

Penguatan Literasi Digital bagi Guru Sekolah Dasar dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva

Riyadi^{1*}, Septi Triyani², Sandra Bayu Kurniawan³, Chumdari⁴

^{1,2,3,4} Universitas Sebelas Maret, Indonesia

*email corresponding author: septi.triyani@staff.uns.ac.id

ABSTRACT

Teachers' ability to develop digital learning media is a crucial factor in supporting successful learning, along with the advancement of technology and information. However, the integration of digital literacy into learning is still rarely implemented, especially in elementary schools. Interviews with teachers at SDN Siwal revealed that few teachers use digital learning media, including Canva. Therefore, this community service activity aims to improve teachers' pedagogical skills by developing Canva-based digital learning media to optimize the integration of digital literacy into learning. This activity was conducted at SDN Siwal, Sukoharjo. The method used is a collaborative approach. The methods used are training that includes: brainstorming methods, expert presentations, discussions, assignments, dissemination, and mentoring. This community service activity consists of three stages: preparation, implementation, and program evaluation. The results of this activity show an increase in teacher understanding in developing Canva-based learning media, as indicated by an increase in the average score of participants from the pre-test to the post-test. Furthermore, better changes can also be seen in the results of the participants' work. The results of this activity also demonstrate that in developing Canva-based digital learning media, teachers need to adapt to learning needs to achieve learning objectives. Based on the results of this community service activity, it can be concluded that training and mentoring for teachers in developing digital learning media can be an effort to improve digital literacy skills, which include the ability to use technology critically, ethically, and creatively for teachers.

Keywords: digital learning media; Canva; digital literacy; teacher competency

PENDAHULUAN

Dalam proses pembelajaran, peranan media pembelajaran sangat penting dalam mendukung penyampaian materi pembelajaran dari guru kepada siswa dengan baik. Dengan media tersebut dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang dipelajari sehingga dapat mendukung keberhasilannya dalam belajar. Sebagaimana dinyatakan dalam Purba (2022) bahwa media pembelajaran dapat mempermudah siswa memahami materi pelajaran dan meningkatkan minat siswa untuk belajar. Juga dalam Mahardika (2023) bahwa media pembelajaran merupakan salah satu penentu keberhasilan proses belajar mengajar di kelas.

Sejalan dengan perkembangan teknologi, penggunaan media pembelajaran digital dalam proses belajar mengajar dapat menciptakan proses belajar yang baik, aktif, dan bermanfaat. Salah satu media pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan dalam proses

pembelajaran adalah aplikasi Canva, yaitu sebagai salah satu aplikasi desain yang bersifat online. Sebagaimana dalam Sarmini dkk. (2023) dinyatakan bahwa aplikasi Canva sebagai alat bantu bagi guru dalam membuat media pembelajaran yang interaktif dan menarik.

Canva merupakan aplikasi software yang dapat digunakan sebagai media untuk membuat media pembelajaran interaktif baik itu berupa media desain maupun media digital. Canva adalah alat desain grafis yang memfasilitasi pembuatan berbagai konten artistik online (Partasiwi, 2023). Canva menawarkan berbagai macam desain menu untuk brosur, pamflet, presentasi, resume, grafik, infografis, spanduk, dan materi lainnya. Canva menawarkan berbagai format presentasi, termasuk presentasi pendidikan (Pratiwi, 2023). Penggunaan aplikasi Canva dapat meningkatkan kreativitas dalam membuat desain poster, presentasi, dan konten visual lainnya (Sholeh et al., 2020).

Meskipun Canva dalam perkembangannya sudah banyak digunakan dan dikembangkan dalam pembelajaran. Namun, belum semua pendidik di sekolah, khususnya di sekolah dasar yang telah mengoptimalkan pemanfaatannya. Hal ini salah satunya sebagaimana hasil diskusi dengan guru-guru di SD Negeri Siwal Sukoharjo yang guru-gurunya belum terbiasa dalam pemanfaatan Canva tersebut. Hal ini menjadi salah satu hal yang melatarbelakangi pentingnya upaya untuk memberikan pelatihan dan pendampingan bagi guru-guru sekolah dasar untuk meningkatkan pengetahuan dan pengalaman mereka baik secara teoritis maupun praktis dalam pemanfaatan Canva.

