

Pelatihan Canva dalam Peningkatan Kapasitas Pembuatan Materi Ajar Interaktif pada Guru di TK Islam Al Azkar

Catur Nugrahaeni Puspita Dewi¹, Ridwan Raafi'udin^{2*}, Intan Hesti Indriana³, Ria Maria Theresa⁴

^{1,2,3}Fakultas Ilmu Komputer, ⁴Fakultas Kedokteran
Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta

Email : ¹catur.nugrahaeni@upnvj.ac.id, ²raafiudin@upnvj.ac.id, ³hesti@upnvj.ac.id,
⁴ria.maria@upnvj.ac.id

Jl. Rs. Fatmawati, Pondok Labu, Jakarta Selatan, DKI Jakarta, 12450, Indonesia

*Penulis Korespondensi : raafiudin@upnvj.ac.id

Abstrak

Desain materi ajar yang menarik memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, khususnya untuk anak usia dini. Salah satu solusi praktis yang dapat digunakan guru adalah platform desain Canva, yang menyediakan berbagai fitur *user-friendly* untuk menciptakan materi pembelajaran visual yang menarik. Penelitian ini mengevaluasi hasil pelaksanaan pelatihan desain pembelajaran menggunakan Canva melalui data form evaluasi yang dikumpulkan dari peserta pelatihan guru TK Islam Al Azkar. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan peserta menggunakan Canva secara mandiri. Mayoritas peserta memberikan respon positif dan menyatakan bahwa pelatihan ini sangat bermanfaat. Diharapkan pelatihan ini dapat berkelanjutan untuk terus meningkatkan kompetensi guru dalam menciptakan media pembelajaran digital yang menarik dan efektif.

Kata kunci : desain materi ajar, pelatihan Canva, pelatihan guru sekolah

1 PENDAHULUAN

Pendidikan abad ke-21 menuntut pendekatan pembelajaran yang adaptif, kreatif, dan mampu memanfaatkan teknologi digital untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Salah satu aspek yang krusial dalam proses belajar-mengajar adalah penyajian materi ajar yang menarik secara visual dan komunikatif. Guru, sebagai fasilitator pembelajaran, diharapkan memiliki kemampuan dalam mendesain materi ajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan perkembangan zaman.

Namun, hasil pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan di sejumlah sekolah menunjukkan bahwa masih banyak guru yang mengalami kendala dalam membuat materi ajar yang menarik. Keterbatasan ini mencakup minimnya keterampilan desain grafis, kurangnya pemahaman tentang prinsip desain instruksional, serta belum optimalnya pemanfaatan teknologi pendukung pembelajaran.

Canva, sebuah aplikasi desain grafis berbasis daring, hadir sebagai solusi praktis dan mudah digunakan oleh guru dalam menyusun bahan ajar yang kreatif dan menarik. Melalui pelatihan Canva, guru dapat meningkatkan kompetensi dalam mendesain materi ajar dengan tampilan visual yang lebih profesional dan sesuai dengan prinsip estetika pembelajaran.

Berdasarkan Dual Coding Theory (Clark & Paivio, 1991), penyampaian informasi yang menggabungkan elemen visual dan verbal mampu meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa. Hal ini diperkuat oleh

Cognitive Load Theory (Sweller, Ayres, & Kalyuga, 2011), yang menyatakan bahwa desain pembelajaran yang baik dapat mengurangi beban kognitif dan meningkatkan efektivitas belajar. Prinsip desain visual seperti kontras, keseimbangan, dan keterpaduan visual sebagaimana dijelaskan oleh Williams (2008) juga penting dalam menciptakan materi ajar yang komunikatif.

Beberapa studi sebelumnya telah menunjukkan keberhasilan kegiatan pelatihan serupa. Hapsari dan Purwanto (2022) menyimpulkan bahwa pelatihan Canva mampu meningkatkan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran digital dan mendorong kemandirian mereka dalam berinovasi. Sari dan Lestari (2021) menemukan bahwa pelatihan desain media ajar berbasis Canva tidak hanya meningkatkan kualitas tampilan materi, tetapi juga memperkuat motivasi guru dalam menyusun pembelajaran yang menyenangkan. Sementara itu, Yuliani dan Hartati (2023) menegaskan bahwa penguatan literasi digital melalui pelatihan Canva memberikan dampak signifikan terhadap kemampuan guru dalam mendesain media ajar visual, terutama di sekolah-sekolah yang belum terbiasa dengan teknologi pendidikan.

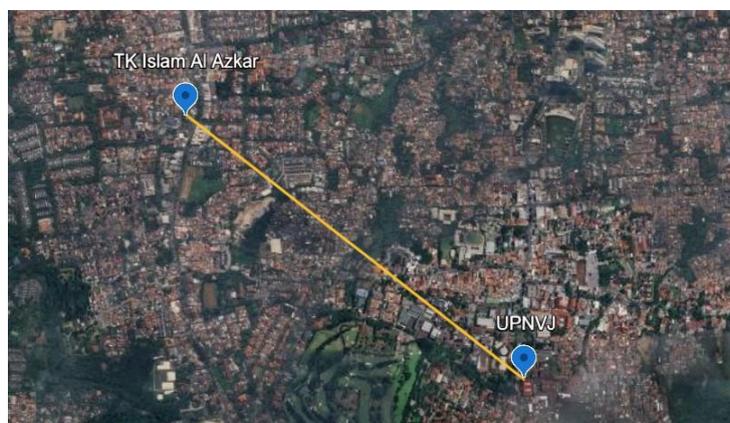
Oleh karena itu, kegiatan pelatihan penggunaan Canva dalam pengabdian kepada masyarakat ini dirancang tidak hanya untuk meningkatkan keterampilan teknis guru, tetapi juga untuk memperkenalkan teori-teori dasar desain pembelajaran yang relevan. Diharapkan, kegiatan ini mampu mendukung transformasi digital dalam pembelajaran dan memberikan dampak positif terhadap kualitas pendidikan di tingkat sekolah

