Vol 5 No.1 (2026) - Februari, pp 686-692 https://doi.org/10.59025/87jq2c45

Jurnal Masyarakat Madani Indonesia
e-ISSN: 2829-6702
https://syadani.onlinelibrary.id/

Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Canva dan Gamma AI bagi Guru SD Pulau-pulau Kecil Perbatasan

Ince Wattimury[1], Renny Souhoka[1], Melati I. S. Umarella[1], Cristianti C. Kilikily[1], Sigit Sugiarto[1]

[1]*Program Studi Diluar Kampus Utama (PSDKU), Kampus Kabupaten Maluku Barat Daya, Universitas Pattimura*

INFO ARTIKEL

Diserahkan:
19/11/2025
Direvisi:
17/12/2025
Diterima
28/01/2026

***Keywords*:**

Manajemen Keuangan Sekolah, RKAS,
Laporan Keuangan Sekolah, Transparan Dan Akuntabel

ABSTRAK

Keterbatasan akses terhadap teknologi pembelajaran digital masih menjadi tantangan bagi guru sekolah dasar di wilayah pulau-pulau kecil perbatasan. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk memberdayakan guru SD melalui peningkatan kompetensi praktis dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif berbasis Canva dan Gamma AI. Canva dimanfaatkan untuk pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) digital, sedangkan Gamma AI digunakan untuk menyusun presentasi pembelajaran berbasis kecerdasan buatan. Pelatihan dilaksanakan di Aula PSDKU Kampus Kabupaten Maluku Barat Daya, Universitas Pattimura, pada tanggal 24 dan 29 Juli 2025, dengan melibatkan 100 guru SD yang tergabung dalam Gugus Moa Barat. Metode kegiatan meliputi pemaparan materi, demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan intensif. Evaluasi dilakukan melalui evaluasi proses dan evaluasi produk. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa 92% peserta mampu menghasilkan LKPD digital berbasis Canva dan 90% peserta berhasil menyusun presentasi pembelajaran menggunakan Gamma AI yang siap diimplementasikan di kelas. Selain peningkatan keterampilan teknis, kegiatan ini memperkuat peran guru sebagai pengembang media pembelajaran mandiri dan kontekstual. Sebagian guru peserta telah mengimplementasikan produk media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar pascapelatihan. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya meningkatkan literasi digital guru, tetapi juga berkontribusi pada pemberdayaan guru dan keberlanjutan implementasi media pembelajaran inovatif di wilayah pulau-pulau kecil perbatasan.

Corresponding author email: sigith.sugiarto@gmail.com

Published by Alesha Media Digital. This is an open access article under the CC BY SA license
Copyright@ Author (2026).

1. PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memegang peranan strategis dalam membentuk fondasi literasi, numerasi, dan karakter peserta didik. Kualitas proses pembelajaran di sekolah dasar sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa [1][2]. Media pembelajaran yang baik membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret, menarik, dan bermakna.

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam praktik pembelajaran di sekolah [3][4]. Pemanfaatan teknologi digital memungkinkan guru untuk menyajikan materi pembelajaran secara lebih variatif dan interaktif [5]. Namun, tidak semua guru memiliki kesempatan dan kemampuan yang memadai untuk mengintegrasikan teknologi tersebut ke dalam proses pembelajaran, terutama di wilayah pulau-pulau kecil perbatasan.

Wilayah pulau-pulau kecil perbatasan, termasuk Kabupaten Maluku Barat Daya, menghadapi berbagai keterbatasan dalam penyelenggaraan pendidikan [6][7][8]. Keterbatasan infrastruktur, akses pelatihan, serta rendahnya literasi digital menjadi tantangan utama bagi guru sekolah dasar di wilayah tersebut [9][10]. Kondisi

ini berdampak pada minimnya penggunaan media pembelajaran digital dalam kegiatan belajar mengajar.

Pengembangan media pembelajaran inovatif menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di wilayah dengan keterbatasan sumber daya [11][12]. Media pembelajaran inovatif tidak hanya menekankan penggunaan teknologi, tetapi juga kreativitas dan efektivitas dalam menyampaikan materi pembelajaran [13]. Penguasaan platform digital yang mudah diakses dan ramah pengguna menjadi kebutuhan penting bagi guru sekolah dasar.