Dari hasil diskusi dengan pihak SD Negeri Siwal menunjukkan bahwa integrasi literasi digital dalam pembelajaran di SD Negeri Siwal masih kurang optimal. Permasalahan utama kurangnya penerapan literasi digital dalam pembelajaran karena kurangnya pemahaman guru tentang media pembelajaran digital dan bagaimana pengembangannya dalam pembelajaran di kelas. Hal ini karena masih sedikitnya guru-guru di SD Negeri Siwal yang mendapatkan pelatihan terkait pengembangan media pembelajaran digital, serta masih kurangnya dorongan baik dari internal atau eksternal untuk menerapkan media digital tersebut.

Pentingnya penguasaan literasi digital bagi guru khususnya dalam pembelajaran agar guru memiliki kecakapan dalam pengajaran serta mendukung hasil belajar siswa di kelas. Literasi digital ini meliputi kemampuan menggunakan teknologi secara kritis, etis, dan kreatif. Potensi literasi digital ini belum sepenuhnya di manfaatkan oleh guru untuk diintegrasikan ke dalam pembelajaran. Hal ini tidak hanya berdampak pada kurangnya kompetensi yang dimiliki guru, tetapi juga berdampak bagi siswa, yaitu siswa tidak mendapatkan pengalaman belajar yang interaktif dan dinamis yang dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi. Selain itu, siswa juga menjadi kurang termotivasi untuk belajar secara mandiri atau berkolaborasi dengan teman sekelasnya menggunakan teknologi digital. Hal ini mengurangi kreativitas, inovasi, dan keterampilan pemecahan masalah yang bisa dikembangkan melalui literasi digital. Untuk itu, pelatihan bagi guru untuk menguatkan kemampuan literasi digital khususnya dalam pembelajaran perlu

dilakukan, diantaranya melalui pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis Canva. Sebagaimana penelitian oleh Lestari (2022) menunjukkan bahwa pelatihan Canva dapat meningkatkan kemampuan literasi digital guru serta dapat menambah keberagaman media pembelajaran untuk memotivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas menunjukkan perlunya dilakukan upaya untuk mengembangkan kompetensi guru melalui penguasaan literasi digital. Hal ini diantaranya dengan diadakannya kegiatan-kegiatan seperti pelatihan untuk meningkatkan pemahaman guru terkait media pembelajaran digital yang dapat menunjang keberhasilan proses belajar mengajar di kelas. Hal ini sebagaimana dinyatakan penerapan media pembelajaran digital dapat membantu pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik dan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi-materi yang sifatnya abstrak (Anita, 2022). Dalam pembelajaran, peran media pembelajaran digital membantu dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh peserta didik. (Najma Ulya, 2025). Hal ini juga sebagaimana hasil penelitian sebelumnya bahwa pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran berbasis digital mampu memberikan efek positif terhadap hasil belajar matematika (Azkia, 2023).

Uraian di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran digital merupakan media pembelajaran yang sangat tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran karena sebagian besar mengandung unsur bermain, di mana bermain merupakan salah satu kebutuhan anak usia sekolah. Apalagi saat ini perkembangan teknologi informasi berkembang sangat pesat, agar digitalisasi dalam dunia pendidikan dapat berjalan dengan baik, maka penting bagi guru-guru untuk menguasai kompetensi yang dibutuhkan dalam menghadapi era digitalisasi tersebut.