2 METODOLOGI KEGIATAN

2.1 Tinjauan TK Islam Al Azkar

TK Islam Al Azkar merupakan bagian dari unit pendidikan di bawah naungan Yayasan Darul Azkar, sebuah lembaga yang didirikan secara resmi pada tanggal 25 Juli 1996. Legalitas yayasan ini tercatat dalam akta Pengadilan Negeri Jakarta Selatan dengan Nomor 91/A.Jay/HKM/1996 PN.JAK.SEL. Yayasan ini dirintis oleh dua tokoh pendidik yang berdedikasi tinggi, yaitu Almarhum Bapak H. Murtanah dan Almarhumah Ibu Hj. Murtamah, yang memiliki visi untuk mencetak generasi Islami yang cerdas, berakhlak mulia, dan mandiri sejak usia dini.

TK Islam Al Azkar berlokasi di kawasan strategis ibu kota, tepatnya di Jl. Karang Tengah Raya No.30A, RT.6/RW.4, Lebak Bulus, Cilandak, Jakarta Selatan. Lingkungan sekolah yang asri, aman, dan kondusif mendukung proses pembelajaran anak usia dini yang holistik.. Untuk lokasi sekolah TK Islam Al Azkar dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1. Lokasi TK Islam Al Azkar

Secara organisasi, Kurikulum KB-TK Islam Al Azkar disusun sebagai perpaduan antara kurikulum nasional dan pendidikan agama Islam. Kurikulum ini dirancang untuk menanamkan nilai-nilai keislaman sejak dini, sekaligus mendukung perkembangan anak sesuai tahapannya. Pendekatan

pembelajaran mengacu pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini (STPPA), yang meliputi enam aspek perkembangan utama:

- 1) Nilai Agama dan Moral,
- 2) Fisik-Motorik,
- 3) Kognitif,
- 4) Bahasa,
- 5) Sosial-Emosional, dan
- 6) Seni.

Dengan pendekatan pembelajaran tematik yang menyenangkan, anak-anak diarahkan untuk berkembang secara optimal dalam suasana yang Islami dan penuh kasih sayang. Pengembangan kurikulum di TK Islam Al Azkar dilakukan secara berkelanjutan agar senantiasa relevan dengan kebutuhan zaman dan perkembangan dunia pendidikan anak usia dini. Adapun visi dan misi sekolah sebagai berikut (Profil–KB-TK Islam Al Azka 2024):

Visi Sekolah:

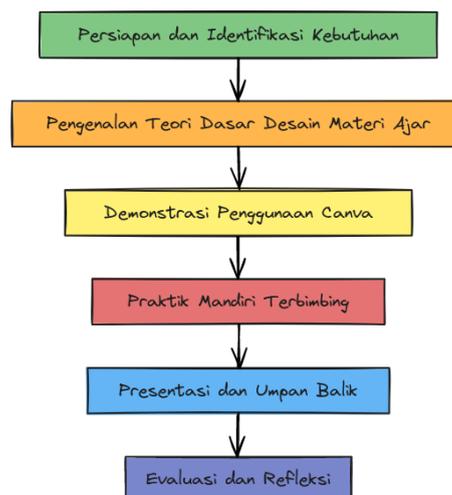
“Terwujudnya generasi yang unggul, cerdas secara Iptek dan berkarakter secara imtaq”

Misi Sekolah:

- 1) Menyiapkan mental, intelektual serta moral sejak usia dini.
- 2) Membantu mengembangkan dan mempersiapkan peserta didik baik psikis dan fisik menuju jenjang pendidikan yang lebih tinggi.
- 3) Mengenalkan dan menanamkan pendidikan agama Islam sejak usia dini.
- 4) Menyiapkan fasilitas penunjang belajar yang edukatif.
- 5) Menyediakan sarana bermain yang aman untuk tumbuh kembang anak.

2.2 Metode Pelatihan

Pelatihan pembuatan media ajar menarik menggunakan Canva di TK Islam Al Azkar dirancang dengan pendekatan partisipatif dan berbasis praktik langsung. Metode ini dipilih agar para peserta (guru-guru) tidak hanya memahami konsep desain materi ajar yang efektif secara teoritis, tetapi juga mampu mengaplikasikannya secara mandiri dalam konteks pembelajaran di kelas. Pelatihan dilaksanakan melalui beberapa tahapan utama dapat dilihat pada Gambar 2.2.