Canva merupakan salah satu platform digital yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) secara visual dan menarik [14]. Platform ini menyediakan berbagai template dan fitur yang memudahkan guru dalam merancang bahan ajar tanpa memerlukan keterampilan desain tingkat lanjut. Sementara itu, Gamma AI hadir sebagai platform berbasis kecerdasan buatan yang membantu guru menyusun presentasi pembelajaran secara cepat, terstruktur, dan menarik [15][16].

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dirancang sebagai upaya pemberdayaan guru sekolah dasar melalui pelatihan pemanfaatan Canva dan Gamma AI. Pelatihan ini diharapkan mampu meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan siswa. Melalui kegiatan ini, guru di wilayah pulau-pulau kecil perbatasan diharapkan dapat mengoptimalkan teknologi digital untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran.

Selain sebagai program peningkatan kompetensi jangka pendek, kegiatan ini dirancang untuk mendukung implementasi berkelanjutan di kelas. Guru tidak hanya dilatih menggunakan Canva dan Gamma AI, tetapi juga diarahkan untuk mengintegrasikan media pembelajaran yang dikembangkan ke dalam proses pembelajaran reguler. Dengan demikian, pelatihan ini diharapkan mampu mendorong perubahan praktik pembelajaran guru secara berkelanjutan, khususnya dalam konteks keterbatasan sumber daya di wilayah pulau-pulau kecil perbatasan.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini menggunakan pendekatan pelatihan dan pendampingan yang berorientasi pada peningkatan kompetensi praktis guru sekolah dasar [17][18]. Pendekatan ini dipilih untuk memastikan peserta tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu mengaplikasikan secara langsung penggunaan Canva dan Gamma AI dalam pembelajaran. Pelatihan dirancang berbasis praktik dengan menyesuaikan kebutuhan dan kondisi peserta di wilayah pulau-pulau kecil perbatasan.

Lokasi pelaksanaan kegiatan bertempat di Aula PSDKU Kampus Kabupaten Maluku Barat Daya, Universitas Pattimura. Kegiatan dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, yaitu pada tanggal 24 Juli 2025 dan 29 Juli 2025. Pemilihan lokasi dan waktu pelaksanaan disesuaikan dengan ketersediaan peserta serta aksesibilitas bagi guru-guru sekolah dasar di wilayah tersebut.

Peserta kegiatan merupakan guru-guru sekolah dasar yang tergabung dalam Gugus Moa Barat dengan jumlah total sebanyak 100 orang. Peserta berasal dari berbagai sekolah dasar di wilayah Pulau Moa Barat dengan latar belakang kemampuan digital yang beragam. Kondisi tersebut menjadi pertimbangan dalam penyusunan materi pelatihan agar dapat diikuti secara optimal oleh seluruh peserta.

Metode pelaksanaan pelatihan meliputi penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan [9]. Materi pelatihan difokuskan pada pemanfaatan Canva untuk pembuatan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) digital serta penggunaan Gamma AI untuk menyusun presentasi pembelajaran yang menarik dan efisien. Praktik langsung dilakukan secara bertahap agar peserta dapat menghasilkan produk media pembelajaran sesuai dengan contoh dan arahan fasilitator.

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui dua aspek, yaitu evaluasi proses dan evaluasi produk [19]. Evaluasi proses bertujuan untuk menilai keaktifan, partisipasi, dan keterlibatan peserta selama kegiatan pelatihan berlangsung. Evaluasi produk dilakukan dengan menilai hasil media pembelajaran yang dihasilkan peserta

berupa LKPD digital berbasis Canva dan presentasi pembelajaran menggunakan Gamma AI.

Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar untuk menilai ketercapaian tujuan kegiatan serta efektivitas pelatihan yang telah dilaksanakan. Data evaluasi dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan peningkatan kemampuan peserta dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Analisis ini menjadi dasar dalam penyusunan rekomendasi untuk kegiatan pelatihan lanjutan di wilayah pulau-pulau kecil perbatasan.

