

## Pelatihan Desain Grafis Berbasis Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SD 2 Pulau Kanalo 2 Kabupaten Sinjai

Jusman<sup>1\*</sup>

<sup>1</sup> Universitas Muhammadiyah Bone

\*Corresponding author. : [jusmantp@gmail.com](mailto:jusmantp@gmail.com)

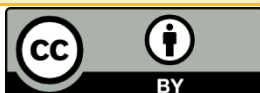
### ARTICLE INFO

#### Keywords:

Teacher Training,  
Graphic Design,  
Canva,  
Instructional Media,  
Creativity

### ABSTRACT

*This community service activity aims to improve teacher creativity and competence in developing digital learning media through Canva-based graphic design training at SD 2 Pulau Kanalo 2, Sinjai Regency. The main challenge faced by the partners was teachers' limited ability to design engaging, innovative, and student-centered learning media. The activity's implementation method included planning, training implementation, mentoring, and evaluation. The training took the form of an interactive workshop that included an introduction to Canva, practical instructional media creation (educational posters, interactive presentations, and student worksheets), as well as discussions and feedback. All teachers at SD 2 Pulau Kanalo 2 participated in the activity. The results showed an increase in teachers' understanding and skills in using Canva as a graphic design tool for learning. Teachers were able to produce a variety of more creative, visual, and contextual learning media products. Furthermore, the training also increased teachers' motivation to utilize digital technology in the learning process. Therefore, Canva-based graphic design training is effective in supporting teacher professional development and contributing to improving the quality of learning in elementary schools, particularly in island regions.*



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, terutama dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan adaptif. Transformasi ini menuntut guru untuk tidak hanya menguasai materi ajar, tetapi juga mampu memanfaatkan teknologi sebagai sarana penyampaian pembelajaran yang efektif dan menarik. Menurut Sutinah dan Suryaman (2025), media pembelajaran digital mampu meningkatkan keterlibatan belajar siswa karena menyajikan informasi secara visual, sistematis, dan mudah dipahami. Media visual yang dirancang secara kreatif juga berperan penting dalam membantu siswa sekolah dasar memahami konsep abstrak melalui tampilan konkret dan interaktif.

Sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21, guru diharapkan memiliki kompetensi literasi digital dan kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran. Khairunnisa dan Apoko (2025) menegaskan bahwa penguasaan teknologi oleh guru merupakan faktor kunci dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna dan kontekstual. Media pembelajaran digital memungkinkan integrasi teks, gambar, animasi, dan warna yang dapat meningkatkan motivasi serta konsentrasi siswa. Dengan demikian, penggunaan media digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai strategi pedagogis yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Namun demikian, hasil observasi di SD 2 Pulau Kanalo 2 Kabupaten Sinjai menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital masih sangat terbatas. Sebagian besar guru masih mengandalkan media konvensional seperti papan tulis dan buku teks dalam proses pembelajaran sehari-hari. Kondisi geografis wilayah kepulauan yang relatif terpencil serta keterbatasan akses terhadap pelatihan teknologi menjadi kendala utama dalam pengembangan kompetensi digital guru. Hal ini sejalan dengan temuan Azizi dan Muhid (2025) yang menyatakan bahwa kurangnya pelatihan berkelanjutan menyebabkan rendahnya kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi.

Selain keterbatasan pelatihan, faktor kesiapan guru dalam menggunakan teknologi juga menjadi tantangan tersendiri. Banyak guru merasa bahwa pengembangan media digital membutuhkan keterampilan desain grafis yang rumit dan waktu yang relatif lama. Padahal, saat ini tersedia berbagai platform desain berbasis daring yang dirancang agar mudah digunakan oleh pendidik. Amanda et al. (2025) menjelaskan bahwa media pembelajaran yang dirancang dengan aplikasi sederhana namun visual tetap dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa secara signifikan, khususnya pada jenjang

sekolah dasar.

Canva merupakan salah satu aplikasi desain grafis berbasis daring yang menawarkan kemudahan akses dan beragam template edukatif yang siap digunakan. Aplikasi ini memungkinkan guru merancang media pembelajaran seperti poster, infografis, bahan presentasi, dan lembar kerja siswa tanpa memerlukan keterampilan desain tingkat lanjut. Menurut Amarwati dan Kusumawardani (2025), penggunaan Canva dalam pembelajaran sekolah dasar terbukti mampu meningkatkan kreativitas guru serta membantu penyajian materi secara lebih menarik dan komunikatif.

