

Mentoring in Creating Visual Learning Media with Canva at Raudhatul Athfal Al Muttaqin

Pendampingan Membuat Media Pembelajaran Visual dengan Canva Pada Raudhatul Athfal Al Muttaqin

Nissa Almira Mayangky¹, Ridan Nurfalalah², Sri Hadiani³, Nita Merlina⁴

^{1,2,3,4}Universitas Nusa Mandiri, East Jakarta, Indonesia

Keywords:

Canva, media pembelajaran, pelatihan, desain

ABSTRACT

This community service activity aims to enhance the skills of teachers at Raudhatul Athfal (RA) Al Muttaqin in creating engaging and interactive visual learning materials using the Canva application. These skills are considered crucial to supporting a more creative and effective learning process, particularly for young children who tend to learn through visual media. The method used in this activity is a workshop that includes an introduction to the Canva application, hands-on practice in creating various learning materials such as educational posters and infographics, as well as evaluation and mentoring sessions. The outcomes of this activity are expected to improve the creativity of the teachers at RA Al Muttaqin, increase the appeal of teaching materials, and provide a more enjoyable learning experience for children. Thus, this activity is anticipated to make a positive contribution to the quality of education at RA Al Muttaqin and serve as a foundation for sustainable collaboration between Universitas Nusa Mandiri and educational institutions in the Bekasi area.

Kata Kunci:

Canva, learning media, training, design

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan para guru di Raudhatul Athfal (RA) Al Muttaqin dalam membuat media pembelajaran visual yang menarik dan interaktif menggunakan aplikasi Canva. Keterampilan ini dianggap penting untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif, khususnya bagi anak usia dini yang memiliki kecenderungan belajar melalui media visual. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah workshop yang meliputi pengenalan aplikasi Canva, praktik langsung pembuatan berbagai media pembelajaran seperti poster edukatif dan infografis, serta sesi evaluasi dan pendampingan. Hasil kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas guru-guru di RA Al Muttaqin, meningkatkan daya tarik materi pelajaran, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak-anak. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan mampu memberikan kontribusi positif terhadap kualitas pembelajaran di RA Al Muttaqin dan menjadi dasar bagi kolaborasi berkelanjutan antara Universitas Nusa Mandiri dan lembaga pendidikan di wilayah Bekasi.

*Corresponding author: sri.shv@nusamandiri.ac.id

Peer review under responsibility of Lembaga Penelitian & Pengabdian Masyarakat Univ. Amikom Yogyakarta.

© 2025 Hosting by Universitas Amikom Yogyakarta. All rights reserved.

<https://doi.org/10.24076/swagati.2025v3i1.1966>

1. Pendahuluan

Dalam dunia pendidikan anak usia dini, media pembelajaran visual yang interaktif dan menarik menjadi faktor penting untuk mendukung proses belajar-mengajar yang efektif [1]. Media yang kreatif dapat membantu meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman anak-anak terhadap materi yang disampaikan [2]. Namun sebagian besar guru di lembaga Raudhatul Athfal (RA) masih menghadapi keterbatasan dalam menciptakan media pembelajaran visual yang inovatif dan menarik [3]. Keterbatasan tersebut disebabkan oleh kurangnya

pelatihan dan akses terhadap perangkat yang sesuai, khususnya dalam menguasai aplikasi desain yang dapat memudahkan pembuatan media pembelajaran [4].

Universitas Nusa Mandiri, melalui tim dosennya, menginisiasi kegiatan pengabdian masyarakat dalam bentuk "Workshop Membuat Media Pembelajaran Visual dengan Canva" di Raudhatul Athfal Al Muttaqin yang berlokasi di Jl. Pangrango Terusan No. 19A RT 004 RW 007 Jatibening Baru, Kecamatan Pondokgede, Kota Bekasi. Pemilihan lokasi ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan dan keinginan pihak RA Al Muttaqin untuk

meningkatkan keterampilan guru-gurunya dalam membuat media pembelajaran yang lebih efektif dan menarik [5].

