

Pelatihan Pemanfaatan Media Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Kompetensi Guru PAI SD

Melda Delvia^{*1}, Martin Kustati², Rezki Amelia³, Elijonahdi⁴, Titi Sartini⁵

¹. Institut Agama Islam Sumatera Barat Pariaman, Indonesia

^{2, 3}. Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang, Indonesia

⁴. STKIP Yayasan Abdi Pendidikan Payakumbuh Indonesia

⁵. Institut Agama Islam Yasni Bungo, Indonesia

*e-mail: meldadelvia560@gmail.com¹, martinkustati@uinib.ac.id², rezkiamelia1987@gmail.com³, elijo.nahdi@gmail.com⁴, sartinititi15299@gmail.com⁵

Received:
21.03.2025

Revised:
19.04.2025

Accepted:
14.05.2025

Available online:
30.05.2025

Abstract: *The development of digital technology requires teachers to innovate, including Islamic Religious Education (PAI) teachers. However, many elementary school PAI teachers in Palupuh District, Agam Regency, still have difficulty adopting canva media. This service aims to improve teachers' creativity and competence through training on the use of canva with the Participatory Action Research (PAR) method, including initial mapping, building human relationships, determining a research agenda for social change, participatory mapping, formulating humanitarian problems, formulating movement strategies, community organizing, launching change actions, building community learning centers, reflection, and expanding the scale of the movement and support. The results of the training showed an increase in teacher skills, as evidenced by the post-test score which rose from 55% to 87%. Teachers are more confident in designing lessons, which increases student engagement. In addition, the training encouraged teachers' creativity in developing teaching materials and forming a teaching media sharing community as a form of collaboration. However, constraints such as internet access, limited devices and time are challenges. Further training, infrastructure support and community strengthening are needed for sustainable innovation.*

Keywords: *Canva Media, Creativity, Teacher Competence*

Abstrak: Perkembangan teknologi digital menuntut guru berinovasi, termasuk guru Pendidikan Agama Islam (PAI). Namun, banyak guru PAI SD di Kecamatan Palupuh, Kabupaten Agam, masih kesulitan mengadopsi media canva. Pengabdian ini bertujuan meningkatkan kreativitas dan kompetensi guru melalui pelatihan pemanfaatan canva dengan metode *Participatory Action Research* (PAR), mencakup pemetaan awal, membangun hubungan kemanusiaan, penentuan agenda riset untuk perubahan sosial, pemetaan partisipatif, merumuskan masalah kemanusiaan, menyusun strategi gerakan, pengorganisasian masyarakat, melancarkan aksi perubahan, membangun pusat belajar masyarakat, refleksi, dan meluaskan skala gerakan dan dukungan. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan keterampilan guru, terbukti dari skor *post-test* yang naik dari 55% menjadi 87%. Guru lebih percaya diri merancang pembelajaran, yang meningkatkan keterlibatan siswa. Selain itu, pelatihan mendorong kreativitas guru dalam menyusun materi ajar serta membentuk komunitas berbagi media ajar sebagai bentuk kolaborasi. Meski demikian, kendala seperti akses internet, perangkat terbatas, dan waktu menjadi tantangan. Diperlukan pelatihan lanjutan, dukungan infrastruktur, dan penguatan komunitas agar inovasi berkelanjutan.

Kata kunci: Media Canva, Kreatifitas, Kompetensi Guru

1. PENDAHULUAN

Dalam era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan pengaruh besar terhadap dunia pendidikan, termasuk dalam proses pembelajaran PAI di sekolah dasar (Alfi dkk., 2023; Fitri, 2023; Huraerah dkk., 2024). Sebagai mata pelajaran yang bertujuan menanamkan nilai-nilai keislaman dan membentuk karakter peserta didik, pembelajaran PAI harus disampaikan dengan metode yang menarik, inovatif, dan sesuai dengan perkembangan zaman (Budiman, 2013; Tang, 2018). Namun, pada kenyataannya, banyak guru masih menghadapi kendala dalam mengimplementasikan metode pembelajaran yang kreatif dan interaktif (Akbar & Noviani, 2019; Fauzi, 2023). Pembelajaran PAI di tingkat sekolah dasar umumnya masih bersifat konvensional, dengan dominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks sebagai sumber utama, sehingga kurang mampu menarik minat siswa untuk belajar secara aktif (Dananjaya, 2023).

Guru PAI SD Kecamatan Palupuh, Kabupaten Agam masih banyak yang belum memanfaatkan media interaktif dalam proses pembelajaran, guru sebelum mengikuti pengabdian masih menggunakan media konvensional dalam pembelajaran mereka. Beberapa faktor utama yang

menjadi kendala antara lain kurangnya pemahaman dan keterampilan dalam menggunakan teknologi digital, minimnya pelatihan atau pendampingan dalam pemanfaatan media interaktif, kurangnya inovasi dalam pembuatan bahan ajar berbasis digital, serta keterbatasan akses terhadap sumber daya digital yang memadai. Akibatnya, banyak guru masih bergantung pada metode konvensional yang kurang menarik, sehingga pembelajaran PAI menjadi kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan sebuah upaya konkret dalam meningkatkan kompetensi guru dalam pemanfaatan media interaktif berbasis digital salah satunya dengan menggunakan canva. Pelatihan ini bertujuan untuk membekali guru dengan keterampilan praktis dalam menggunakan canva sehingga mereka mampu menciptakan materi pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Melalui pelatihan ini, guru akan mendapatkan pemahaman dasar tentang canva, praktik langsung dalam pembuatan media pembelajaran interaktif, serta pendampingan dalam mengembangkan bahan ajar berbasis digital yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran PAI.