Lebih lanjut, kegiatan pelatihan penggunaan Canva bagi guru terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi profesional dan literasi digital pendidik. Hendratno et al. (2025) menyatakan bahwa pelatihan desain grafis berbasis Canva tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis guru, tetapi juga mendorong pemahaman pedagogis dalam mengintegrasikan media digital ke dalam proses pembelajaran. Pelatihan semacam ini menjadi solusi strategis untuk mengatasi keterbatasan sumber daya dan meningkatkan kualitas pembelajaran di daerah terpencil.

Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini difokuskan pada pelatihan desain grafis berbasis Canva sebagai upaya meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran di SD 2 Pulau Kanalo 2 Kabupaten Sinjai. Kegiatan ini diharapkan dapat membantu guru menghasilkan media pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Dengan meningkatnya kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi digital, kualitas proses pembelajaran di sekolah diharapkan turut mengalami peningkatan secara berkelanjutan.

## **2. METODE PELAKSANAAN**

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang secara sistematis dan bertahap guna memastikan ketercapaian tujuan kegiatan, yaitu meningkatkan kreativitas dan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital berbasis Canva. Secara umum, metode pelaksanaan terdiri atas empat tahap utama, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan pelatihan, tahap pendampingan, dan tahap evaluasi.

### **a. Tahap Perencanaan**

Tahap perencanaan merupakan langkah awal yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan mitra secara komprehensif. Pada tahap ini, tim pengabdian melakukan analisis kebutuhan melalui kegiatan observasi langsung dan

wawancara dengan kepala sekolah serta guru SD 2 Pulau Kanalo 2 Kabupaten Sinjai. Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi pembelajaran, jenis media yang digunakan, serta tingkat pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar.

Selain itu, wawancara dilakukan untuk menggali kendala yang dihadapi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital, khususnya terkait keterampilan desain dan akses terhadap aplikasi pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, tim pengabdian menyusun materi pelatihan yang disesuaikan dengan karakteristik guru sekolah dasar dan kondisi sekolah mitra. Pada tahap ini juga dilakukan penyiapan perangkat pendukung, seperti modul pelatihan Canva, bahan presentasi, contoh media pembelajaran, serta perangkat keras dan jaringan internet yang dibutuhkan selama kegiatan berlangsung.

#### **b. Tahap Pelaksanaan Pelatihan**

Tahap pelaksanaan pelatihan dilakukan dalam bentuk workshop yang dilaksanakan selama satu hari secara tatap muka. Kegiatan workshop diawali dengan pemberian materi pengantar mengenai pentingnya media pembelajaran digital dalam pembelajaran abad ke-21 serta peran kreativitas guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Selanjutnya, peserta diperkenalkan dengan aplikasi Canva sebagai platform desain grafis yang mudah digunakan untuk keperluan pembelajaran.

Materi pelatihan meliputi pengenalan antarmuka Canva, pembuatan akun, eksplorasi fitur-fitur utama, serta pemanfaatan template edukatif yang tersedia. Setelah sesi pemaparan materi, kegiatan dilanjutkan dengan praktik langsung (*hands-on practice*) di mana peserta dibimbing untuk membuat media pembelajaran digital, seperti poster edukatif, presentasi pembelajaran interaktif, dan lembar kerja siswa sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Metode pelatihan yang digunakan bersifat partisipatif, sehingga peserta dapat langsung bertanya dan berdiskusi selama proses praktik berlangsung.

#### **c. Tahap Pendampingan**

Tahap pendampingan dilaksanakan sebagai tindak lanjut dari kegiatan pelatihan untuk memastikan keberlanjutan dan penerapan hasil pelatihan dalam praktik pembelajaran. Pada tahap ini, peserta diberikan pendampingan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva yang relevan dengan materi ajar di kelas masing-masing. Pendampingan dilakukan melalui diskusi, bimbingan langsung, serta pemberian umpan balik terhadap desain media yang dihasilkan oleh guru.

Pendampingan bertujuan untuk membantu guru mengatasi kendala teknis maupun pedagogis yang muncul setelah pelatihan, sekaligus mendorong guru agar lebih percaya

diri dan mandiri dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Melalui pendampingan ini, diharapkan guru dapat menghasilkan media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

#### **d. Tahap Evaluasi**

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas dan keberhasilan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Evaluasi dilakukan melalui dua cara, yaitu observasi terhadap hasil karya media pembelajaran yang dihasilkan oleh guru dan penyebaran angket respon peserta. Observasi hasil karya bertujuan untuk melihat tingkat keterampilan guru dalam menggunakan Canva serta kualitas media pembelajaran yang dikembangkan setelah mengikuti pelatihan dan pendampingan.