Aplikasi Canva dipilih karena kemudahan penggunaan dan kelengkapan fitur desainnya yang memungkinkan para guru membuat berbagai materi visual, seperti poster edukatif, infografis, dan slide presentasi, tanpa perlu keterampilan desain tingkat lanjut [6]. Dengan mengikuti pelatihan ini, para guru diharapkan mampu menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini, menarik secara visual, serta mampu meningkatkan daya serap dan ketertarikan anak-anak terhadap materi pelajaran [7].

Kegiatan ini tidak hanya bertujuan untuk menambah keterampilan teknis, tetapi juga untuk memberikan inspirasi kepada para guru agar dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih kreatif dan menyenangkan bagi anak-anak di RA Al Muttaqin [8]. Workshop ini diharapkan dapat memberi dampak positif terhadap kualitas pembelajaran di RA Al Muttaqin serta membuka peluang kolaborasi berkelanjutan antara Universitas Nusa Mandiri dan lembaga-lembaga pendidikan di wilayah Kota Bekasi. Selain itu, keberhasilan kegiatan ini dapat menjadi model bagi institusi lain dalam mengembangkan program serupa yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat dasar.

Dengan adanya dukungan dan kolaborasi yang sinergis, diharapkan workshop ini tidak hanya menghasilkan media pembelajaran yang kreatif, tetapi juga menumbuhkan semangat inovasi di kalangan guru RA, sehingga mereka dapat terus mengembangkan kemampuan mereka untuk menghadirkan pembelajaran yang relevan, menarik, dan berdampak positif bagi perkembangan anak usia dini.

2. Metode

Participatory Learning and Action (PLA) atau pembelajaran dan praktik secara partisipatif [9]. PLA merupakan metode pemberdayaan masyarakat yang melibatkan proses belajar, seperti pelatihan, diskusi, dan curah pendapat terkait topik kegiatan PKM [10], yang dalam hal ini disesuaikan dengan proses pembelajaran di Raudhatul Athfal (RA) Al Muttaqin. Setelah proses belajar, kegiatan dilanjutkan dengan aksi nyata yang relevan dengan materi penguatan di RA Al Muttaqin.

Kegiatan PKM ini dilaksanakan pada tanggal 2 November 2024 dengan bentuk penyuluhan yang disertai pendampingan untuk staf dan guru RA Al Muttaqin sebagai sasaran utama. Metode pelaksanaannya meliputi ceramah dan praktik. Tim pelaksana memberikan pelatihan tentang pembuatan media pembelajaran visual menggunakan Canva [11]. Pelatihan dimulai dengan pemaparan materi mengenai pentingnya media pembelajaran visual untuk meningkatkan minat belajar anak usia dini. Peserta juga diperkenalkan dengan fitur-

fitur dasar Canva yang mudah diakses dan digunakan untuk mendesain materi pembelajaran yang kreatif.

Selain itu, diadakan sesi praktik di mana peserta dibimbing secara langsung untuk membuat berbagai media pembelajaran, seperti poster edukatif dan infografis sederhana, yang sesuai dengan kebutuhan anak usia dini. Pelatihan ini dilengkapi panduan teknik desain yang sederhana namun efektif.

Setelah pelatihan, dilakukan pendampingan untuk memastikan bahwa guru-guru RA Al Muttaqin mampu mengaplikasikan hasil pelatihan dalam kegiatan belajar-mengajar sehari-hari. Pendampingan ini mencakup evaluasi kemampuan serta pemberian umpan balik terhadap hasil karya peserta, dengan tujuan memaksimalkan efektivitas media pembelajaran yang dibuat.

Pada akhir kegiatan, evaluasi dilakukan untuk mengukur pemahaman dan keterampilan peserta dalam menggunakan Canva. Proses evaluasi mencakup sesi tanya jawab, review hasil karya, dan diskusi tentang penerapan media pembelajaran visual di lingkungan RA Al Muttaqin..

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil kegiatan pendampingan menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik langsung dengan pendekatan partisipatif sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan teknis dan kreativitas para guru di RA Al Muttaqin. Melalui pendekatan ini, peserta dilibatkan secara aktif dalam setiap tahap pelatihan, mulai dari pengenalan konsep hingga praktik pembuatan media pembelajaran. Hal ini memungkinkan para guru, yang sebagian besar sebelumnya tidak memiliki pengalaman dalam desain, untuk belajar dengan cara yang relevan dan mudah dipahami.