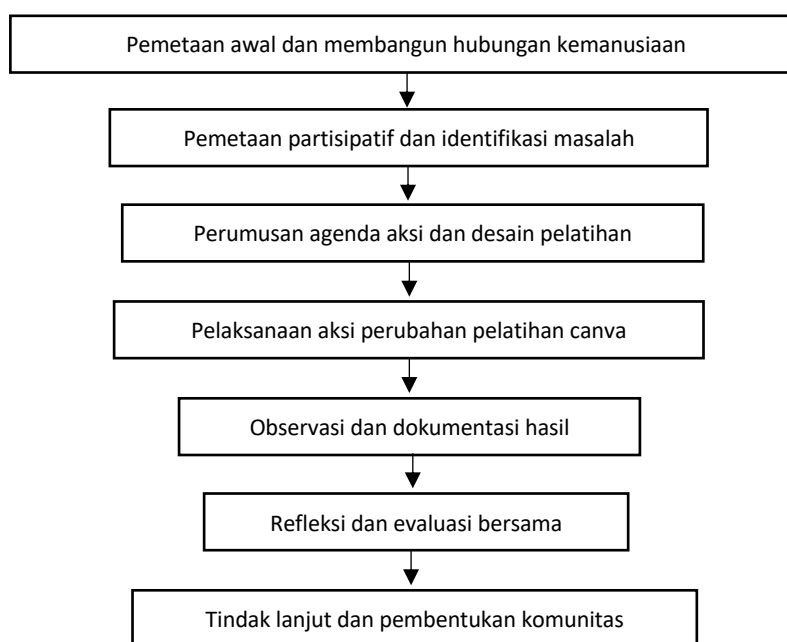
Seiring dengan perkembangan teknologi, berbagai platform digital dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, salah satunya adalah canva (Rohmiasih & Sartika, 2023). Canva merupakan aplikasi berbasis desain grafis yang memungkinkan pengguna, termasuk guru, untuk membuat berbagai media pembelajaran interaktif seperti infografis, presentasi, poster, dan video animasi (Basri dkk., 2023). Keunggulan canva terletak pada kemudahan penggunaannya serta ketersediaan berbagai template yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran (Agustin dkk., 2023; Rahmawati dkk., 2024). Dengan menggunakan canva, guru dapat menciptakan materi ajar yang lebih menarik secara visual, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa serta memperjelas konsep-konsep yang diajarkan dalam PAI (Syahrani & Wiza, 2024).

Pelaksanaan pelatihan ini diharapkan dapat memberikan berbagai manfaat bagi guru dan siswa. Bagi guru, pelatihan ini akan meningkatkan keterampilan mereka dalam mendesain bahan ajar berbasis digital serta memperkaya metode pembelajaran yang digunakan. Dengan demikian, mereka akan lebih percaya diri dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses belajar mengajar. Sementara itu, bagi siswa, penggunaan media interaktif yang lebih menarik akan membantu meningkatkan daya serap terhadap materi PAI, serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif.

Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan terjadi peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi digital, khususnya dalam penggunaan canva sebagai media pembelajaran interaktif. Hal ini tidak hanya akan meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di sekolah dasar, tetapi juga berkontribusi dalam membentuk generasi muda yang memiliki pemahaman agama yang lebih baik serta lebih aktif dalam proses belajar. Selain itu, program ini juga dapat menjadi model pengembangan kompetensi guru PAI yang dapat diterapkan di wilayah lain dengan tantangan serupa dalam menghadapi perkembangan teknologi di dunia pendidikan.

2. METODE

Pelatihan ini menggunakan pendekatan PAR, yang menekankan keterlibatan aktif peserta dalam setiap tahap penelitian guna menciptakan perubahan yang berdampak langsung (Afandi dkk., 2022; Kemmis & McTaggart, 2005). Pendekatan ini sangat sesuai dengan tujuan pelatihan yang berfokus pada peningkatan kreativitas dan kompetensi guru dalam memanfaatkan media canva. Melalui PAR, guru tidak hanya menjadi objek pelatihan, tetapi juga menjadi subjek yang berperan aktif dalam merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi hasil pelatihan. Pelatihan ini dilakukan dalam beberapa tahapan utama, yaitu pemetaan awal, membangun hubungan kemanusiaan, penentuan agenda riset untuk perubahan sosial, pemetaan partisipatif, merumuskan masalah kemanusiaan, menyusun strategi gerakan, pengorganisasian masyarakat, melancarkan aksi perubahan, membangun pusat-pusat belajar masyarakat, refleksi, dan meluaskan skala gerakan dan dukungan (Afandi dkk., 2022; Haryono dkk., 2024). Dalam pelatihan ini tahapan pelatihan pemanfaatana canva bagi guru PAI SD seperti dijelaskan dalam diagram ini.



Gambar 1: Diagram alur tahapan pelatihan pemanfaatan canva bagi guru PAI SD

Diagram diatas terlihat bahwa tahapan pelatihan canva bagi guru PAI SD adalah tahap pertama pemetaan awal dan membangun hubungan kemanusiaan, tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi potensi dan kebutuhan peserta pelatihan. Melalui diskusi awal dan pengumpulan data, fasilitator dapat memahami konteks dan tantangan yang dihadapi guru PAI dalam pemanfaatan media digital. Membangun hubungan yang kuat di antara peserta sangat penting untuk mendorong keterlibatan aktif dalam pelatihan. Tahap kedua pemetaan partisipatif dan identifikasi masalah, tahap ini seorang guru dilibatkan secara aktif untuk melakukan pemetaan masalah yang mereka hadapi serta mendiskusikan tantangan dalam mengimplementasikan metode pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Hal ini membantu dalam merumuskan isu-isu yang relevan yang akan ditangani selama program. Tahap ketiga perumusan agenda aksi dan desain pelatihan, setelah masalah diidentifikasi maka agenda aksi dirumuskan untuk menciptakan strategi pelatihan yang relevan. Desain pelatihan dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan spesifik peserta, termasuk pengembangan keterampilan praktis dalam menggunakan canva untuk mendukung pembelajaran PAI. Tahap keempat pelaksanaan aksi perubahan pelatihan canva, dimana pelaksanaan pelatihan dilakukan dalam beberapa sesi terstruktur yang menggabungkan teori dan praktik. Pada tahap ini, guru diajarkan cara menggunakan canva secara efektif untuk mengembangkan media ajar yang inovatif. Kegiatan ini juga mencakup sesi praktikum di mana peserta langsung menerapkan ilmu yang diperoleh(Haryono dkk., 2024).