Sementara itu, angket respon peserta digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman, kepuasan, dan persepsi guru terhadap pelaksanaan pelatihan, materi yang disampaikan, serta manfaat kegiatan bagi peningkatan kompetensi mereka. Hasil evaluasi ini selanjutnya digunakan sebagai bahan refleksi dan dasar perbaikan untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat pada tahap selanjutnya.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **HASIL**

Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat menunjukkan bahwa seluruh peserta pelatihan, yaitu guru SD 2 Pulau Kanalo 2 Kabupaten Sinjai, mampu mengoperasikan aplikasi Canva secara mandiri setelah mengikuti kegiatan pelatihan dan pendampingan. Guru telah memahami fungsi dasar fitur-fitur Canva, seperti pemilihan template, pengaturan teks dan gambar, penggunaan ikon, warna, serta pengunduhan hasil desain. Kemampuan ini terlihat dari kelancaran peserta dalam mengikuti sesi praktik dan menyelesaikan tugas pembuatan media pembelajaran yang diberikan.

Produk media pembelajaran yang dihasilkan oleh peserta mengalami peningkatan kualitas secara signifikan dibandingkan dengan media yang sebelumnya digunakan. Media yang dihasilkan meliputi poster materi pelajaran, slide presentasi pembelajaran interaktif, serta lembar kerja peserta didik (LKPD) dengan desain yang lebih menarik, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media yang dibuat menampilkan kombinasi warna, gambar, dan tata letak yang lebih terstruktur sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Selain peningkatan keterampilan teknis, hasil kegiatan juga menunjukkan adanya peningkatan kreativitas dan kepercayaan diri guru dalam mengintegrasikan teknologi digital

ke dalam pembelajaran. Guru menyatakan bahwa penggunaan Canva memberikan kemudahan dalam merancang media pembelajaran yang variatif tanpa memerlukan keterampilan desain grafis tingkat lanjut. Hal ini mendorong guru untuk lebih termotivasi dalam mencoba inovasi pembelajaran berbasis teknologi di kelas.

Hasil angket respon peserta menunjukkan bahwa sebagian besar guru memberikan respon positif terhadap pelaksanaan pelatihan. Peserta menilai materi yang disampaikan relevan dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar, metode penyampaian mudah dipahami, serta kegiatan praktik dan pendampingan sangat membantu dalam meningkatkan keterampilan mereka. Secara umum, hasil ini menunjukkan bahwa pelatihan desain grafis berbasis Canva sangat dibutuhkan dan sesuai dengan kondisi sekolah dasar di wilayah kepulauan.

## **PEMBAHASAN**

Hasil kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa pelatihan desain grafis berbasis Canva efektif dalam meningkatkan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian Hendratno et al. (2025) yang melaporkan bahwa pelatihan literasi digital berbasis Canva secara signifikan meningkatkan keterampilan guru sekolah dasar dalam membuat berbagai media pembelajaran yang menarik, seperti poster dan slide presentasi. Pelatihan yang memadukan teori dan praktik tersebut mendukung guru untuk beradaptasi dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Selain itu, Ratnawati et al. (2025) juga menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan Canva mampu meningkatkan kompetensi guru dalam merancang media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta meningkatkan pemahaman konsep materi.

Peningkatan kualitas media pembelajaran yang dihasilkan guru sejalan dengan temuan Widiati et al. (2025) yang melaporkan bahwa pelatihan media pembelajaran digital berbasis Canva menghasilkan materi ajar yang lebih menarik dan efektif secara visual dibandingkan dengan media pembelajaran tradisional. Temuan ini juga didukung oleh penelitian Putri et al. (2025) yang menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan Canva berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mendesain konten ajar yang komunikatif dan relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Pandangan tersebut diperkuat oleh hasil penelitian Salem et al. (2025) yang menemukan bahwa pelatihan literasi digital berbasis Canva mendorong guru menghasilkan media pembelajaran yang estetik sekaligus edukatif sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa.