Gambar 2.2 Metode Pelaksanaan

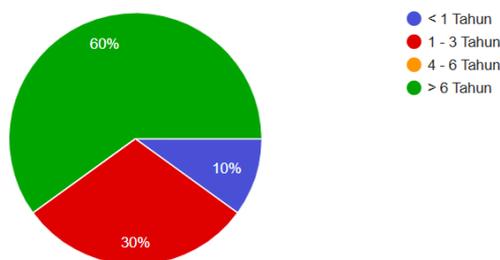
- 1) **Persiapan dan Identifikasi Kebutuhan**
Tahap ini diawali dengan survei dan wawancara kepada guru-guru TK untuk mengidentifikasi kebutuhan, tantangan, dan tingkat pemahaman mereka terkait media ajar digital dan aplikasi Canva. Hasil identifikasi digunakan sebagai dasar untuk menyusun modul pelatihan yang kontekstual dan sesuai dengan kebutuhan peserta.

- 2) **Pengenalan Teori Dasar Desain Materi Ajar**
 Pada sesi ini, peserta diberikan pemahaman tentang pentingnya desain visual dalam pendidikan anak usia dini, mengacu pada teori Dual Coding (Clark & Paivio, 1991), Cognitive Load Theory (Sweller et al., 2011), serta prinsip-prinsip desain seperti kontras, keseimbangan, dan keterpaduan (Williams, 2008). Materi disampaikan secara interaktif melalui presentasi dan diskusi.
- 3) **Demonstrasi Penggunaan Canva**
 Peserta diperkenalkan dengan antarmuka dan fitur-fitur utama Canva. Instruktur mendemonstrasikan cara membuat materi ajar seperti *flashcard*, poster tematik, lembar kerja, dan presentasi interaktif. Penekanan diberikan pada pemilihan warna, tipografi, ikon edukatif, dan elemen visual lain yang sesuai untuk anak usia dini.
- 4) **Praktik Mandiri Terbimbing**
 Peserta diberikan waktu untuk membuat desain media ajar mereka sendiri menggunakan Canva dengan pendampingan oleh tim pelatih. Selama sesi ini, peserta didorong untuk mengintegrasikan nilai-nilai Islam ke dalam materi ajar, seperti doa harian, adab, dan akhlak mulia.
- 5) **Presentasi dan Umpan Balik**
 Setiap peserta mempresentasikan hasil desain mereka di hadapan sesama peserta dan pelatih. Umpan balik diberikan secara konstruktif terkait aspek visual, kesesuaian konten, dan potensi penerapannya dalam pembelajaran anak usia dini.
- 6) **Evaluasi dan Refleksi**
 Kegiatan ditutup dengan evaluasi efektivitas pelatihan melalui kuesioner dan refleksi terbuka. Evaluasi mencakup peningkatan pemahaman, kemampuan teknis, dan kesiapan peserta dalam mengintegrasikan Canva ke dalam praktik mengajar.

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

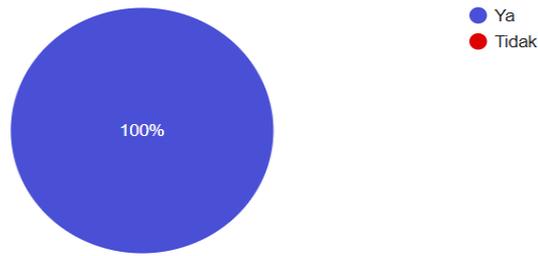
3.1 Hasil Identifikasi Awal

Pelatihan ini diikuti oleh 10 guru dari TK Islam Al Azkar. Data pada Gambar 3.1 menunjukkan keberagaman latar belakang pengalaman mengajar yang berdampak pada kebutuhan serta pendekatan pelatihan yang diberikan. Mayoritas peserta (60%) memiliki pengalaman mengajar lebih dari enam tahun. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta telah cukup matang secara profesional, meskipun tetap memerlukan pembaruan dalam keterampilan digital dan desain pembelajaran. Adapun peserta dengan pengalaman di bawah tiga tahun (40%) menunjukkan adanya generasi guru baru yang lebih adaptif terhadap teknologi, namun mungkin masih memerlukan penguatan pedagogik.



Gambar 3.1 Data Lama Mengajar

Seluruh peserta (100%) menyatakan pernah menggunakan Canva sebelumnya (Gambar 3.2). Fakta ini menunjukkan bahwa aplikasi Canva sudah dikenal luas dan telah digunakan oleh para guru, namun bukan berarti pelatihan menjadi kurang relevan. Sebaliknya, pelatihan ini justru menjadi kesempatan untuk meningkatkan kemampuan teknis peserta serta mengintegrasikan penggunaan Canva dengan prinsip desain pembelajaran anak usia dini, yang selama ini mungkin belum sepenuhnya diterapkan.



Gambar 3.2 Data Pengalaman Penggunaan Canva

3.2 Hasil Pelaksanaan

Pelatihan pembuatan media ajar menarik menggunakan Canva di TK Islam Al Azkar dilaksanakan dengan metode yang menekankan pada praktik langsung dan penguatan prinsip desain edukatif. Pelatihan ini berlangsung dalam suasana partisipatif dan aplikatif dengan memanfaatkan platform Canva sebagai media utama. Tiga metode utama yang diterapkan dalam pelatihan ini meliputi:

1) **Ceramah Interaktif**

Disampaikan di awal pelatihan untuk memperkenalkan prinsip-prinsip desain materi ajar visual dan urgensi media pembelajaran yang menarik bagi anak usia dini. Peserta dikenalkan pada konsep visualisasi edukatif berdasarkan teori *Dual Coding* dan prinsip estetika dasar (warna, layout, kontras, dan tipografi). Dokumentasi dapat dilihat pada Gambar 3.3.