Selanjutnya tahap kelima observasi dan dokumentasi hasil, pengamatan dilakukan untuk memantau keterlibatan peserta dan efektivitas metode yang diterapkan. Data dikumpulkan melalui observasi langsung, wawancara, dan dokumentasi hasil. Ini merupakan langkah penting dalam metode PAR, di mana umpan balik sebelum dan sesudah pelatihan menjadi bahan pertimbangan untuk evaluasi. Tahap keenam refleksi dan evaluasi Bersama, pada tahap ini peserta dan fasilitator bersama-sama merefleksikan proses dan hasil pelatihan. Diskusi mengenai apa yang berhasil dan tantangan yang dihadapi memberikan peluang bagi guru untuk saling belajar dan berbagi pengalaman, serta memperbaiki strategi yang telah diterapkan. Serta terakhir tindak lanjut dan pembentukan komunitas, penting untuk membangun komunitas belajar yang berkelanjutan di antara peserta. Hal ini dapat dilakukan melalui forum atau grup media sosial yang mendukung kolaborasi dan berbagi sumber daya. Dukungan infrastruktur dan pelatihan lanjutan menjadi langkah krusial

untuk memastikan keberhasilan inovasi berkelanjutan dalam pembelajaran PAI (Afandi dkk., 2022). Melalui metodologi yang terstruktur ini, diharapkan pelatihan pemanfaatan canva dapat meningkatkan kreativitas dan kompetensi guru, serta mendapatkan dukungan yang diperlukan agar para pendidik dapat lebih efektif dalam mengajar dan membentuk generasi penerus yang berkarakter.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan pendekatan PAR, yang menjadikan guru sebagai subjek aktif dalam proses perubahan, bukan hanya sebagai penerima manfaat. Pendekatan ini memungkinkan proses pelatihan dilakukan secara *dialogis* dan *reflektif*, dengan membangun kesadaran kritis terhadap permasalahan yang dihadapi serta bersama-sama merumuskan solusi yang aplikatif. Tahapan-tahapan PAR yang dijalankan dalam kegiatan ini meliputi pemetaan awal dan hubungan kemanusiaan, pemetaan partisipatif dan identifikasi masalah, perumusan agenda aksi, pelaksanaan pelatihan, observasi, refleksi, dan aksi lanjutan.

Tahap pertama pemetaan awal dan membangun hubungan kemanusiaan. Kegiatan pengabdian ini diawali dengan tahap pemetaan awal dan pembangunan hubungan kemanusiaan yang menjadi pondasi utama di Kecamatan Palupuh, Kabupaten Agam, memiliki total 20 sekolah dasar yang tersebar di beberapa jorong dengan karakteristik geografis yang cukup beragam, mulai dari sekolah yang mudah diakses di pinggir jalan utama hingga sekolah yang terletak di daerah terpencil dengan akses terbatas. Dari hasil pendataan, diketahui bahwa setiap sekolah memiliki satu orang guru PAI, sehingga total terdapat 20 guru PAI yang menjadi sasaran dalam kegiatan ini. Tim pengabdian memulai tahapan ini dengan melakukan penjajakan lokasi secara langsung ke beberapa sekolah. Kegiatan ini tidak hanya bertujuan untuk mengamati kondisi fisik dan fasilitas yang tersedia, tetapi juga untuk membangun komunikasi awal yang bersifat informal dan kekeluargaan. Pendekatan personal dilakukan kepada kepala sekolah dan guru PAI, dengan menghadirkan suasana dialog yang setara, tanpa kesan instruktif atau top-down. Hal ini penting dalam konteks PAR, karena keberhasilan program sangat ditentukan oleh seberapa besar keterlibatan dan rasa memiliki dari peserta terhadap proses perubahan.

Melalui interaksi yang berlangsung dalam suasana hangat dan terbuka, terbangunlah kepercayaan antara tim pengabdian dan para guru. Mereka mulai berbagi cerita tentang tantangan mengajar di daerah yang jauh dari akses teknologi, serta keterbatasan dalam mengikuti perkembangan media pembelajaran modern. Dari hasil dialog awal ini terungkap bahwa sebagian besar guru masih mengandalkan metode *konvensional* dalam menyampaikan materi, seperti ceramah dan penulisan di papan tulis. Hanya sedikit dari mereka yang pernah mencoba menggunakan media digital, dan hampir tidak ada yang familiar dengan aplikasi desain grafis seperti canva. Bahkan, beberapa guru menyampaikan bahwa mereka merasa ragu untuk mencoba media baru karena keterbatasan pengetahuan teknologi serta ketakutan akan kesalahan teknis. Kondisi ini menegaskan perlunya pendekatan pelatihan yang bersifat membumi dan bertahap, serta pentingnya memastikan bahwa pelatihan tidak hanya sekadar transfer pengetahuan, tetapi juga membangun kepercayaan diri dan motivasi guru untuk bereksplorasi. Proses awal ini menjadi krusial, karena selain menggali kebutuhan riil di lapangan, tim pengabdian juga berupaya memahami nilai-nilai lokal, budaya sekolah, dan dinamika sosial yang mempengaruhi praktik pembelajaran guru. Dengan membangun hubungan yang empatik, guru merasa dihargai dan diposisikan sebagai mitra sejajar dalam proses pembelajaran. Inilah yang menjadi landasan penting bagi kelanjutan tahap selanjutnya, karena hanya dengan keterlibatan penuh dan rasa percaya dari peserta, perubahan yang diharapkan dapat benar-benar terjadi secara berkelanjutan.

Tahap 2 pemetaan partisipatif dan identifikasi masalah. Setelah tahap awal membangun kepercayaan dan relasi yang setara, proses berlanjut ke tahap pemetaan partisipatif dan identifikasi masalah. Tahap ini dirancang untuk melibatkan guru secara aktif dalam menggali dan merumuskan sendiri permasalahan yang mereka hadapi dalam kegiatan pembelajaran, khususnya dalam konteks

pemanfaatan media digital. Prinsip utama yang dipegang dalam tahap ini adalah bahwa perubahan yang efektif dan berkelanjutan hanya dapat terjadi jika masyarakat sasaran dalam hal ini para guru terlibat secara sadar dalam mengidentifikasi kebutuhan dan merancang solusi atas persoalan mereka sendiri. Untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif, tim pengabdian menyusun instrumen survei berupa kuesioner tertutup dan terbuka, serta melaksanakan wawancara mendalam dengan perwakilan guru dari beberapa sekolah. Kuesioner diberikan secara langsung saat kunjungan ke sekolah dan juga melalui jaringan komunikasi digital untuk menjangkau guru yang berada di lokasi yang sulit dijangkau. Wawancara dilakukan dalam suasana informal, agar guru merasa bebas dan nyaman dalam menyampaikan pengalaman, pandangan, serta tantangan yang mereka alami.