Selain itu, berdasarkan diskusi lebih lanjut dengan pihak sekolah dan juga hasil rapat dewan guru di SD Negeri Siwal menunjukkan perlunya dilakukan pelatihan bagi guru terkait pengembangan media pembelajaran digital agar guru memiliki kemampuan dasar dalam menggunakan teknologi serta memiliki pemahaman mendalam mengenai bagaimana memanfaatkannya untuk pembelajaran yang efektif. Salah satu alternatif yang dapat dilakukan yaitu dengan mengadakan pelatihan dalam mengembangkan media pembelajaran digital berbasis Canva untuk mengoptimalkan integrasi literasi digital dalam pembelajaran. Aplikasi Canva dipilih berdasarkan urgensi kebutuhan bagi guru di SD yaitu agar guru memiliki kompetensi yang memadai dalam melakukan pengajaran di kelas dengan mengembangkan media pembelajaran digital yang dapat menunjang pembelajaran.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pengabdian Masyarakat (PkM) ini adalah pendekatan kolaboratif. Melalui pendekatan ini, dilakukan kerja sama dengan SD N Siwal Sukoharjo untuk merencanakan metode, tahap pelaksanaan, dan waktu melaksanakan

pelatihan. Pelaksanaan kegiatan PkM ini terdiri atas tiga tahapan yaitu 1) tahap pra-pelatihan; 2) tahap pelaksanaan pelatihan; 3) tahap evaluasi pelatihan. Pada tahap pra-pelatihan dilakukan *need analysis*, koordinasi dengan pihak sekolah, penyusunan materi pelatihan dan instrumen lainnya terkait kegiatan pengabdian. Pada tahap pelaksanaan pelatihan dalam bentuk workshop, metode yang digunakan dalam pelatihan terdiri dari beberapa metode, yaitu: metode curah pendapat, metode pemaparan ahli, metode diskusi dan tanya jawab, metode pemberian tugas, metode diseminasi, dan pendampingan. Pelaksanaan kegiatan PkM ini dilakukan pada tanggal 5 Juli 2025 yang dilaksanakan di SD Negeri Siwal Sukoharjo. Pada kegiatan ini diikuti oleh guru-guru dari SD Negeri Siwal dan SD Negeri Duwet 2 Sukoharjo. Pada tahap evaluasi, dilakukan evaluasi terhadap pemahaman guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital berbasis Canva yaitu dengan pemberian soal pre-test dan post-test. Selanjutnya, evaluasi juga dilakukan terhadap tugas yang diberikan kepada guru dalam merancang pengembangan media pembelajaran digital berbasis Canva.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan kegiatan PkM ini dapat diuraikan sebagai berikut.

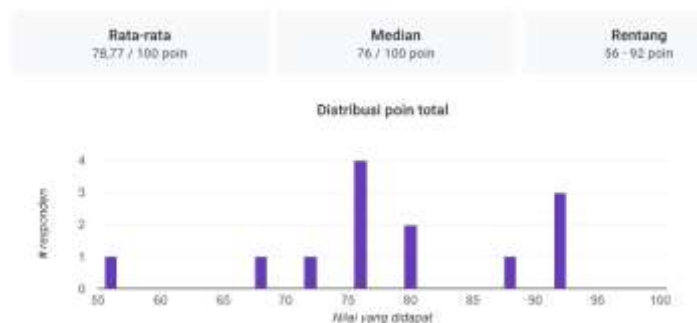
Tahap Pra-Pelatihan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap pra-pelatihan adalah *need analysis*, berkoordinasi dengan mitra dan menyiapkan materi pelatihan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap pra-pelatihan selanjutnya adalah mengembangkan instrumen yang berupa angket Pre-test dan Post-test. Soal dalam pre test dan post test terdiri dari 25 soal sebagaimana pada Lampiran 3. Soal disusun dalam bentuk pilihan ganda dan diberikan kepada peserta dalam bentuk google form. Dengan pemanfaatan google form ini memudahkan dalam pengumpulan data dan analisis data.

Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan dengan mengusung tema "Pendampingan Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva pada Guru Sekolah Dasar di Sukoharjo untuk Optimalisasi Integrasi Literasi Digital dalam Pembelajaran". Kegiatan ini dilakukan pada tanggal 5 Juli 2025. Peserta kegiatan merupakan guru SD Negeri Siwal Sukoharjo dan SD Negeri Duwet 2 Sukoharjo yang berjumlah 13 orang. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini terdiri dari 3 sesi yaitu 1) Sesi Pemaparan Ahli; 2) Diskusi dan; 3) Pemberiaan *FeedBack*. Sebelum kegiatan pemaparan ahli, peserta mengerjakan soal *pretest*. Pemberian soal *pretest* dan *posttest* bertujuan untuk mengetahui pemahaman guru tentang Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva. Sesi pemaparan ahli diberikan oleh 2 pemateri.

Pada kegiatan pelatihan ini, hasil pre-test peserta sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Hasil pre-test peserta pelatihan

Hasil pre-test menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh peserta adalah 78,88 dengan nilai terendah 55 dan tertinggi 92. Adapun dilihat dari sebaran skor yang diperoleh, masih banyak peserta yang mendapatkan nilai dibawah 80. Setelah pre test, dilanjutkan dengan sesi pemaparan ahli dan praktik pengembangan media pembelajaran berbasis Canva. Dokumentasi kegiatan pelatihan disajikan pada Gambar 2.



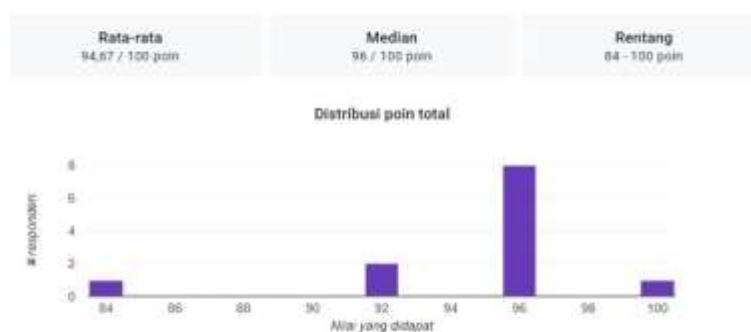
Gambar 2. Pelaksanaan workshop di SD Negeri Siwal

Pada saat pemaparan materi tentang pengembangan media pembelajaran berbasis digital menggunakan aplikasi Canva, peserta diberikan penjelasan dan gambaran contoh-contoh media pembelajaran yang dapat dikembangkan dengan aplikasi Canva pada beberapa materi pelajaran yang ada di sekolah dasar, yaitu diantaranya Matematika, IPA dan PkN. Selain mendapatkan penjelasan materi terkait aplikasi Canva dan bagaimana pemanfaatannya dalam pembelajaran, peserta pelatihan juga didampingi langsung pada saat praktik penerapan penggunaan aplikasi Canva tersebut.

Kegiatan workshop berlangsung dengan aktif. Peserta melakukan praktik langsung dalam membuat pengembangan media pembelajaran berbasis Canva dengan menyesuaikan pada materi pelajaran di Sekolah Dasar pada Semester Ganjil 2025/2026. Selain pendampingan dari tim pengabdian, para peserta juga diarahkan untuk saling berdiskusi dengan peserta pelatihan lainnya. Dari hasil kerja para peserta, kegiatan selanjutnya yang dilaksanakan adalah menampilkan hasil kerja peserta untuk mendapatkan masukan untuk perbaikan. Hasil kerja peserta selain ditampilkan di layar, juga disharekan di grup WA anggota pelatihan workshop sehingga peserta akan dapat saling berdiskusi lebih lanjut dan

belajar satu sama lain dari produk media pembelajaran berbasis Canva yang telah dikembangkan.

Kegiatan selanjutnya yaitu pemberian post-test. Dari hasil pengerjaan soal post-test oleh peserta didapatkan data sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Hasil post-test peserta pelatihan

Berdasarkan hasil post-test menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh peserta adalah 94,67 dengan nilai terendah 84 dan tertinggi 100. Dari data yang ada menunjukkan bahwa setelah mengikuti kegiatan pelatihan, semua peserta mendapatkan skor lebih dari 80. Dari perbandingan antara nilai saat pre-test dan setelah post-test, menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai pada peserta. Ini mengindikasikan adanya pemahaman yang lebih baik dari peserta pelatihan tentang media pembelajaran berbasis Canva dan pengembangannya dalam pembelajaran.