Gambar 3.3 Ceramah Penyampaian Materi

2) **Tutorial Langsung (*Live Demonstration*)**

Instruktur memandu peserta secara langsung dalam membuat desain menggunakan Canva, dimulai dari pemilihan template hingga penyesuaian elemen visual. Fokus tutorial diarahkan pada pembuatan Template Jadwal Harian, media yang sering digunakan dalam rutinitas kelas TK.

3) **Praktik Mandiri dan Presentasi Hasil**

Peserta diberikan waktu untuk membuat *template* mereka sendiri. Pada akhir sesi, hasil karya peserta dipresentasikan dan didiskusikan bersama untuk mendapatkan umpan balik.

Contoh desain untuk peserta pelatihan menampilkan pemahaman terhadap penggunaan elemen visual yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Dua hasil karya unggulan yang ditampilkan dalam pelatihan dapat dilihat pada:

1) **Gambar 3.4 Contoh 1**

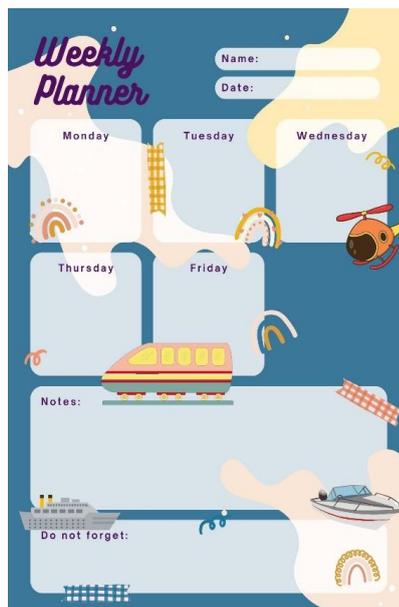
Merupakan *template* jadwal harian dengan gaya minimalis dan nuansa pastel. Desain ini menampilkan kolom aktivitas dari hari Senin hingga Jumat, serta ruang khusus untuk catatan. Elemen visual seperti bunga, hati, globe, dan ikon buku digunakan untuk memperkuat kesan ramah anak dan lembut secara estetika. Desain ini cocok untuk digunakan oleh guru sebagai penjadwalan kegiatan kelas harian.

2) Gambar 3.5 Contoh 2

Template ini menghadirkan nuansa lebih ceria dengan latar biru tua dan ilustrasi transportasi (kereta, helikopter, kapal). Terdapat ruang pengisian nama dan tanggal, serta area catatan dan pengingat (*do not forget*). Visual yang dinamis membuat desain ini lebih menarik bagi anak-anak yang senang dengan tema petualangan atau kendaraan. Desain ini sangat cocok digunakan sebagai *planner* aktivitas mingguan anak.



Gambar 3.4 Contoh 1



Gambar 3.5 Contoh 2

Sebagai bagian dari sesi praktik pelatihan, seluruh peserta diberi tugas untuk membuat *template* jadwal harian atau mingguan menggunakan Canva berdasarkan prinsip desain visual edukatif yang telah diajarkan. Hasil desain ini menunjukkan keberhasilan peserta dalam:

- 1) Menggunakan ikon yang relevan dengan dunia anak-anak (buah-buahan, transportasi, hewan lucu, karakter Islami).
- 2) Memanfaatkan warna-warna cerah dan kontras yang ramah anak usia dini.
- 3) Menyisipkan identitas lembaga (logo KB-TK Islam Al Azkar) pada sebagian besar desain.
- 4) Menyediakan ruang yang jelas untuk pengisian nama siswa, kelas, jadwal harian, serta catatan tambahan.

Beberapa desain menampilkan tema spesifik seperti:

- 1) Transportasi laut dan udara
- 2) Buah dan sayur ceria
- 3) Tema hewan liar (*wild animal*)
- 4) Tema keagamaan dan Idul Fitri
- 5) Desain *planner* harian siswa dengan sentuhan kartun

Desain-desain ini membuktikan bahwa para guru telah mampu:

- 1) Mengadaptasi konten pembelajaran ke dalam visual yang mendidik dan menyenangkan,
- 2) Menerapkan proporsi, keseimbangan *layout*, dan elemen dekoratif secara konsisten,
- 3) Menyusun struktur jadwal yang rapi dan mudah diisi oleh guru maupun siswa.

Secara umum, hasil desain menunjukkan keberhasilan pelatihan dalam mencapai tujuannya, yaitu:

- 1) Peningkatan literasi visual guru terhadap media ajar digital.
- 2) Kemampuan integratif dalam menyisipkan unsur Islam, edukatif, dan karakteristik anak usia dini.
- 3) Kreativitas tinggi dalam pemilihan elemen desain, simbol edukatif, dan pengemasan informasi.

Gambar 3.6 sampai 3.15 merupakan hasil desain dari peserta yang memperlihatkan beragam gaya desain, dari yang minimalis elegan hingga yang kaya ilustrasi, yang seluruhnya tetap menjaga prinsip keterbacaan, fungsi edukatif, dan estetika untuk anak usia dini.