Hasil dari proses ini menunjukkan bahwa tantangan terbesar yang dihadapi guru PAI di Kecamatan Palupuh terletak pada aspek keterampilan digital. Sebagian besar guru menyatakan belum pernah mengikuti pelatihan yang secara khusus membahas tentang penggunaan aplikasi media pembelajaran seperti Canva. Bahkan, beberapa di antara mereka belum familiar dengan istilah-istilah dasar dalam dunia digital, seperti *template*, *drag-and-drop*, atau elemen interaktif. Kurangnya literasi digital ini tidak semata-mata disebabkan oleh minimnya pelatihan, tetapi juga oleh keterbatasan perangkat dan fasilitas di sekolah, seperti komputer, koneksi internet yang stabil, dan proyektor. Selain keterampilan, kendala waktu juga menjadi permasalahan yang banyak disebutkan. Guru merasa kesulitan meluangkan waktu untuk belajar hal baru di tengah padatnya jadwal mengajar dan tanggung jawab administratif lainnya. Hal ini diperparah oleh kurangnya dukungan dari lingkungan kerja yang belum sepenuhnya mendorong penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Akibatnya, dalam praktiknya, pembelajaran masih sangat bergantung pada metode ceramah, penggunaan buku paket sebagai satu-satunya sumber, dan minimnya visualisasi materi.

Masukan dari guru juga menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan dan kenyataan. Mereka menginginkan pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan generasi digital saat ini, namun merasa tidak memiliki kapasitas atau sumber daya untuk mewujudkannya. Beberapa guru bahkan merasa frustrasi karena meskipun mereka memiliki ide kreatif, keterbatasan teknis menjadi penghambat utama dalam mengimplementasikannya. Data yang terkumpul dari proses pemetaan ini menjadi bahan penting dalam merancang program pelatihan yang tepat sasaran dan kontekstual. Tim pengabdian menyadari bahwa solusi tidak bisa bersifat umum dan generik, melainkan harus disesuaikan dengan kondisi dan kapasitas peserta. Oleh karena itu, desain pelatihan disusun berdasarkan kebutuhan nyata di lapangan, dengan pendekatan bertahap, berorientasi pada praktik, dan berbasis pengalaman langsung peserta. Proses pemetaan ini juga memperkuat prinsip PAR bahwa setiap tindakan harus didasarkan pada refleksi mendalam atas realitas, dengan melibatkan partisipasi penuh dari masyarakat yang ingin diberdayakan.

Tahap 3 perumusan agenda aksi dan desain pelatihan. Setelah kebutuhan dan permasalahan guru teridentifikasi secara menyeluruh melalui proses pemetaan partisipatif, tahap berikutnya adalah perumusan agenda aksi. Agenda ini tidak ditentukan sepihak oleh tim pengabdian, melainkan disusun melalui forum diskusi terbuka bersama perwakilan guru dari berbagai sekolah. Forum ini menjadi ruang kolaboratif bagi tim dan peserta untuk mendiskusikan prioritas, menentukan bentuk intervensi, serta merancang format kegiatan yang paling sesuai dengan kondisi nyata di lapangan. Dalam forum tersebut, guru diajak untuk menyampaikan harapan dan ide mengenai pelatihan yang ideal menurut mereka. Diskusi berlangsung secara dinamis, di mana tim pengabdian lebih berperan sebagai fasilitator yang memfasilitasi pertukaran gagasan. Dari hasil musyawarah ini, disepakati bahwa fokus utama pelatihan adalah pada pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran yang interaktif, fleksibel, dan mudah diakses. Pemilihan Canva bukan tanpa alasan; guru menilai bahwa tampilan visual yang ditawarkan oleh Canva dapat memperkaya penyampaian materi PAI dan menarik minat siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar.

Pelatihan dirancang dengan menggabungkan beberapa pendekatan yang saling melengkapi. Pertama, disediakan sesi pemahaman dasar mengenai pentingnya media visual dalam pembelajaran serta teori komunikasi visual dalam pendidikan. Materi ini diberikan secara ringkas namun aplikatif

agar tidak membebani guru secara teoritis. Kedua, pelatihan berfokus pada praktik langsung penggunaan Canva, mulai dari membuat akun, memilih template, mengedit elemen, hingga menyimpan dan membagikan hasil karya. Praktik ini dilakukan secara bertahap dan didampingi oleh tim, agar guru dapat belajar sesuai dengan ritme masing-masing. Ketiga, disusun sesi diskusi kelompok yang mendorong guru untuk saling bertukar ide, pengalaman, serta tantangan dalam pembuatan media ajar. Diskusi ini tidak hanya memperkaya wawasan peserta, tetapi juga memperkuat relasi dan kerja sama antar guru. Keempat, setiap peserta diberi kesempatan untuk mempresentasikan hasil karya mereka kepada peserta lain. Presentasi ini bertujuan membangun rasa percaya diri, memperkuat kepemilikan terhadap hasil pelatihan, serta membuka ruang untuk mendapatkan umpan balik yang membangun.

Lebih dari sekadar belajar teknis, desain pelatihan ini ditujukan untuk membangkitkan semangat inovasi di kalangan guru. Dalam diskusi, beberapa guru mengakui bahwa selama ini mereka memiliki ide-ide kreatif namun tidak tahu bagaimana menuangkannya ke dalam media ajar. Pelatihan ini diharapkan menjadi titik tolak bagi perubahan tersebut, dengan memberikan alat yang tepat, pendekatan yang ramah, dan suasana belajar yang suportif. Selain itu, pelatihan dirancang agar fleksibel dan adaptif terhadap kebutuhan peserta. Jadwal disesuaikan dengan waktu luang guru, materi disampaikan dengan bahasa sederhana, dan setiap sesi selalu diawali dengan umpan balik dari sesi sebelumnya. Strategi ini memastikan bahwa pelatihan tidak bersifat kaku atau satu arah, melainkan tumbuh secara dinamis bersama peserta. Hal ini juga sejalan dengan prinsip PAR bahwa tindakan harus senantiasa berakar dari refleksi bersama dan dijalankan dengan semangat kolaboratif. Dengan strategi ini, pelatihan tidak hanya menjadi kegiatan transfer ilmu semata, tetapi juga ruang pemberdayaan di mana guru didorong untuk aktif menciptakan perubahan dalam praktik mengajarnya. Diharapkan, melalui agenda aksi yang dirumuskan secara partisipatif ini, pelatihan tidak berhenti sebagai sebuah kegiatan sesaat, tetapi mampu memantik perubahan jangka panjang dalam pola pikir, keterampilan, dan semangat berinovasi para guru PAI di Kecamatan Palupuh.