Pemilihan aplikasi Canva sebagai alat desain juga terbukti tepat. Canva tidak hanya menawarkan antarmuka yang ramah pengguna, tetapi juga menyediakan berbagai fitur yang mendukung kreativitas peserta. Hasilnya, para guru mampu menghasilkan media pembelajaran visual yang berkualitas, seperti poster, infografis, dan bahan ajar interaktif, yang relevan dengan kebutuhan anak usia dini. Keterampilan ini meningkatkan variasi dan daya tarik media pembelajaran yang digunakan di kelas, yang pada gilirannya dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan anak selama proses pembelajaran. Temuan ini konsisten dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menunjukkan efektivitas media visual interaktif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pada anak-anak.

Tidak hanya pada aspek teknis, pelatihan ini juga menekankan pentingnya pendampingan lanjutan. Pendampingan setelah pelatihan memberikan kesempatan bagi para guru untuk mengatasi hambatan teknis yang mereka hadapi, seperti kesulitan dalam mengaplikasikan fitur-fitur tertentu pada Canva atau dalam menyesuaikan

desain dengan kebutuhan spesifik mereka. Selain itu, pendampingan ini menjadi sarana untuk memberikan umpan balik yang konstruktif, yang membantu peserta memperbaiki dan mengembangkan keterampilan mereka secara berkelanjutan. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya memberikan manfaat sesaat, tetapi juga berdampak jangka panjang dalam meningkatkan kompetensi para guru.

Selain manfaat teknis dan pedagogis, kegiatan ini juga memberikan dampak positif dalam membangun hubungan yang lebih erat antara Universitas Nusa Mandiri dan lembaga pendidikan di wilayah Kota Bekasi. Melalui pelatihan ini, terbuka peluang untuk kolaborasi berkelanjutan dalam meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya di tingkat pendidikan anak usia dini. Hubungan ini diharapkan dapat menjadi fondasi untuk berbagai program pengembangan lainnya, seperti penelitian kolaboratif, pelatihan tambahan, atau pengembangan kurikulum berbasis teknologi.

Bukti pelaksanaan kegiatan ini dapat dilihat pada Gambar 1, yang menampilkan suasana pelatihan, hasil karya peserta, dan dokumentasi momen pendampingan. Dokumentasi ini tidak hanya menunjukkan antusiasme peserta, tetapi juga keberhasilan pendekatan yang digunakan dalam meningkatkan kompetensi mereka..

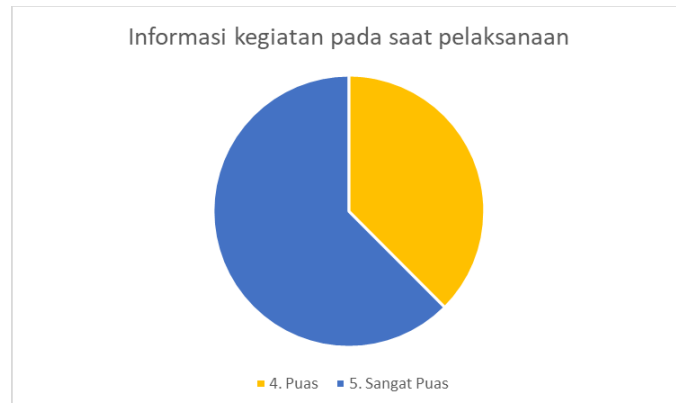


Gambar 1. Kegiatan Pendampingan

Setelah kegiatan selesai, peserta diminta untuk mengisi kuesioner sebagai bagian dari evaluasi program. Kuesioner ini bertujuan untuk mengukur tingkat kepuasan peserta terhadap pelaksanaan kegiatan, meliputi aspek seperti penyampaian materi, relevansi pelatihan, dan efektivitas metode yang digunakan. Dari total 16 peserta, sebanyak 6 orang menyatakan puas, sedangkan 10 orang menyatakan sangat puas terhadap kegiatan tersebut.

Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta memberikan respons yang sangat positif terhadap pelatihan. Hal ini mencerminkan keberhasilan pendekatan yang digunakan, baik dalam desain materi, penyampaian oleh fasilitator, maupun relevansi praktik langsung yang diselenggarakan. Tingkat kepuasan yang tinggi juga mengindikasikan bahwa pelatihan berhasil memenuhi atau bahkan melampaui ekspektasi peserta, khususnya dalam meningkatkan keterampilan mereka dalam mendesain media pembelajaran.

Hasil pengisian kuesioner ini dapat dilihat pada Gambar 2, yang menggambarkan distribusi tingkat kepuasan peserta. Data ini menjadi bukti konkret keberhasilan kegiatan sekaligus masukan berharga untuk perbaikan dan pengembangan kegiatan serupa di masa mendatang. Dengan umpan balik ini, diharapkan pelatihan berikutnya dapat lebih sesuai dengan kebutuhan peserta dan memberikan dampak yang lebih luas.



Gambar 2. Hasil Umpan Balik Kuesioner Informasi Kegiatan Pada Saat Pelaksanaan

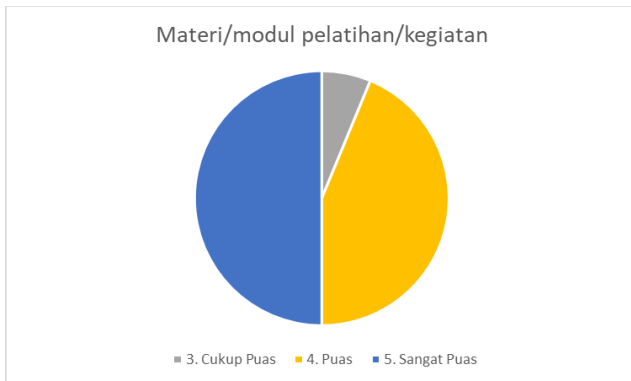
Dari Gambar 2, terlihat bahwa informasi yang disampaikan selama pelaksanaan kegiatan diterima dengan baik oleh peserta. Antusiasme peserta dalam mengikuti setiap sesi pelatihan mencerminkan efektivitas metode penyampaian informasi yang digunakan. Pendekatan yang interaktif, seperti diskusi langsung dan praktik berbasis kasus nyata, membantu peserta memahami materi dengan lebih baik dan relevan dengan kebutuhan mereka.

Selain itu, hasil umpan balik dari kuesioner mengenai modul yang digunakan, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 3, memberikan gambaran positif terhadap kualitas materi yang disampaikan. Sebagian besar peserta memberikan apresiasi terhadap isi modul yang dinilai komprehensif, mudah dipahami, dan relevan dengan kebutuhan mereka. Modul ini tidak hanya memberikan panduan teknis, tetapi juga inspirasi kreatif untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik.

Data kuesioner juga mengungkapkan beberapa saran perbaikan yang konstruktif. Beberapa peserta menyarankan tambahan materi berupa contoh-contoh aplikasi dalam situasi pembelajaran sehari-hari serta tips praktis untuk mengatasi kendala teknis yang sering dihadapi. Masukan ini menjadi catatan penting untuk pengembangan modul yang lebih baik di masa mendatang, sehingga materi pelatihan dapat semakin mendukung peningkatan kompetensi peserta secara holistik.

Secara keseluruhan, kombinasi penyampaian informasi yang interaktif dan penggunaan modul yang berkualitas memberikan kontribusi signifikan terhadap keberhasilan kegiatan ini. Umpan balik yang diterima menunjukkan bahwa pendekatan ini tidak hanya meningkatkan

keterampilan peserta, tetapi juga membangun kepercayaan mereka dalam menerapkan hasil pelatihan di lingkungan kerja masing-masing.



Gambar 3. Hasil Umpan Balik Kuisisioner Modul

Dari Gambar 3, dapat disimpulkan bahwa mayoritas peserta merasa sangat puas terhadap modul yang disampaikan selama kegiatan berlangsung. Dari total 16 peserta, sebanyak 8 orang (50%) menyatakan sangat puas, 7 orang (43,75%) merasa puas, dan hanya 1 orang (6,25%) yang merasa cukup puas. Data ini menunjukkan bahwa materi pelatihan telah dirancang dan disampaikan dengan baik, sehingga mampu memenuhi kebutuhan dan ekspektasi sebagian besar peserta.