Sebagai bagian dari strategi keberlanjutan, tim pelaksana juga menyiapkan grup WhatsApp dan LMS Moodle yang digunakan sebagai media pendampingan pascapelatihan. Kedua platform ini dirancang untuk mendukung pembelajaran mandiri, diskusi berkelanjutan, serta monitoring implementasi media pembelajaran di kelas.

3. HASIL & PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat pada hari pertama difokuskan pada penyampaian materi dan demonstrasi penggunaan Canva dan Gamma AI seperti tampak pada Gambar 1. Materi yang disampaikan mencakup konsep dasar media pembelajaran inovatif, pengenalan fitur utama Canva untuk pembuatan LKPD, serta pemanfaatan Gamma AI dalam menyusun presentasi pembelajaran berbasis kecerdasan buatan. Demonstrasi dilakukan secara langsung oleh pemateri untuk memberikan gambaran teknis penggunaan kedua platform tersebut dalam konteks pembelajaran sekolah dasar.

Gambar 1. Penyampaian Materi dan Demonstrasi Penggunaan Canva dan Gamma AI

Respons peserta pada hari pertama menunjukkan tingkat antusiasme yang tinggi terhadap materi yang disampaikan. Guru-guru peserta aktif mengajukan pertanyaan terkait penerapan Canva dan Gamma AI dalam pembelajaran di kelas masing-masing. Hasil observasi selama kegiatan menunjukkan bahwa sebagian besar peserta mulai memahami potensi pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran yang lebih variatif dan menarik.

Gambar 2. Praktik Langsung dan Pendampingan

Pelaksanaan kegiatan hari kedua difokuskan pada praktik langsung, pendampingan, dan evaluasi. Peserta dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk mengembangkan LKPD digital menggunakan Canva dan menyusun presentasi pembelajaran menggunakan Gamma AI seperti tampak pada Gambar 2. Pendampingan dilakukan secara intensif oleh tim pelaksana untuk membantu peserta mengatasi kendala teknis serta memastikan setiap kelompok mampu menghasilkan produk media pembelajaran.

Gambar 3. Presentasi Kelompok

Kegiatan praktik dan pendampingan diakhiri dengan presentasi hasil kerja setiap kelompok seperti tampak pada Gambar 3. Presentasi kelompok menunjukkan bahwa peserta mampu menghasilkan LKPD digital yang lebih visual, sistematis, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Produk presentasi pembelajaran yang dihasilkan melalui Gamma AI juga menunjukkan peningkatan dari segi struktur materi, kejelasan penyajian, serta daya tarik visual, sehingga mencerminkan peningkatan kompetensi praktis guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital.

Hasil evaluasi proses menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan dan pendampingan efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta selama kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat. Pelibatan peserta secara aktif melalui demonstrasi dan praktik langsung memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi guru. Temuan sejenis juga dilaporkan dalam penelitian yang menunjukkan bahwa pelatihan guru untuk membuat media pembelajaran berbasis web efektif meningkatkan pengetahuan dan kesiapan guru dalam penggunaan media digital dalam pembelajaran [20].

Hasil evaluasi produk menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva dan Gamma AI mampu meningkatkan kompetensi praktis guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Canva membantu guru menyusun LKPD yang lebih visual dan kontekstual, sementara Gamma AI mempermudah guru dalam menyusun presentasi pembelajaran secara cepat dan terstruktur. Penelitian sebelumnya mendukung efek positif pelatihan media pembelajaran digital terhadap kompetensi guru, termasuk literasi teknologi dan kemampuan menyusun bahan ajar yang lebih kreatif dan interaktif [21].

Hasil evaluasi produk menunjukkan bahwa 92% guru peserta berhasil menyusun LKPD digital berbasis Canva dengan kriteria layak digunakan, sementara 90% guru mampu menghasilkan presentasi pembelajaran menggunakan Gamma AI yang sistematis dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sebanyak 81% peserta menyatakan telah atau siap mengimplementasikan media yang dikembangkan dalam pembelajaran di kelas masing-masing dalam semester berjalan.