Selain aspek teknis, pelatihan ini juga berdampak positif terhadap kreativitas dan kepercayaan diri guru. Hal ini sejalan dengan kajian Azizi dan Muhid (2025) yang melalui tinjauan literatur sistematis menunjukkan bahwa pelatihan Canva berkontribusi terhadap peningkatan kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Temuan ini juga didukung oleh penelitian Riyanto dan Putri (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan Canva mendorong guru sekolah dasar untuk lebih kreatif dalam menghasilkan materi ajar serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Guru yang kreatif dalam merancang media pembelajaran cenderung lebih mampu menyesuaikan materi dengan gaya belajar siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.

Respons positif peserta terhadap pelatihan menunjukkan bahwa kegiatan ini relevan dan sesuai dengan kebutuhan guru, terutama di wilayah yang memiliki keterbatasan akses terhadap pelatihan teknologi. Temuan ini sejalan dengan penelitian Arnanto et al. (2025) yang menyatakan bahwa pelatihan penggunaan Canva secara signifikan meningkatkan literasi teknologi guru, memperkuat antusiasme dalam menggunakan media digital, serta meningkatkan kemampuan integrasi teknologi dalam pembelajaran. Selain itu, Salem et al. (2025) menunjukkan bahwa pendekatan praktik langsung, diskusi, dan pendampingan mampu membantu guru memahami serta mengimplementasikan aplikasi Canva secara mandiri.

Temuan pengabdian ini juga konsisten dengan laporan Huda (2024) yang menyatakan bahwa pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva mampu meningkatkan motivasi, kreativitas, dan keterampilan literasi digital guru. Guru yang sebelumnya kurang percaya diri dalam menggunakan teknologi menunjukkan peningkatan kemampuan dalam menghasilkan media pembelajaran digital yang bermutu setelah mengikuti pelatihan. Implementasi pelatihan berbasis praktik langsung serta pemberian umpan balik pascapelatihan terbukti menjadi strategi efektif dalam memperkuat keterampilan teknis sekaligus aspek psikologis guru.

Secara keseluruhan, hasil pengabdian dan pembahasan menunjukkan bahwa pelatihan desain grafis berbasis Canva memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kompetensi digital guru. Kegiatan ini tidak hanya memperbaiki kemampuan teknis, tetapi juga mengembangkan kreativitas dan kepercayaan diri guru dalam menerapkan teknologi secara berkelanjutan dalam pembelajaran. Temuan ini menegaskan bahwa pelatihan teknologi pendidikan yang bersifat kontekstual, partisipatif, dan disertai pendampingan

merupakan strategi yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar, khususnya di daerah dengan keterbatasan akses teknologi.

#### **4. PENUTUP**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan desain grafis berbasis Canva di SD 2 Pulau Kanalo 2 Kabupaten Sinjai dapat disimpulkan berjalan dengan baik dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kreativitas serta kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Melalui pelatihan ini, guru memperoleh pengetahuan dan keterampilan praktis dalam memanfaatkan aplikasi Canva untuk merancang media pembelajaran yang lebih menarik, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik di sekolah dasar.

Pelatihan yang dilaksanakan dengan pendekatan kombinasi antara pemaparan materi dan praktik langsung terbukti efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri guru dalam menggunakan teknologi digital. Guru yang sebelumnya memiliki keterbatasan dalam penguasaan desain grafis dan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi lebih mampu menghasilkan produk media pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik dan pendampingan memiliki peran penting dalam meningkatkan kompetensi digital guru, khususnya di wilayah kepulauan yang memiliki keterbatasan akses terhadap pelatihan teknologi pendidikan.

Selain peningkatan kemampuan teknis, kegiatan pengabdian ini juga memberikan dampak positif terhadap sikap dan motivasi guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Guru menunjukkan antusiasme yang tinggi selama kegiatan berlangsung dan memiliki keinginan untuk terus mengembangkan media pembelajaran digital secara mandiri setelah pelatihan selesai. Dengan demikian, pelatihan desain grafis berbasis Canva tidak hanya berkontribusi pada peningkatan kualitas media pembelajaran, tetapi juga mendorong terwujudnya pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan berpusat pada siswa.

Berdasarkan hasil kegiatan tersebut, disarankan agar pelatihan serupa dapat dilaksanakan secara berkelanjutan dengan cakupan materi yang lebih mendalam dan variatif, seperti pengembangan media interaktif, video pembelajaran, serta integrasi Canva dengan platform pembelajaran digital lainnya. Dukungan dari pihak sekolah, dinas pendidikan, serta pemangku kepentingan terkait sangat diperlukan agar pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran dapat terus berkembang secara optimal. Dengan adanya dukungan dan pendampingan yang berkelanjutan, diharapkan kompetensi digital

guru di daerah kepulauan semakin meningkat dan mampu berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan secara merata.