Gambar 3.6 Hasil 1



Gambar 3.7 Hasil 2



Gambar 3.8 Hasil 3



Gambar 3.9 Hasil 4



Gambar 3.10 Hasil 5



Gambar 3.11 Hasil 6



Gambar 3.12 Hasil 7



Gambar 3.13 Hasil 8



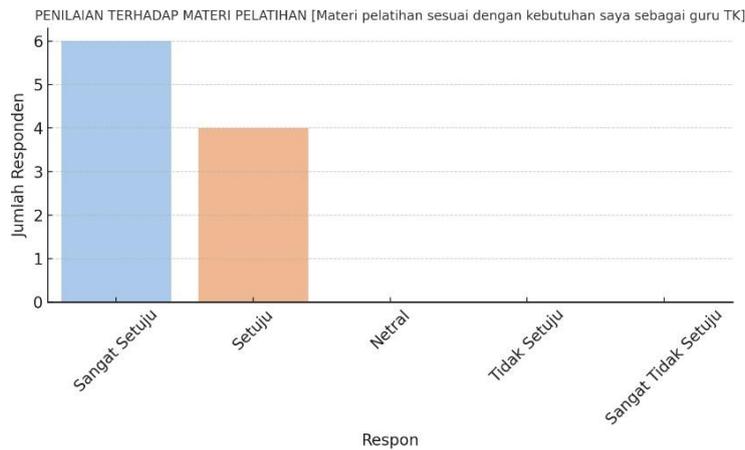
Gambar 3.14 Hasil 9



Gambar 3.15 Hasil 10

3.3 Evaluasi Hasil Pelaksanaan

Pada Gambar 3.16 sebanyak 60% responden menyatakan sangat setuju, dan 40% menyatakan setuju bahwa materi pelatihan Canva sesuai dengan kebutuhan mereka sebagai guru TK. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disusun dan disampaikan benar-benar menjawab tantangan yang dihadapi peserta dalam menyusun media ajar visual. Tidak adanya respon netral atau negatif memperkuat validitas isi pelatihan.



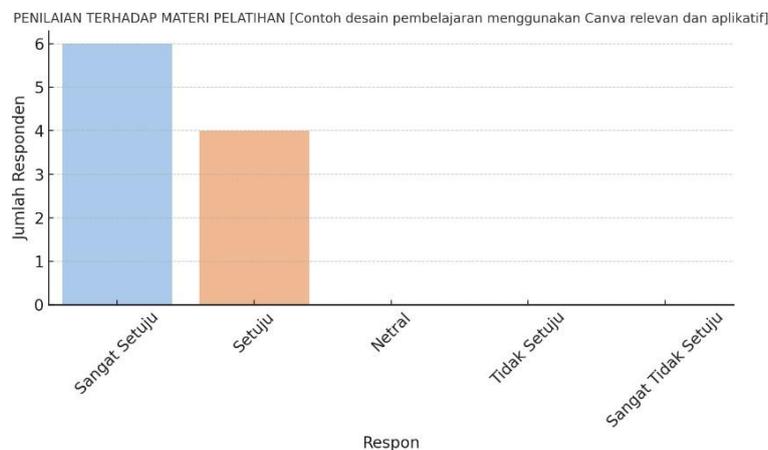
Gambar 3.16 Kesesuaian Materi

Pada **Gambar 3.17** sebagian besar peserta (70%) sangat setuju dan sisanya (30%) setuju bahwa penyampaian materi dilakukan dengan jelas dan mudah dipahami. Ini menandakan bahwa metode penyampaian (ceramah, tutorial, praktik) berjalan efektif dan sesuai dengan gaya belajar guru.



Gambar 3.17 Kejelasan Materi

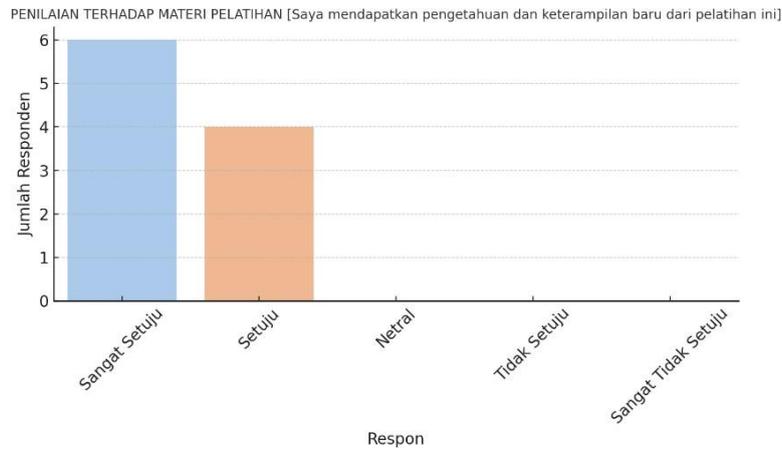
Pada **Gambar 3.18** menunjukkan bahwa para peserta juga menilai tinggi relevansi contoh desain yang ditampilkan. 60% sangat setuju dan 40% setuju bahwa contoh desain yang diberikan relevan dengan kebutuhan mengajar dan mudah diadaptasi dalam kegiatan belajar-mengajar. Hal ini mencerminkan keberhasilan pemateri dalam menghadirkan contoh yang kontekstual dan inspiratif.