Peningkatan kualitas produk media pembelajaran yang dihasilkan peserta menunjukkan bahwa pelatihan ini berkontribusi positif terhadap kesiapan guru dalam menerapkan pembelajaran inovatif di kelas. Kemampuan guru dalam menyajikan materi secara lebih menarik dan sistematis berpotensi meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian lain juga mengidentifikasi bahwa pelatihan serupa mampu memperkuat literasi teknologi guru serta mendorong pengembangan media ajar yang interaktif, yang berdampak langsung pada kualitas proses pembelajaran [22].

Evaluasi ini memperlihatkan bahwa pendampingan intensif selama praktik memberikan ruang bagi guru untuk mengatasi hambatan teknis maupun pedagogis dalam penggunaan media digital. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menegaskan bahwa keberhasilan integrasi teknologi dalam media pembelajaran sangat bergantung pada dukungan pelatihan yang sistematis dan berkelanjutan, termasuk bimbingan langsung dalam konteks praktik [23].

Keberlanjutan program pascapelatihan difasilitasi melalui pembentukan grup WhatsApp (WA) guru Gugus Moa Barat dan pemanfaatan Learning Management System (LMS) Moodle sebagai media pendampingan lanjutan. Grup WhatsApp berfungsi sebagai ruang komunikasi informal dan cepat bagi guru untuk berdiskusi, berbagi kendala teknis, serta saling bertukar praktik baik dalam penggunaan Canva dan Gamma AI di kelas.

Sementara itu, LMS Moodle dimanfaatkan sebagai platform pembelajaran berkelanjutan yang menampung materi pelatihan, panduan penggunaan Canva dan Gamma AI, contoh LKPD digital, serta ruang unggah produk media pembelajaran yang dikembangkan guru. Melalui LMS ini, guru dapat mengakses materi secara mandiri, mengunggah hasil implementasi di kelas, dan memperoleh umpan balik dari fasilitator maupun sesama guru.

Kombinasi pemanfaatan grup WhatsApp dan LMS Moodle memungkinkan terbentuknya ekosistem pembelajaran guru yang berkelanjutan, fleksibel, dan sesuai dengan kondisi geografis wilayah pulau-pulau kecil perbatasan. Mekanisme ini memperkuat implementasi hasil pelatihan di kelas serta mendorong kemandirian guru dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif secara berkelanjutan.

Secara keseluruhan, temuan pembahasan ini menunjukkan bahwa program pelatihan dan pendampingan seperti yang dilaksanakan dalam kegiatan ini dapat menjadi salah satu pendekatan efektif untuk meningkatkan kompetensi guru dalam penggunaan media pembelajaran digital, khususnya di wilayah dengan keterbatasan sumber daya. Ketersediaan pelatihan yang relevan dengan kebutuhan nyata guru menjadi kunci dalam meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan [24].

4. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat melalui pelatihan pemanfaatan Canva dan Gamma AI telah berhasil memberdayakan guru sekolah dasar di wilayah pulau-pulau kecil perbatasan dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa sebagian besar guru peserta mampu menghasilkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) digital berbasis Canva serta presentasi pembelajaran menggunakan Gamma AI yang lebih sistematis, visual, dan siap diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas. Pendekatan pelatihan berbasis praktik dan pendampingan terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi dan kemandirian guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran.

Keberlanjutan program difasilitasi melalui pembentukan grup WhatsApp guru Gugus Moa Barat sebagai media komunikasi dan diskusi berkelanjutan, serta pemanfaatan Learning Management System (LMS) Moodle sebagai platform penyimpanan materi, pengunggahan produk media pembelajaran, dan umpan balik pascapelatihan. Guru diharapkan secara aktif memanfaatkan kedua media tersebut untuk berbagi pengalaman implementasi di kelas, mengembangkan media pembelajaran secara mandiri, dan memperkuat komunitas belajar guru di tingkat gugus sekolah. Model keberlanjutan ini memungkinkan hasil pelatihan tetap berdampak meskipun kegiatan pengabdian telah berakhir.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada seluruh guru sekolah dasar yang tergabung dalam Gugus Moa Barat atas partisipasi aktif dan antusiasme selama pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat. Kontribusi dan keterlibatan peserta sangat mendukung kelancaran kegiatan serta pencapaian tujuan pelatihan. Semoga hasil kegiatan ini dapat memberikan manfaat nyata dalam pengembangan media pembelajaran dan

peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah masing-masing.