Hal ini menunjukkan efektivitas modul dalam membantu peserta memahami konsep dan menerapkan keterampilan yang dilatihkan. Modul yang interaktif dan relevan dengan kebutuhan mereka, ditambah dengan metode penyampaian yang mendukung, menjadi faktor utama dalam keberhasilan ini. Kepuasan peserta yang tinggi juga mencerminkan bahwa materi disajikan dengan cara yang mudah dipahami, bahkan untuk peserta yang sebelumnya belum memiliki dasar keterampilan terkait.

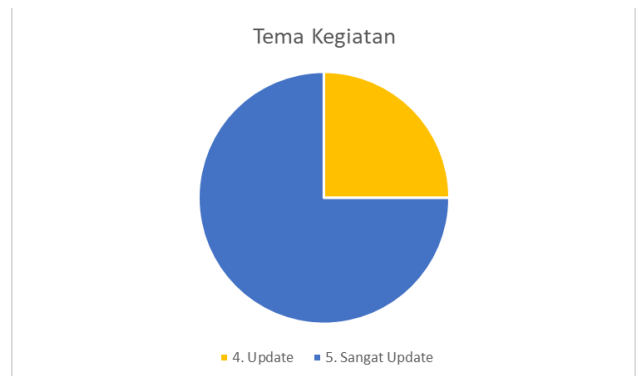
Selain itu, umpan balik terkait sarana dan prasarana yang digunakan selama kegiatan berlangsung juga memberikan pandangan yang penting, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 4. Penilaian terhadap aspek ini mencakup fasilitas ruangan, perangkat pendukung seperti proyektor dan laptop, serta kelengkapan peralatan pelatihan lainnya. Berdasarkan umpan balik ini, sebagian besar peserta menilai bahwa sarana dan prasarana yang disediakan sudah memadai untuk mendukung kelancaran kegiatan. Namun, beberapa saran perbaikan yang disampaikan, seperti pengaturan pencahayaan dan pengoptimalan tata ruang, dapat menjadi perhatian untuk pelatihan berikutnya agar menciptakan pengalaman yang lebih nyaman dan efektif.



Gambar 4. Hasil Umpan Balik Sarana Prasarana

Secara keseluruhan, kepuasan peserta terhadap modul, serta penilaian positif terhadap sarana dan prasarana, menunjukkan bahwa kegiatan ini direncanakan dan dilaksanakan dengan baik. Evaluasi ini juga menjadi dasar yang penting untuk meningkatkan kualitas pelaksanaan kegiatan serupa di masa depan.

Hasil umpan balik mengenai tema dari kegiatan yang dilakukan dapat dilihat pada Gambar 5. Umpan balik ini menunjukkan bahwa tema yang diangkat dalam kegiatan ini mendapatkan respons yang sangat positif dari peserta. Mayoritas peserta menyatakan bahwa tema kegiatan tersebut relevan dengan kebutuhan mereka sebagai pendidik, khususnya dalam upaya meningkatkan kompetensi teknis dan kreativitas dalam mendukung proses pembelajaran.



Gambar 5. Tema Kegiatan

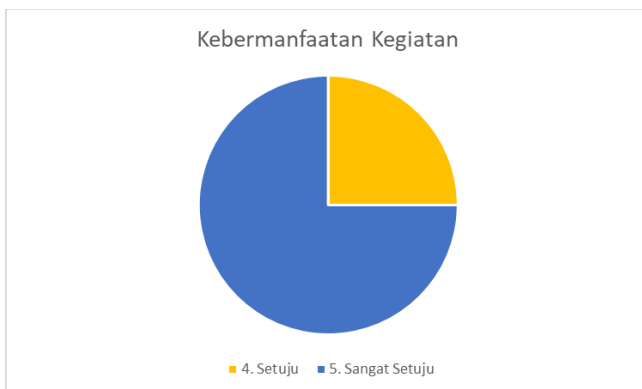
Dari Gambar 5 dapat disimpulkan bahwa tema kegiatan ini tidak hanya menarik tetapi juga sesuai dengan konteks dan tantangan yang dihadapi peserta. Tema yang relevan dan menarik memainkan peran penting dalam menciptakan antusiasme peserta, sehingga mereka lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam kegiatan. Hal ini juga berdampak positif pada efektivitas pelatihan secara keseluruhan, karena peserta merasa bahwa materi yang disampaikan memiliki nilai praktis yang dapat langsung diterapkan di lingkungan kerja mereka.