Gambar 3.18 Relevansi Canva

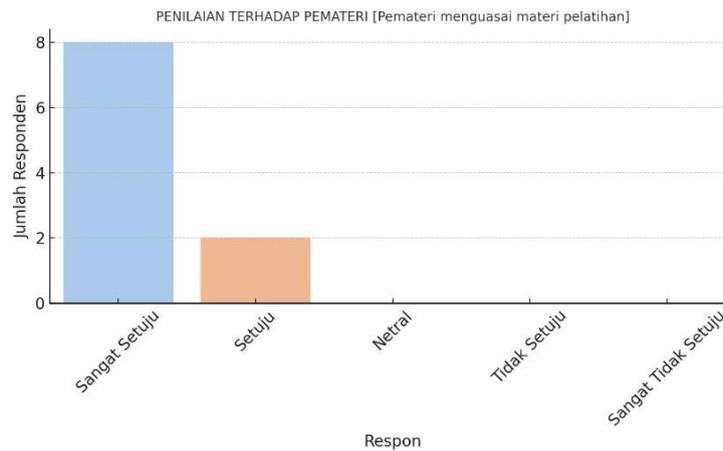
Gambar 3.19 menunjukkan bahwa sebanyak 60% responden sangat setuju, dan 40% setuju bahwa pelatihan ini memberikan pengetahuan dan keterampilan baru. Ini menunjukkan bahwa kegiatan ini

bukan hanya bersifat penguatan, tetapi juga memberikan konten pembelajaran baru yang belum sepenuhnya diketahui peserta sebelumnya.



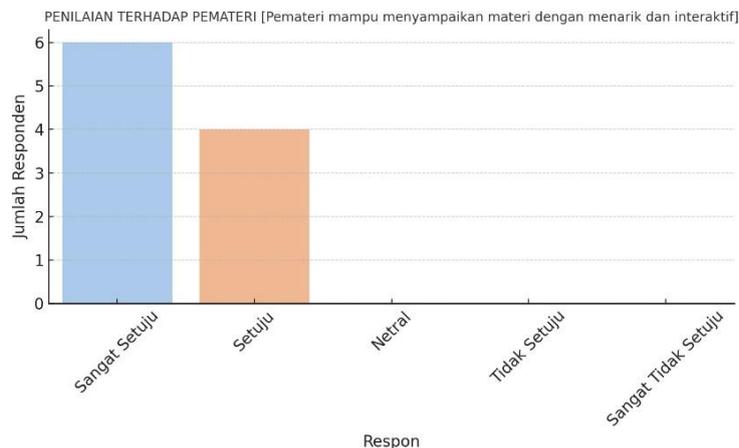
Gambar 3.19 Hasil Pengetahuan

Gambar 3.20 menunjukkan bahwa penilaian terhadap penguasaan materi oleh pemateri sangat tinggi, dengan 80% peserta sangat setuju dan 20% setuju. Hal ini membuktikan bahwa pemateri dipandang memiliki kompetensi, kredibilitas, serta keahlian yang dibutuhkan dalam bidang desain edukatif.



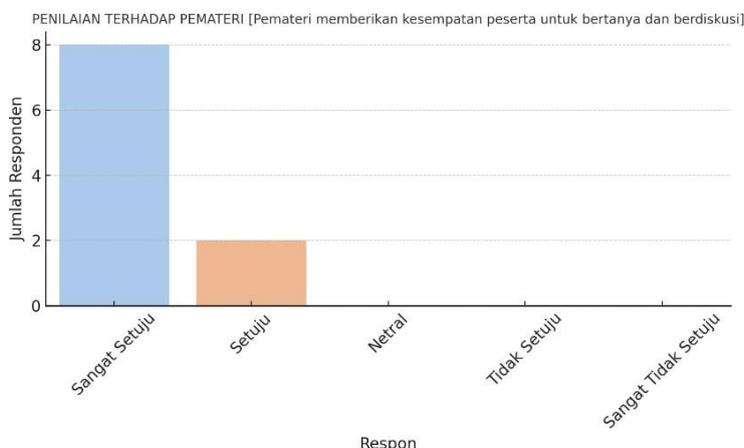
Gambar 3.20 Penguasaan Materi

Pada **Gambar 3.21** menunjukkan bahwa dalam hal gaya penyampaian, 60% responden sangat setuju dan 40% setuju bahwa materi disampaikan secara menarik dan interaktif. Ini mengindikasikan bahwa suasana pelatihan berjalan dinamis dan partisipatif, sesuai dengan prinsip andragogi.



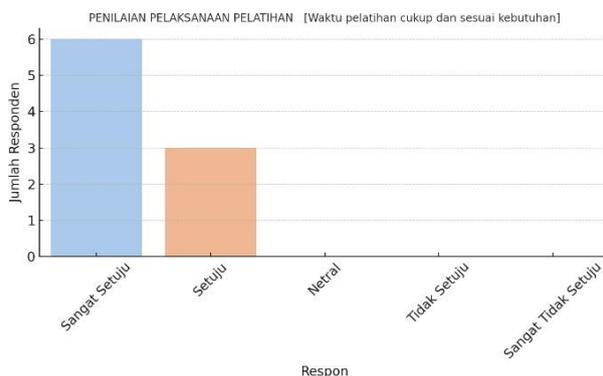
Gambar 3.21 Penyampaian Materi

Pada **Gambar 3.22** menunjukkan bahwa 80% responden menyatakan sangat setuju dan 20%. Ini menunjukkan bahwa sesi diskusi berjalan sangat terbuka dan mendorong partisipasi aktif peserta dalam proses belajar.