DAFTAR PUSTAKA

[1] S. Wahyuni and N. Haryanti, "Optimalisasi Kompetensi Guru Dalam Pengembangan Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Media Digital," *Wahana Dedik. J. PkM Ilmu Kependidikan*, vol. 7, no. 1, pp. 142–154, 2024, doi: 10.31851/dedikasi.v7i1.15974.

[2] N. Anifah, "Peningkatan Kompetensi Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran Melalui Pendampingan," *Idarah (Jurnal Pendidik. dan Kependidikan)*, vol. 4, no. 2, pp. 135–146, 2020, doi: 10.47766/idarah.v4i2.2262.

[3] N. A. Noviana, R. S. P. Putri, A. F. Nurcahyanti, and F. R. Hadi, "Perubahan Dalam Dunia Pendidikan Di Era Digital," *Cendikia Pendidik.*, vol. 11, no. 8, p. 2025, 2025, doi: 10.8734/CAUSA.v1i2.365.

[4] N. Djafri, I. S. Pramesworo, Khasanah, M. Widodo, and M. N. A. Setiawan, "Digital Transformation In Education: Facing The Technology Age," *Int. J. Teach. Learn.*, vol. 2, no. 3, pp. 759–771, 2024.

[5] Siti Aisyah, Ayu Fitriya Ramadani, Anggita Eka Wulandari, and Choli Astutik, "Pemanfaatan Teknologi Digital sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Siswa Sekolah Dasar," *J. Sade. Publ. Ilmu Pendidikan, pembelajaran dan Ilmu Sos.*, vol. 3, no. 1, pp. 388–401, 2025, doi: 10.61132/sadewa.v3i1.1565.

[6] M. Inuhan *et al.*, "Pelatihan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Berbantuan Software GeoGebra Di Kecamatan Pulau Lakor," *PAKEM J. Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 3, no. 2, pp. 179–183, 2023, doi: 10.30598/pakem.3.2.179-183.

[7] S. M. Taihuttu, A. S. Dahoklory, S. Sugiarto, K. Rupilele, Y. Dadiara, and E. Koupon, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Etnomatematika Anyaman Daun Koli Menggunakan Aplikasi Canva Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung," *Pedagog. J. Pendidik. Mat.*, vol. 10, no. 4, pp. 2531–2544, 2025.

[8] Y. Lelloltery *et al.*, "Pengabdian Mahasiswa Melalui Program Bimbingan Belajar Pada Siswa SD Inpres Werwaru," *J. Masy. Madani Indones.*, vol. 2, no. 3 SE-Articles, pp. 221–227, Jul. 2023, doi: 10.59025/js.v2i3.106.

[9] S. Sugiarto *et al.*, "Pelatihan Pemanfaatan Quizizz dan Kahoot ! dalam Rangka Peningkatan Literasi Digital Guru pada Evaluasi Pembelajaran Interaktif," *J. Masy. Madani Indones.*, vol. 4, no. 4, pp. 900–905, 2025, doi: https://doi.org/10.59025/exk4dz55.

[10] F. Rumtutuly *et al.*, "Mentoring Development of AI-assisted Ethnoscience-Based Students Worksheet for Independent Learning," *Din. J. Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 9, no. 4, pp. 1161–1175, 2025, doi: https://doi.org/10.31849/dinamisia.v9i4.23916.

[11] I. Rakhmawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Online Di Sdn Simo Kecamatan Kedungwaru," *IJECS Indones. J. Empower. Community Serv.*, vol. 1, no. 2, pp. 66–69, 2020, doi: 10.32585/ijecs.v1i2.940.

[12] J. I. Sawitri, T. N. B. K. Sekali, C. M. B. Barus, R. A. Sahabara, and V. C. Budi, "Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif," *POTENSI J. Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 4, pp. 96–102, 2024, doi: https://doi.org/10.61689/potensi.v1i4.17.

[13] S. Sugiarto, D. Sairtory, M. Marthinus, E. J. Rumtily, C. A. Sairlouth, and M. G. Solemede, "Integrasi Budaya Lokal dan Teknologi Digital dalam Pembuatan Komik Etnomatematika melalui Pelatihan Story Tribe," *J. Masy. Madani Indones.*, vol. 4, no. 2, pp. 229–236, 2025, doi: https://doi.org/10.59025/kfvf3234.