## 5. REFERENSI

- Amarwati, Z. T., & Kusumawardani, S. (2025). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran di kelas V SDI Darul Muttaqien. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i4.33115>
- Amanda, N. R., Ihwana, W., Herdila, H., & Mahnun, N. (2025). Pengembangan media interaktif Canva dalam pembelajaran literasi membaca di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i4.37763>
- Amiruddin Salem, M., Purnamasari, H., & Awaliyah, R. (2025). Pelatihan literasi digital: Pemanfaatan media Canva untuk pembelajaran. *Multidisciplinary Indonesian Center Journal*, 2(1). <https://doi.org/10.62567/micjo.v2i1.546>
- Arnanto, G. C., Wahriani, R., Hasbi, Soiswaty, D. P., & Samad, P. I. S. (2025). Penguatan literasi teknologi guru melalui penerapan Canva untuk pengembangan bahan ajar interaktif. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2). <https://doi.org/10.59562/abdimas.v3i2.10949>
- Azizi, B., & Muhid, A. (2025). Pengaruh pelatihan Canva terhadap kreativitas guru: Systematic literature review. *DIDAKTIKA: Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 31(2). <https://doi.org/10.30587/didaktika.v31i2.9975>
- Choirul Huda, M. (2024). Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva bagi guru di SDN I Notorejo. *Jurnal Pengabdian Sosial*. <https://doi.org/10.59837/4byqf258>
- Ekadayanti, W., Parisu, C. Z. L., Yanti, N. R., Sisi, L., & Saputra, E. E. (2024). Pembuatan media pembelajaran matematika dan sains berbasis Canva untuk meningkatkan kecakapan literasi digital guru SD. *Journal of Human and Education (JAHE)*, 4(4), 1007–1015.
- Hamid, R. J., Rampeng, Bakri, M., Ramadhan, N. R., & Abeng, A. T. (2025). Pelatihan Canva untuk pengembangan kompetensi guru di era digital di SMP Negeri 2 Bajeng Barat. *Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(1). <https://doi.org/10.35580/jhp2m.v4i1.8191>
- Hendratno, H., Amalia, E., Istiq'faroh, N., Siswanto, B. E., & Mufidah, Z. R. (2025). Pelatihan literasi digital Canva untuk guru sekolah dasar. *Kontribusi: Jurnal Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(2), 222–231. <https://doi.org/10.53624/kontribusi.v5i2.524>

- Khairunnisa, A., & Apoko, T. W. (2025). Pengembangan media pembelajaran digital berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk sekolah dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 20(2). <https://doi.org/10.24114/jk.v20i2.48898>
- Putri, R. H., Asrib, A. R., Rahman, M. H., & Yusuf, F. A. (2025). Canva for innovative teaching: Pelatihan membangun pembelajaran digital yang interaktif dan efektif. *Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1). <https://doi.org/10.35580/jhp2m.v3i1.2820>
- Ratnawati, D., Vivianti, V., Fatmawati, S., Widodo, T., & Hardiyantari, O. (2025). Peningkatan keterampilan guru dalam pengembangan media pembelajaran menggunakan Canva. *BANTENESE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2). <https://doi.org/10.30656/ps2pm.v5i2.7412>
- Siregar, D. S., Nasution, N. A. J., Lestari, C. A., & Syahada, H. (2025). Canva application integration as a digital innovation to improve teacher creativity. *Multidisciplinary Indonesian Center Journal*, 2(4). <https://doi.org/10.62567/micjo.v2i4.1431>
- Sutinah, T., & Suryaman, M. (2025). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran di sekolah dasar dalam meningkatkan mutu pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*. <https://doi.org/10.57171/jpqe9b2>
- Tirtoni, F., & Salsabillah, E. (2025). Training teachers to create interactive media using Canva. *Indonesian Journal of Cultural and Community Development*. <https://ijccd.umsida.ac.id/index.php/ijccd/article/view/1196>
- Widiati, I., Qudsi, R., Istikomah, E., & Suripah. (2025). Pelatihan media pembelajaran digital berbasis Canva bagi guru-guru MTs Darul Hikmah Pekanbaru. *Community Education Engagement Journal*, 7(1). <https://doi.org/10.25299/ceej.v7i1.21770>