Selain itu, relevansi tema ini turut mencerminkan keberhasilan penyelenggara dalam mengidentifikasi kebutuhan spesifik peserta. Pendekatan ini memastikan bahwa setiap aspek dari kegiatan, mulai dari pemilihan

materi hingga metode pelaksanaan, didasarkan pada kebutuhan nyata yang ada di lapangan. Respons positif terhadap tema kegiatan juga membuka peluang untuk replikasi kegiatan serupa dengan tema-tema lain yang tetap berorientasi pada pengembangan profesional para guru.

Secara keseluruhan, keberhasilan tema kegiatan ini dalam menarik perhatian dan memenuhi kebutuhan peserta menegaskan pentingnya perencanaan yang matang dan berbasis kebutuhan dalam penyelenggaraan pelatihan. Bukti visual dan data dari Gambar 5 memperkuat bahwa tema yang dipilih berhasil menciptakan dampak positif baik dari segi antusiasme maupun manfaat yang dirasakan oleh peserta.

Gambar 6 merupakan hasil umpan balik mengenai kebermanfaatan dari kegiatan yang dilaksanakan. Umpan balik ini diperoleh melalui survei yang diisi oleh peserta setelah mengikuti pelatihan, yang mencakup berbagai aspek terkait dampak kegiatan terhadap keterampilan teknis, peningkatan kreativitas, serta manfaat jangka panjang yang dirasakan oleh para peserta.



Gambar 6. Kebermanfaatan Kegiatan

Dilihat dari Gambar 6, dapat disimpulkan bahwa kegiatan yang dilaksanakan sangat bermanfaat bagi para peserta. Sebagian besar responden mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih percaya diri dalam menggunakan alat desain digital seperti Canva untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif. Lebih dari itu, sebagian besar peserta juga melaporkan peningkatan dalam kemampuan mereka untuk memanfaatkan teknologi dalam mendukung proses belajar mengajar di kelas.

Manfaat yang paling terasa adalah kemudahan dalam menghasilkan media pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif, yang dapat meningkatkan perhatian serta motivasi anak usia dini. Hal ini menunjukkan bahwa tujuan pelatihan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya dalam hal penyediaan media pembelajaran yang lebih menarik, telah tercapai dengan baik.

Selain itu, umpan balik juga menunjukkan adanya kepuasan tinggi terkait dengan pendekatan yang digunakan dalam pelatihan, yang bersifat praktikal dan

aplikatif. Pendampingan yang diberikan setelah pelatihan dinilai sangat membantu dalam mengatasi hambatan teknis yang mungkin dihadapi oleh para peserta, sehingga keterampilan yang diperoleh dapat diterapkan secara berkelanjutan.

