary: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(3), 151-158. doi:<https://doi.org/10.35912/yumary.v2i3.784>
- Harmayani, H., Trisnowali, A., & Sirwanti, S. (2025). FOMATH: Sosialisasi Platform Mentimeter untuk Pembelajaran Interaktif Matematika. *Yumary: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(3), 581-590. doi:<https://doi.org/10.35912/yumary.v5i3.3686>
- Herman, M., & Mulyadi, D. (2025). A Model Of Elementary School Teachers' professional Competence As An Effort To Develop Digital Literacy. *Proceeding of International Seminar on Agricultural Conservation and Cultural Heritage*, 1(1), 102-106.
- Huong, T. T., Vy, P. N. T., Minh, L. H., & Linh, N. T. (2025). Primary School Teacher Educators' Digital Competence: Perceived Confidence and Continuing Needs for 21st-Century Teaching. *Educational Process: International Journal*, 15(1), 1-23. doi:<https://doi.org/10.22521/edupij.2025.15.147>
- Kirkpatrick, D., & Kirkpatrick, J. (2006). *Evaluating Training Programs: The Four Levels*. San Fransisco: Berrett-Koehler Publishers.
- Kurniawan, I., & Zabeta, M. (2025). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Digital Pada Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Research and Development Journal of Education*, 11(1), 258-267. doi:<http://dx.doi.org/10.30998/rdje.v11i1.28612>
- Manisa, T., Trisianawati, E., Sari, M., Nawawi, N., Herditiya, H., & Nurmayanti, N. (2024). Pelatihan Pembuatan Modul Ajar Berbasis Artificial Intelligence (AI) untuk Guru-Guru SMPN 3 Sungai Kakap. *Jurnal Pemberdayaan Umat*, 3(2), 61-67. doi:<https://doi.org/10.35912/jpu.v3i2.3633>
- Meisuri, M., Siregar, Y. A., Halik, A., Bakti, I., & Firdaus, M. (2024). Evaluation of the Effect of Teacher Training on the Use of Learning Technology. *Journal Emerging Technologies in Education*, 2(1), 8-20. doi:<https://doi.org/10.70177/jete.v2i1.733>
- Nurpratiwi, S., & Amaliyah, A. (2024). Pelatihan Penulisan Karya Ilmiah untuk Pengembangan Profesi Guru di Jakarta Timur. *Yumary: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(1), 27-34. doi:<https://doi.org/10.35912/yumary.v5i1.672>
- Oktaviani, H. I., & Utami, D. D. (2024). Development of Training Programs to Enhance Teachers' Digital Skills with Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK). *Journal of Educational Technology Studies and Applied Research*, 1(2), 1-5. doi:<https://doi.org/10.70125/jetsar.v1i2y2024a23>
- Putranti, N. D., & Radiana, U. (2025). Evaluation the Effectiveness of Training Program in Change Management for Indonesian Teachers. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 12(1), 1-20. doi:<https://doi.org/10.30734/jpe.v12i1.4823>
- Raharjo, R., Wiyati, I., Sutanto, S., Santoso, S., & Rondli, W. S. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa SDN 1 Sarirejo. *Jurnal Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 50-60. doi:<https://doi.org/10.70277/jgsd.v2i1.5>
- Rindiani, R. N., & Nurhadi, Z. F. (2025). Pendampingan Pembentukan Lembaga Pers Siswa dalam Meningkatkan Literasi Jurnalistik SMA Negeri 2 Kupang. *Yumary: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(3), 437-447. doi:<https://doi.org/10.35912/yumary.v5i3.3258>
- Silvana, S., Rusdi, M., & Hasanuddin, H. (2025). Evaluasi Dampak Pelatihan 3B dalam Pemberdayaan Masyarakat Desa Bonto Mate'ne. *Yumary: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(3), 631-640. doi:<https://doi.org/10.35912/yumary.v5i3.3684>
- Supratman, L., Irfan, A. M., Nurramadhani, A., Ningsih, R. D., & Pomares, K. M. R. (2025). Empowering Teachers' Digital Literacy: Training on Creating Digital Learning Media at Rural Elementary School. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 17(1), 151-160. doi:<https://doi.org/10.55215/pedagogia.v17i1.45>
- Tenny, S., Brannan, J. M., & Brannan, G. D. (2022). *Qualitative Study*. Florida: StatPearls Publishing.
- Thomas, T., Singh, L., & Gaffar, K. (2013). The Utility of the UTAUT Model in Explaining Mobile Learning Adoption in Higher Education in Guyana. *International Journal of Education and Development using ICT*, 9(3), 71-85.

- Venkatesh, V., Thong, J. Y., & Xu, X. (2012). Consumer Acceptance and Use of Information Technology: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology. *MIS Quarterly*, 36(1), 157-178. doi:<https://doi.org/10.2307/41410412>
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102-118. doi:<https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>