[14] K. Puspitasari, M. Rohmah, and S. Afifah, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran IPS," *JECO J. Econ. Educ. Eco-technopreneursh.*, vol. 2, no. 2, pp. 64–72, 2024, doi: 10.30599/jeco.v2i2.583.

[15] Afriansyah, Vebby, and Y. Turnandes, "Pelatihan aplikasi gamma ai sebagai alat bantu kreatif dalam pembelajaran dan presentasi siswa-siswi smkn 5 pekanbaru," *J-COSCIS J. Comput. Sci. Community Serv.*, vol. 5, no. 2, pp. 329–335, 2025, doi: https://doi.org/10.31849/pcnsq128.

[16] I. Anas, "Penggunaan Aplikasi Gamma bagi Guru dalam Membuat Presentasi yang Menarik dan Otomatis," *J. Inf. Syst. Educ. Dev.*, vol. 2, no. 1, pp. 39–43, 2024, doi: 10.62386/jised.v2i1.52.

[17] G. Mujianto, A. P. Wibowo, A. Tinus, and A. Setiawan, "Meningkatkan Kompetensi Guru melalui Pelatihan dan Pendampingan Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 1

Sumber Pucung," *J. Hum. Educ.*, vol. 5, no. 1, pp. 943–952, 2025, doi: 10.31004/jh.v5i1.2293.

[18] T. Safiqo and A. Ghofur, "Pendampingan Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Pembuatan Media Evaluasi Interaktif dengan Aplikasi Quizizz," *J. Pengabdi. Masy.*, vol. 04, no. 03, pp. 157–164, 2025, doi: https://doi.org/10.52434/jpm.v4i3.

[19] F. Rumtutuly *et al.*, "Pelatihan Penyusunan Perangkat Pembelajaran Berbasis Etnopedagogi dan Deep Learning Berbantuan Teknologi Bagi Guru Pulau-Pulau Kecil Perbatasan," *J. Masy. Madani Indones.*, vol. 5, no. 1, pp. 17–26, 2026, doi: https://doi.org/10.59025/ktqb8f40.

[20] K. Kamaruddin, P. M. Silangen, A. M. Fitrianingrum, J. C. Rende, and T. K. Londa, "The Effectiveness of Teacher Training in Creating Web-Based Learning Media: An Analysis of Teacher Knowledge," *J. Pendidik. Fis.*, vol. 12, no. 1, pp. 43–51, 2024, doi: 10.26618/jpf.v12i1.14009.

[21] H. Hendratno, E. Amalia, N. Istighfaroh, B. E. Siswanto, and Z. R. Mufidah, "Pelatihan Literasi Digital Canva untuk Guru Sekolah Dasar," *Kontribusi J. Penelit. dan Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 5, no. 2, pp. 222–231, 2025, doi: 10.53624/kontribusi.v5i2.524.

[22] G. C. Arnanto, R. Wahrini, Hasbi, D. P. Soiswaty, and P. I. S. Samad, "Penguatan Literasi Teknologi Guru melalui Penerapan Canva untuk Pengembangan Bahan Ajar Interaktif," *J. Pengabdi. Masy.*, vol. 3, no. 2, pp. 330–335, 2025, doi: https://doi.org/10.59562/abdimas.v3i2.10949.

[23] S. Sabariah *et al.*, "Influence of Teacher Training on Technology Integration in Learning Media Development: Pengaruh Pelatihan Guru terhadap Integrasi Teknologi dalam Pengembangan Media Pembelajaran," *Thawalib J. Kependidikan Islam*, vol. 5, no. 2 SE-Articles, pp. 473–480, Oct. 2024, doi: 10.54150/thawalib.v5i2.485.

[24] H. Hendratno, E. Amalia, N. Istiq'faroh, B. E. Siswanto, and Z. R. Mufidah, "Pelatihan Literasi Digital Canva untuk Guru Sekolah Dasar," *Kontribusi J. Penelit. dan Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 5, no. 2 SE-Articles, pp. 222–231, May 2025, doi: 10.53624/kontribusi.v5i2.524.