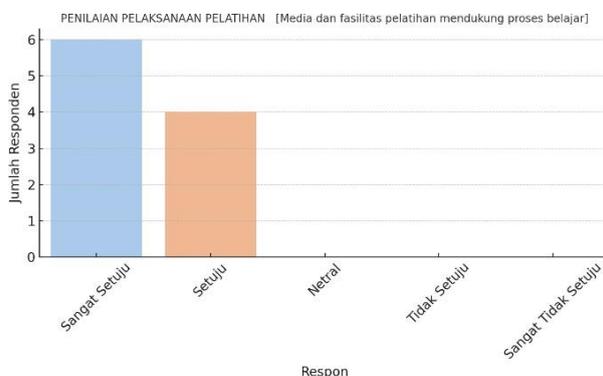
Gambar 3.22 Kesempatan Diskusi

Pada **Gambar 3.23** menunjukkan bahwa sebanyak 67% responden sangat setuju dan 33% setuju terhadap kecukupan waktu pelatihan. Artinya, durasi pelatihan dianggap efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran, tanpa terasa terburu-buru ataupun terlalu panjang.



Gambar 3.23 Kecukupan Waktu

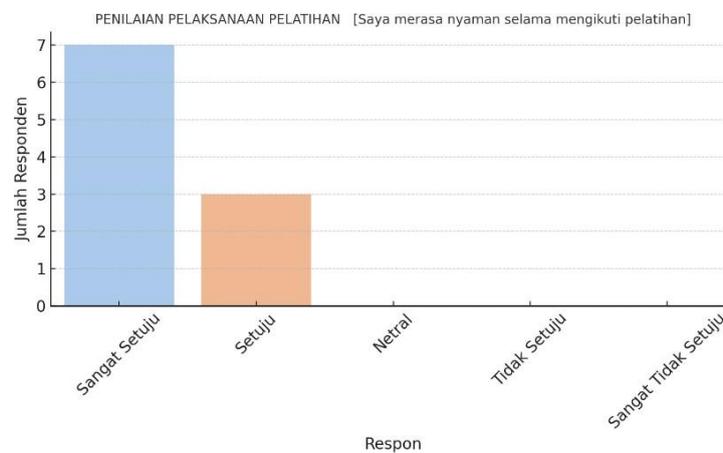
Pada **Gambar 3.24** menunjukkan bahwa sebagian besar peserta (60% sangat setuju dan 40% setuju) menilai bahwa media dan fasilitas pelatihan sangat mendukung proses belajar. Hal ini menunjukkan bahwa aspek teknis seperti perangkat, jaringan, ruangan, dan alat bantu visual telah dipersiapkan dengan baik.



Gambar 3.24 Media dan Fasilitas Pendukung

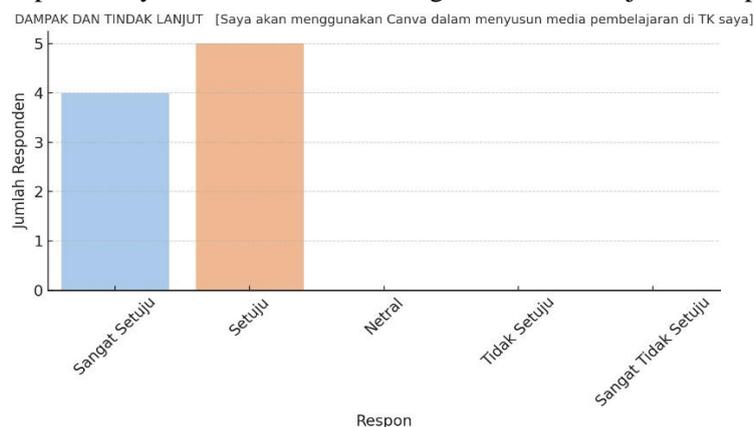
Pada **Gambar 3.25** menunjukkan bahwa tingkat kenyamanan peserta selama pelatihan sangat tinggi,

dengan 70% sangat setuju dan 30% setuju. Hal ini menjadi indikator bahwa lingkungan belajar mendukung keterlibatan peserta secara emosional dan kognitif.



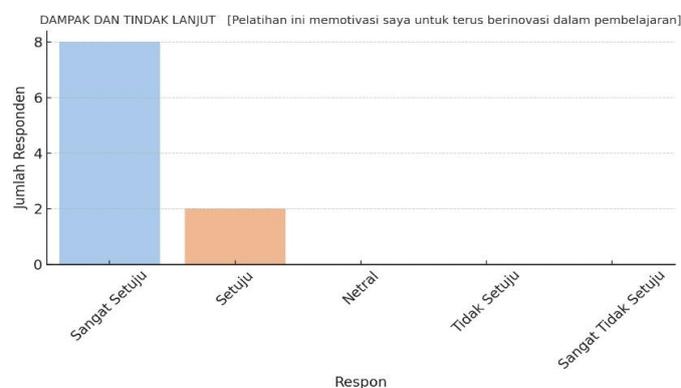
Gambar 3.25 Tingkat Kenyamanan

Pada **Gambar 3.26** menunjukkan bahwa untuk aspek tindak lanjut, 44% sangat setuju dan 56% setuju bahwa mereka akan menggunakan Canva setelah pelatihan. Ini mencerminkan komitmen penggunaan hasil pelatihan dalam praktik nyata, dan membuka ruang untuk keberlanjutan dampak.