Tahap 4 pelaksanaan aksi perubahan pelatihan canva. Tahapan pelaksanaan aksi perubahan menjadi momen penting dalam rangkaian kegiatan PAR, karena di sinilah strategi yang telah disusun bersama guru benar-benar diwujudkan dalam bentuk pelatihan nyata. Pelatihan Canva dilaksanakan selama dua hari dan terintegrasi ke dalam kegiatan Kelompok Kerja Guru (KKG) PAI tingkat Kecamatan Palupuh. Pemilihan waktu ini dilakukan secara fleksibel berdasarkan hasil kesepakatan bersama, sehingga tidak mengganggu aktivitas rutin guru di sekolah dan tetap menjaga keberlangsungan proses pembelajaran.



Gambar 2: Pelaksanaan pelatihan canva

Hari pertama pelatihan difokuskan pada pengenalan dasar terhadap Canva sebagai media desain grafis berbasis digital. Guru diajak untuk mengenal antarmuka (*interface*) Canva, menjelajahi fitur-fiturnya, dan memahami berbagai elemen desain yang tersedia. Proses ini dimulai dengan langkah-langkah sederhana seperti membuat akun, memilih kategori desain, hingga menyusun elemen grafis seperti teks, gambar, ikon, dan warna. Pendampingan dilakukan secara intensif, baik

secara individu maupun kelompok kecil, agar seluruh peserta merasa nyaman dan tidak tertinggal. Masih di hari yang sama, peserta langsung diarahkan untuk mempraktikkan pembuatan media pembelajaran sesuai dengan kurikulum PAI. Contoh-contoh tugas yang diberikan meliputi pembuatan infografis tentang akhlak terpuji, rukun Islam, rukun iman, serta desain visual untuk materi sejarah nabi. Praktik ini dirancang agar guru tidak hanya memahami teknis penggunaan Canva, tetapi juga mampu mengintegrasikan nilai-nilai pedagogis dan pesan moral yang terkandung dalam materi ajar. Beberapa guru mulai mengeksplorasi fitur animasi, ilustrasi Islami, hingga menyesuaikan warna dan tipografi sesuai dengan karakteristik peserta didik di kelas mereka.

Hari kedua dikhususkan untuk kegiatan presentasi hasil karya dan sesi umpan balik. Setiap guru diberikan kesempatan untuk memamerkan media ajar yang telah mereka buat di depan peserta lain. Presentasi ini menjadi wadah bagi guru untuk menunjukkan hasil kreativitasnya sekaligus melatih rasa percaya diri dalam mempresentasikan produk digital. Sesi ini disambut antusias, bahkan beberapa guru menyampaikan kisah di balik proses pembuatan karyanya, termasuk tantangan pribadi yang mereka hadapi saat mencoba teknologi baru. Sesi umpan balik tidak hanya datang dari fasilitator, tetapi juga dari rekan guru sendiri. Hal ini menciptakan suasana belajar yang sangat kolaboratif, di mana peserta saling mendukung, mengapresiasi, dan memberi masukan konstruktif. Beberapa guru menunjukkan kemajuan pesat dalam waktu singkat, dengan menghasilkan media ajar yang tidak hanya estetik, tetapi juga sangat kontekstual dan mudah dipahami siswa. Karya-karya tersebut bahkan kemudian dikompilasi dan dibagikan dalam grup WhatsApp KKG sebagai sumber inspirasi bersama.

Partisipasi aktif guru selama pelatihan sangat terlihat. Banyak dari mereka yang pada awalnya merasa canggung dengan teknologi digital, namun seiring berjalannya sesi, menjadi semakin percaya diri dan bersemangat. Mereka tidak hanya sekadar mengikuti instruksi, tetapi mulai berinisiatif mencoba berbagai variasi desain, bertanya secara kritis, dan berdiskusi dengan rekan sejawat. Beberapa guru bahkan terlihat meluangkan waktu tambahan di luar jam pelatihan untuk menyempurnakan desain mereka, menandakan adanya ketertarikan yang kuat dan keinginan untuk benar-benar menguasai keterampilan baru ini. Pelatihan ini tidak hanya membekali guru dengan keterampilan teknis, tetapi juga mendorong perubahan pola pikir (*mindset*) dalam menghadapi pembelajaran digital. Canva yang semula dianggap asing dan rumit, kini berubah menjadi alat yang menyenangkan dan mudah digunakan. Guru merasa lebih berdaya, karena kini mereka memiliki sarana yang dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran secara nyata. Antusiasme ini menjadi bukti bahwa jika pelatihan dirancang secara partisipatif dan kontekstual, maka perubahan yang terjadi bukan hanya dalam bentuk pengetahuan, tetapi juga dalam semangat dan sikap profesional guru terhadap inovasi pembelajaran.

Tahap 5 observasi dan dokumentasi hasil. Observasi dan dokumentasi merupakan bagian integral dari pendekatan PAR, karena memungkinkan tim pengabdian untuk merekam dinamika proses secara utuh serta mengevaluasi dampak nyata dari pelaksanaan aksi perubahan. Selama pelatihan berlangsung, tim melakukan observasi langsung terhadap proses belajar guru. Observasi dilakukan secara partisipatif dan non-intrusif, di mana tim tidak hanya mencatat perilaku guru, tetapi juga memperhatikan ekspresi, keterlibatan, interaksi antarpeserta, serta inisiatif-inisiatif yang muncul selama sesi pelatihan.