Secara keseluruhan, hasil dari umpan balik ini mengonfirmasi bahwa kegiatan yang dilaksanakan memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pengembangan kompetensi para guru di RA Al Muttaqin, dan menciptakan peluang bagi keberlanjutan kolaborasi antara Universitas Nusa Mandiri dan lembaga pendidikan di wilayah Kota Bekasi.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa pelatihan berbasis praktik langsung dengan pendekatan partisipatif sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan teknis dan kreativitas para guru di RA Al Muttaqin. Pemilihan aplikasi Canva sebagai alat desain terbukti memberikan manfaat signifikan, mengingat antarmuka yang ramah pengguna dan kemampuannya untuk mendukung kreativitas dalam pembuatan media pembelajaran visual. Hasil pelatihan ini memungkinkan para guru untuk menghasilkan media yang lebih variatif dan interaktif, yang pada gilirannya dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan anak-anak dalam proses pembelajaran. Pendampingan lanjutan setelah pelatihan juga berperan penting dalam memastikan bahwa keterampilan yang diperoleh dapat diterapkan secara berkelanjutan. Umpan balik yang diberikan oleh peserta menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi terhadap berbagai aspek kegiatan, mulai dari materi yang disampaikan hingga metode pelatihan yang digunakan. Mayoritas peserta merasa puas dan sangat puas, terutama terkait dengan relevansi materi, modul yang digunakan, serta pendekatan praktikal yang diimplementasikan dalam pelatihan. Selain manfaat teknis, kegiatan ini juga memberikan dampak positif terhadap hubungan antara Universitas Nusa Mandiri dan lembaga pendidikan di Kota Bekasi, membuka peluang untuk kolaborasi berkelanjutan dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat pendidikan anak usia dini. Tema kegiatan yang relevan dengan kebutuhan peserta juga berkontribusi pada keberhasilan pelatihan, dengan mayoritas peserta mengungkapkan bahwa tema tersebut sesuai dengan tantangan yang dihadapi dalam mendukung proses pembelajaran. Secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil memenuhi tujuan yang telah ditetapkan dan memberikan dampak positif yang signifikan, baik dalam hal peningkatan keterampilan guru maupun dalam memperkuat hubungan institusional untuk pengembangan pendidikan di masa depan.

Referensi

- [1] M. Shofia and S. Dadan, "Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 05, no. 01, pp. 1560–1561, 2021.
- [2] F. Rosadi, N. Akhlakul, and N. Karimah, "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Komik Improving Student Motivation Through Comic Learning Media," *Senapadma*, vol. 1, pp. 87–96, 2021.
- [3] N. Khoiri, S. Ristanto, C. Huda, J. Saefan, and W. Kurniawan, "Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Virtual bagi Guru IPA SMP se-Kabupaten Semarang," *Journal of Dedicators Community*, vol. 6, no. 3, pp. 255–270, 2022, doi: 10.34001/jdc.v6i3.2545.
- [4] K. Nistrina *et al.*, "Peningkatan Kemampuan Digitalisasi Guru Sekolah," vol. 1, no. 3, pp. 138–145, 2024.
- [5] Y. Sumanto and Y. D. Sadewo, "Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran Daring Di Sd Negeri Sojopuro Dalam Masa Covid-19," *Journal of Education Learning and Innovation (ELIa)*, vol. 1, no. 1, pp. 01–14, 2021, doi: 10.46229/elia.v1i1.237.
- [6] Yanti, S. Lestari, and S. Budyartati, "Media Digital Scrapbook untuk Keterampilan Membaca Pemahaman Kelas 5 SD," *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, vol. 5, pp. 840–859, 2024.
- [7] K. Catya, N. N. Anggalih, and M. W. Ardani, "Pengembangan Video Animasi sebagai Upaya untuk Meningkatkan Budaya Sadar Bencana Banjir bagi Anak Usia Dini," vol. 6, no. 2, pp. 315–325, 2024.
- [8] Ferdian Utama, Yuning Eka Rahma Wati, and Fitri Yani, "Pendampingan Membuat Alat Pembelajaran Edukatif Dari Kulit Telur Dan Biji-Bijian Terhadap Guru Di Satuan Pendidikan Anak Usia Dini Ma'Arif Nu Metro," *Kreasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 3, no. 1, pp. 1–12, 2023, doi: 10.51529/kjpm.v3i1.469.
- [9] D. Industri, "Kemasan Produk Untuk Pember- Participatory Learning and," 2023.
- [10] S. Mubarakah *et al.*, "Pemberdayaan Masyarakat Berbasis Sumberdaya Alam di Desa Puncak Jeringo Kecamatan Suela," vol. 3, no. 2, pp. 129–137, 2024.
- [11] Ismail, N. A. Rustan, and M. Risaldi, "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva Bagi Guru dan Siswa SDN 25 Madello Soppeng," *Jurnal Pengabdian Masyarakat UNIPOL*, vol. 2, no. 1, pp. 9–12, 2023.