Gambar 3.26 Kesiapan Penggunaan Canva

Pada **Gambar 3.27** menunjukkan bahwa sebanyak 80% sangat setuju dan 20% setuju bahwa pelatihan ini memotivasi mereka untuk berinovasi dalam pembelajaran. Artinya, pelatihan tidak hanya menambah keterampilan, tetapi juga menumbuhkan semangat untuk mengembangkan metode mengajar secara kreatif.



Gambar 3.27 Tingkat Motivasi

4 KESIMPULAN

Pelatihan pembuatan media ajar menarik menggunakan Canva di TK Islam Al Azkar dapat disimpulkan berjalan sangat efektif dan sesuai harapan peserta. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar guru memberikan penilaian “Sangat Setuju” dan “Setuju” pada seluruh aspek yang dinilai, mulai dari relevansi materi, kejelasan penyampaian, kompetensi pemateri, kenyamanan pelaksanaan, hingga dampak dan tindak lanjut setelah pelatihan. Seluruh peserta menyatakan memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru yang dapat langsung diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, serta merasa termotivasi untuk terus berinovasi dalam menyusun media ajar digital. Penggunaan Canva dipandang sangat membantu guru dalam menciptakan materi visual yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Dari sisi teknis, fasilitas pelatihan, durasi waktu, dan metode yang digunakan dinilai mendukung dan kondusif, sementara interaksi selama pelatihan sangat terbuka, komunikatif, dan mendorong partisipasi aktif. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya meningkatkan kompetensi guru dalam bidang desain edukatif, tetapi juga memperkuat semangat transformasi digital dalam pendidikan anak usia dini berbasis nilai-nilai Islam.

DAFTAR PUSTAKA

- Clark, J. M., & Paivio, A. (1991). Dual coding theory and education. *Educational Psychology Review*, 3(3), 149–210. <https://doi.org/10.1007/BF01320076>.
- Hananto, B., Dewi, C. N. P., & Raafiudin, R. (2017). Pelatihan Sistem Informasi Kependudukan dan Dasawisma Berbasis Web Dengan Menggunakan Framework Codeigniter Pada Tingkat RT. *Prosiding SNaPP: Sains, Teknologi*, 7(2), 280-285.
- Hananto B, Dewi CNP, Raafiudin R. 2018. Peningkatan Kemampuan Surat Menyurat di Bidang Kependudukan Berbasis IT. Di dalam: Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat. Volume ke-1. <https://conference.upnvj.ac.id/index.php/pkm/article/viewFile/54/55>.
- Hapsari, I., & Purwanto, A. (2022). Pelatihan desain media pembelajaran menggunakan Canva bagi guru sekolah dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Pendidikan*, 4(2), 78–85. <https://doi.org/10.32585/jpmp.v4i2.1258>.
- Profil – KB-TK Islam Al Azkar. 2024. [diakses 2025 Jul 11]. <https://tk.alazkarislamicsschool.sch.id/profil/>.
- Raafi'udin* R, Rosmawarni N, Dewi CNP, Edyana F. 2024. Digital Empowerment: Improving Dasawisma's Capabilities in Online Marketing and Sales Through the Marketplace. *Din J Pengabdian Kpd Masy*. 8(6):1804–1812. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v8i6.22099>.
- Raafi'udin R, Hananto B, Dewi CNP. 2020. Pelatihan Desain Grafis untuk Meningkatkan Kreativitas dan Menambah Daya Saing Masyarakat Kecamatan Pasar Minggu Jakarta Selatan. *SULUH J Abdimas*. 2(1):70–77. <https://doi.org/10.35814/suluh.v2i1.1570>.
- Sari, M., & Lestari, D. (2021). Peningkatan kompetensi guru dalam mendesain media ajar digital dengan Canva. *Jurnal Abdimas Pendidikan*, 3(1), 45–52. <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/abdimas/article/view/321>.
- Solihin IP, Triwahyono B, Wibisono MB, Raafi'udin R, Wirawan R. 2023. Kegiatan Training of Trainers (ToT) Pengelolaan Desa Cerdas Digital Bagi Aparatur Pemerintah Desa Rawa Panjang Kabupaten Bogor. *ABDIKOM J Ilmu Komput*. 2(1):53–62. <https://ejournal.upnvj.ac.id/abdikom/article/download/6743/2766>.
- Sweller, J., Ayres, P., & Kalyuga, S. (2011). *Cognitive load theory*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-1-4419-8126-4>.
- Wibisono MB, Raafiudin R, Wirawan R, Solihin IP, Seta HB, Jayanta. 2024. Edukasi Konsep Desa

Cerdas Kepada Masyarakat Dalam Rangka Pencanaan Rawapanjang Smart Village (RSV). *J Pengabdian Kpd Masy Bid Ilmu Komput.* 3(1):2964–3759.
<https://ejournal.upnvj.ac.id/index.php/abdikom>.

Williams, R. (2008). *The non-designer's design book* (3rd ed.). Peachpit Press.

Yuliani, N., & Hartati, R. (2023). Penguatan literasi digital guru melalui pelatihan pembuatan media ajar visual menggunakan Canva. *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian*, 5(1), 11–19.
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jihp/article/view/2875>.

Profil – KB-TK Islam Al Azkar. 2024. [diakses 2025 Jul 11].
<https://tk.alazkarislamicschool.sch.id/profil/>.