Gambar 3: Tim melaksanakan observasi dan dokumentasi hasil

Tim mencatat adanya perubahan signifikan dalam sikap dan keterampilan guru sejak hari pertama pelatihan. Pada awalnya, beberapa guru terlihat ragu-ragu dan membutuhkan banyak bantuan saat mengoperasikan perangkat. Namun, seiring berjalannya waktu, mereka mulai menunjukkan peningkatan dalam penguasaan fitur-fitur Canva. Guru yang sebelumnya belum pernah menggunakan platform desain grafis digital mulai mampu menyusun slide presentasi interaktif, poster pembelajaran tematik, hingga infografis ajar yang menarik dan relevan dengan materi PAI. Dokumentasi visual dilakukan secara sistematis sebagai bagian dari strategi reflektif. Tim mengumpulkan foto dan video dari berbagai aktivitas penting, seperti saat guru mempraktikkan pembuatan media, berdiskusi kelompok, hingga mempresentasikan hasil karya mereka. Dokumentasi ini bukan hanya berfungsi sebagai arsip kegiatan, tetapi juga sebagai bahan refleksi yang dapat digunakan dalam tahap evaluasi dan perencanaan lanjutan. Selain itu, hasil karya guru juga dikumpulkan dalam bentuk digital dan dikompilasi menjadi portofolio pelatihan yang akan dibagikan kembali kepada peserta sebagai bentuk apresiasi dan penguatan identitas profesional mereka sebagai pendidik kreatif.

Dari segi kuantitatif, data pendukung diperoleh melalui pretest dan post test yang diselenggarakan sebelum dan sesudah pelatihan. Pretest dilakukan untuk mengukur pemahaman awal guru terhadap media digital dan aplikasi Canva secara khusus.

Aspek	Sebelum Pelatihan	Setelah Pelatihan	Persentase Peningkatan
Tingkat Kepercayaan Diri Guru (Before)	Rendah (1-2)	Tinggi (4-5)	Peningkatan signifikan
Jumlah Media Ajar yang Dikembangkan per Guru	1 Media	5 Media	400%
Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran	Kurang Aktif (50%)	Sangat Aktif (80%)	30%
Jumlah Partisipasi dalam Komunitas Berbagi	0	3 Komunitas	N/A
Skor Rata-Rata Post-Test	55 %	87%	32%

Tabel 1: Peningkatan Keterampilan Peserta Dan Efektivitas Metode Yang Diterapkan.

Dari tabel di atas, terlihat bahwa pelatihan yang dilakukan telah memberikan dampak positif yang signifikan terhadap keterampilan guru dalam menggunakan canva sebagai alat pembelajaran. Skor rata-rata *post-test* menunjukkan peningkatan 32% dari yang awalnya 55% menjadi 87%. Selain itu, terdapat peningkatan yang signifikan dalam jumlah media ajar yang dapat dikembangkan oleh setiap guru, serta peningkatan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Transisi dari keterlibatan yang kurang aktif ke sangat aktif pada presentasi materi juga menunjukkan hasil yang memuaskan dari pelatihan tersebut. Pembentukan komunitas berbagi media ajar di antara guru juga mencerminkan keberhasilan pelatihan dalam mendorong kolaborasi dan inovasi dalam pengajaran.

Selain itu, hasil observasi juga memperlihatkan adanya pergeseran dari pola pikir pasif menuju sikap aktif dan reflektif. Guru tidak lagi menunggu petunjuk teknis, tetapi mulai berinisiatif untuk mencari referensi desain, mengadaptasi template sesuai kebutuhan, dan memberikan saran kepada rekan sejawat. Transformasi ini sangat penting dalam konteks pemberdayaan guru sebagai agen perubahan di sekolah masing-masing. Temuan-temuan dalam tahap observasi dan dokumentasi ini sangat sejalan dengan hasil yang telah ditulis dalam bagian abstrak artikel, yaitu bahwa pelatihan mampu meningkatkan kepercayaan diri guru dalam menyusun materi pembelajaran berbasis visual melalui Canva. Hal ini menjadi bukti nyata bahwa pelatihan yang dirancang secara partisipatif dan kontekstual dapat menciptakan perubahan yang signifikan baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap profesional guru.

Tahap 6 refleksi dan evaluasi bersama. Refleksi merupakan inti dari pendekatan PAR karena menjadi ruang kritis untuk mengkaji kembali seluruh proses yang telah dilalui, menilai keberhasilan, serta merancang langkah-langkah lanjutan berdasarkan pengalaman nyata peserta. Dalam kegiatan ini, sesi refleksi dilaksanakan pada akhir hari kedua pelatihan, setelah seluruh rangkaian praktik dan presentasi karya selesai dilakukan. Seluruh peserta terlibat aktif dalam forum ini, yang dikemas secara santai dan inklusif agar guru merasa nyaman untuk mengungkapkan pendapat, pengalaman, dan kesan mereka terhadap pelatihan. Suasana refleksi terasa hangat dan emosional. Guru satu per satu menyampaikan bahwa pelatihan ini telah memberikan dampak positif yang tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga menyentuh aspek motivasi dan cara pandang mereka terhadap pembelajaran abad ke-21. Banyak dari mereka mengakui bahwa sebelum pelatihan, mereka merasa kurang percaya diri dan bahkan pesimis terhadap kemampuan mereka menguasai teknologi. Namun, melalui pendekatan yang bertahap, ramah, dan partisipatif, rasa takut tersebut perlahan bergeser menjadi rasa ingin tahu, keberanian mencoba, dan akhirnya kebanggaan atas hasil karya yang mereka ciptakan sendiri.

Beberapa guru menyampaikan bahwa ini adalah kali pertama mereka mempresentasikan media ajar digital yang dibuat sendiri. Pengalaman ini memberikan rasa pencapaian tersendiri yang memotivasi mereka untuk terus belajar dan memperbaiki diri. Selain itu, mereka juga menyatakan bahwa kegiatan ini membuka ruang baru untuk kolaborasi antarguru. Hubungan antar peserta yang awalnya bersifat formal dan terbatas, kini berkembang menjadi komunitas belajar yang saling mendukung dan menginspirasi. Selain refleksi verbal yang berlangsung secara terbuka, tim pengabdian juga mengadakan evaluasi tertulis sebagai instrumen untuk menjangkau umpan balik yang lebih terstruktur. Evaluasi ini mencakup aspek kepuasan terhadap materi, metode penyampaian, ketertarikan pelatihan dengan kebutuhan lapangan, serta saran pengembangan program. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa mayoritas guru merasa pelatihan sangat relevan dan aplikatif. Mereka memberikan nilai tinggi terhadap aspek pendampingan praktik dan suasana pelatihan yang menyenangkan.

Salah satu poin penting yang banyak disuarakan adalah harapan agar kegiatan ini tidak berhenti sampai di sini. Guru mengusulkan agar diadakan pelatihan lanjutan dengan materi yang lebih kompleks, seperti pembuatan video pembelajaran animatif, penggunaan Canva untuk assessment berbasis visual, serta integrasi media ajar dengan platform pembelajaran daring. Usulan ini menunjukkan bahwa semangat belajar para guru telah tumbuh, dan mereka mulai memiliki visi untuk terus meningkatkan kompetensi diri demi kualitas pembelajaran yang lebih baik. Refleksi ini juga menjadi momen penting bagi tim pengabdian untuk mengevaluasi pelaksanaan kegiatan secara menyeluruh. Masukan dari peserta menjadi bahan berharga untuk perbaikan dalam penyusunan modul pelatihan, strategi penyampaian materi, serta penguatan pendampingan di masa mendatang. Dalam konteks PAR, refleksi bukan hanya bagian penutup dari satu siklus aksi, tetapi menjadi awal dari siklus selanjutnya menciptakan gerakan perubahan yang terus berkembang, dengan guru sebagai penggerak. Dengan demikian, sesi refleksi dan evaluasi ini tidak hanya menjadi penilaian terhadap hasil kegiatan, tetapi juga mempertegas semangat pemberdayaan yang menjadi ruh utama dalam pengabdian berbasis PAR. Para guru tidak lagi sekadar mengikuti pelatihan, tetapi telah

menjadi aktor aktif dalam transformasi pembelajaran yang berbasis teknologi, kolaboratif, dan berkelanjutan.

Tahap 7 tindak lanjut dan pembentukan komunitas. Salah satu indikator keberhasilan dari pendekatan PAR adalah ketika peserta tidak hanya menerima manfaat dari kegiatan, tetapi juga mengambil inisiatif untuk melanjutkan proses pembelajaran dan perubahan secara mandiri. Hal inilah yang tampak nyata dalam tahap tindak lanjut kegiatan pengabdian ini. Pasca pelatihan Canva, muncul inisiatif dari para guru PAI SD di Kecamatan Palupuh untuk membentuk ruang komunikasi bersama dalam bentuk grup WhatsApp. Awalnya, grup ini dibuat sebagai wadah untuk berbagi file hasil pelatihan dan tindak lanjut administrasi kegiatan, namun dengan cepat berkembang menjadi sebuah komunitas digital pembelajaran. Komunitas ini kemudian dinamai secara spontan oleh para guru sebagai Komunitas Guru PAI Kreatif Palupuh. Di dalamnya, para anggota aktif membagikan hasil desain mereka, saling memberi masukan, berbagi tautan template Canva, serta saling menyemangati ketika ada rekan yang merasa kesulitan atau kurang percaya diri. Grup ini menjadi ruang diskusi yang cair, inklusif, dan non-hierarkis, di mana guru senior dan guru muda duduk sejajar sebagai rekan belajar. Suasana komunitas yang terbentuk mencerminkan nilai-nilai kesetaraan dan solidaritas yang menjadi esensi dari PAR.

Beberapa guru bahkan mulai bereksperimen dengan proyek-proyek kolaboratif, seperti membuat media ajar bersama yang dapat digunakan lintas sekolah. Ada pula yang mulai mengenalkan Canva kepada rekan sejawat di luar kegiatan pelatihan formal, menjadikan pelatihan ini sebagai titik tolak untuk pengembangan kompetensi guru secara horizontal. Dengan kata lain, pelatihan yang awalnya difasilitasi oleh tim pengabdian kini mulai direplikasi dan dikembangkan sendiri oleh guru-guru di lingkup komunitas mereka. Komunitas ini juga menjadi ruang refleksi informal yang berlangsung secara berkelanjutan. Ketika ada guru yang mengunggah karya, biasanya akan diikuti dengan diskusi kecil mengenai cara membuatnya, bagaimana materi tersebut disampaikan di kelas, serta bagaimana respons siswa terhadap media tersebut. Ini menciptakan ekosistem belajar yang tidak bergantung pada pelatihan terstruktur, tetapi tumbuh secara organik berdasarkan kebutuhan dan keinginan dari para anggotanya.

Inisiatif pembentukan komunitas ini sangat penting dalam konteks keberlanjutan program. Sebab, sebagus apapun sebuah pelatihan, dampaknya akan bersifat sementara jika tidak disertai mekanisme dukungan pasca-pelatihan. Dengan adanya komunitas, proses belajar tidak terputus begitu pelatihan formal selesai. Justru sebaliknya, pelatihan menjadi pintu masuk menuju proses belajar yang terus berjalan dan dikembangkan dari bawah. Bagi tim pengabdian, pembentukan komunitas ini merupakan bentuk nyata dari keberhasilan strategi pemberdayaan yang dirancang. Tindakan kolektif yang tumbuh dari dalam komunitas guru sendiri membuktikan bahwa para peserta telah mengalami pergeseran dari sekadar penerima pelatihan menjadi pelaku aktif perubahan. Komunitas ini kini menjadi aset sosial yang sangat penting untuk mendukung transformasi pembelajaran digital di tingkat lokal, serta dapat dijadikan model replikasi untuk kecamatan atau daerah lain dengan tantangan serupa. Dengan demikian, tahap tindak lanjut ini bukanlah akhir dari rangkaian kegiatan, melainkan awal dari sebuah gerakan kecil namun berdampak besar gerakan guru-guru PAI di Kecamatan Palupuh untuk terus belajar, berinovasi, dan membagikan semangat transformasi pembelajaran digital kepada sesama pendidik. Meskipun pelatihan berjalan lancar dan berdampak positif, terdapat beberapa tantangan yang menjadi catatan penting. Beberapa sekolah masih memiliki keterbatasan perangkat seperti laptop dan proyektor, sehingga implementasi media ajar digital di kelas belum bisa maksimal. Selain itu, akses internet di beberapa wilayah masih terbatas, dan waktu luang guru untuk mendalami Canva juga terbatas karena beban kerja yang padat. Tantangan-tantangan ini menunjukkan pentingnya dukungan lanjutan dari pihak terkait, seperti dinas pendidikan dan sekolah, dalam menyediakan infrastruktur dan kebijakan pendukung.

4. KESIMPULAN

Pelatihan pemanfaatan canva bagi guru PAI di SD telah berhasil meningkatkan keterampilan dan percaya diri guru dalam merancang materi ajar yang lebih kreatif dan interaktif. Hasil kuantitatif menunjukkan peningkatan yang positif yaitu 32% dari yang awalnya 55% menjadi 87%. Selain itu, terdapat peningkatan yang signifikan dalam jumlah media ajar yang dapat dikembangkan oleh setiap guru, serta peningkatan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Transisi dari keterlibatan yang kurang aktif ke sangat aktif pada presentasi materi juga menunjukkan hasil yang memuaskan dari pelatihan tersebut. Pembentukan komunitas berbagi media ajar di antara guru juga mencerminkan keberhasilan pelatihan dalam mendorong kolaborasi dan inovasi dalam pengajaran. Pelatihan ini mendorong pembentukan komunitas berbagi media ajar, yang memungkinkan guru untuk saling berkolaborasi dan mendukung pengembangan materi ajar yang inovatif. Meskipun demikian, tantangan seperti akses internet, keterbatasan perangkat, dan waktu yang terbatas tetap menjadi hambatan yang perlu diatasi untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih baik.

Berdasarkan hasil dan refleksi dari pelatihan ini, disarankan agar diadakan pelatihan lanjutan dengan fokus pada topik-topik spesifik yang dapat memperdalam pengetahuan dan keterampilan guru dalam konteks pembelajaran yang lebih interaktif. Topik yang diusulkan mencakup pelatihan video animasi karena meningkatnya permintaan untuk konten multimedia, pelatihan ini akan membantu guru dalam menciptakan video animasi yang menarik, yang mampu menjelaskan konsep-konsep pembelajaran secara lebih visual dan dinamis. Serta penggunaan *Learning Management System* (LMS), mengingat pentingnya teknologi dalam pendidikan modern, pelatihan tentang LMS seperti *Google Classroom* atau *Edmodo* dapat meningkatkan kapasitas guru dalam mengelola dan mengorganisir pembelajaran daring serta memfasilitasi interaksi yang lebih baik dengan siswa. Dan untuk melengkapi hasil dari penggunaan canva, alangkah baiknya juga untuk mengeksplor aplikasi lain yang mendukung pembelajaran, seperti *Quizziz* atau *Kahoot*, guna membuat proses belajar lebih interaktif dan melibatkan siswa secara aktif. Melalui langkah-langkah ini, diharapkan para guru tidak hanya akan terus meningkatkan keterampilan mereka, tetapi juga dapat menjawab tantangan zaman dan berkembang sebagai pendidik yang inovatif dan adaptif.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, A., Laily, N., Wahyudi, N., Umam, M. H., Kambau, R. A., & dkk. (2022). *Metodologi pengabdian masyarakat*. Direktorat Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam Direktorat Jenderal Pendidikan
- Agustin, N., Anugrah, G., & Rahmatika, T. (2023). *Media Digital Untuk Pembelajaran*. Cahya Ghani Recovery.
- Akbar, A., & Noviani, N. (2019). Tantangan dan solusi dalam perkembangan teknologi pendidikan di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*.
- Alfi, A. M., Febriasari, A., & Azka, J. N. (2023). Transformasi pendidikan agama islam melalui teknologi. *Religion: Jurnal Agama, Sosial, dan Budaya*, 2(4), 511–522.
- Basri, S., Fitrawahyudi, F., Khaerani, K., Nasrullah, I., Ernawati, E., Aryanti, A., Maya, S., Aisyah, S., & Sakti, I. (2023). Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Di Lingkungan Pendidikan Berbasis Aplikasi Canva. *Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul*, 1(2), 96–103.
- Budiman, A. (2013). Efisiensi Metode dan Media Pembelajaran dalam Membangun Karakter Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *At-Ta'dib*, 8(1).
- Dananjaya, U. (2023). *Media pembelajaran aktif*. Nuansa cendekia.
- Fauzi, M. N. (2023). Problematika guru mengimplementasi Kurikulum Merdeka Belajar pada pembelajaran PAI di sekolah dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1661–1674.
- Fitri, D. D. (2023). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. *Arus Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 2(1), 52–57.

- Haryono, E., Al Murtaqi, M. R., Izzah, A. N. L., Septian, D., & Sariman, S. (2024). Metode-Metode Pelaksanaan PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat) Untuk Perguruan Tinggi. *Al Fattah Ejournal Sma Al Muhammad Cepu*, 5(02), 1–21.
- Huraerah, A. J. A., Abdullah, A. W., & Rivai, A. (2024). Pengaruh teknologi informasi dan komunikasi terhadap pendidikan indonesia. *Journal of Islamic Education Policy*, 8(2).
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2005). *Participatory Action Research: Communicative Action and The Public Sphere*. In N. K. Denzin & Y. S. Lincoln (Eds.), *The Sage handbook of qualitative research* (3rd ed. Sage Publications Ltd.
- Rahmawati, L., Suharni, S., Ambulani, N., Febrian, W. D., Widyatiningtyas, R., & Rita, R. S. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 129–136.
- Rohmiasih, C., & Sartika, S. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran Canva sebagai upaya mewujudkan transformasi pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional Kemahasiswaan*, 1(1), 69–73.
- Syahrani, D. A., & Wiza, R. (2024). Pemanfaatan Media Canva dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 36 Koto Panjang. *PENSA*, 6(3), 50–62.
- Tang, M. (2018). Pengembangan strategi pembelajaran pendidikan agama islam (pai) dalam merespon era digital. *FIKROTUNA: Jurnal Pendidikan Dan Manajemen Islam*, 7(01), 717–740.