Tahap Evaluasi

Selain dari hasil nilai pre-test dan post-test, evaluasi juga dilakukan terhadap hasil kerja peserta pelatihan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva. Dari hasil pelatihan ini didapatkan perubahan yang lebih baik juga dapat dilihat dari hasil kerja peserta berupa media pembelajaran yang telah dikembangkan. Gambar 4 menunjukkan hasil kerja peserta pelatihan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva pada materi Matematika di sekolah dasar. Adapun Gambar 5 adalah hasil pengembangan media media pembelajaran berbasis Canva pada materi IPA di sekolah dasar.



Gambar 4. Hasil kerja peserta pelatihan pada beberapa materi Matematika di SD



Gambar 5. Hasil kerja peserta pelatihan pada beberapa materi IPA di SD

Dari hasil wawancara lebih lanjut dengan peserta pelatihan, ada peserta yang sebelumnya mengalami kesulitan dalam menggunakan Canva dan belum menerapkannya dalam pembelajaran. Dengan adanya pelatihan ini peserta terbantu dalam memahami lebih lanjut tentang aplikasi Canva dan bagaimana upaya pemanfaatannya dalam mendukung keberhasilan dalam pembelajaran. Dengan adanya pelatihan ini peserta menjadi lebih baik lagi baik secara teoritis seputar aplikasi Canva maupun secara praktis dalam pemanfaatan penggunaan aplikasi Canva dalam mengembangkan perangkat pembelajaran seperti bahan ajar maupun alat evaluasi. Hasil dari kegiatan pelatihan ini yaitu diantaranya yaitu, pemanfaatan aplikasi Canva yang menyediakan berbagai fitur yang mudah dipelajari, memudahkan para pengguna dalam pemanfaatannya. Hal ini menjadi peluang bagi guru untuk menggunakannya dalam mendukung keberhasilan pembelajaran di kelas. Ini sebagaimana kajian sebelumnya yang menyatakan bahwa Canva mudah digunakan oleh pendidik dalam membuat konten pendidikan (Fitriani, 2024).

Hasil kegiatan PkM ini juga menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva mendukung kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif inovatif serta menarik bagi siswa. Ini penting dalam mendukung upaya integrasi aplikasi Canva dalam pembelajaran sehingga semakin menguatkan kemampuan literasi digital bagi guru. Hasil pada kegiatan ini sejalan dengan apa yang dinyatakan pada penelitian sebelumnya bahwa penggunaan aplikasi Canva mampu meningkatkan kreativitas guru dan peserta didik dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan (Pelangi (2020), Permatasari (2023)). Selain itu, ini juga sesuai dengan temuan dari penelitian sebelumnya bahwa penggunaan aplikasi Canva memberikan dampak yang signifikan terhadap pemahaman dan kreativitas para guru untuk menghasilkan media pembelajaran yang kreatif. Hasil ini mendukung pengembangan inovasi dalam kegiatan belajar yang bermanfaat bagi peserta didik (Cahyani dkk., 2024)

Temuan lain dari kegiatan PkM ini yaitu bahwa kegiatan pelatihan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital berbasis canva mendukung upaya optimalisasi integrasi literasi digital dalam pembelajaran. Melalui kegiatan pelatihan ini, mendorong guru untuk lebih terampil dalam memanfaatkan aplikasi Canva dan mampu mengaitkannya dengan tujuan pembelajaran bagi siswa. Sehingga para guru tidak hanya sebatas terlatih dalam hal penguasaan teknis seperti dalam memanfaatkan fitur-fitur yang ada atau penggunaan desain yang tersedia. Tetapi lebih dari itu, yang bisa lebih kreatif dalam memanfaatkan aplikasi Canva. Oleh karenanya, melalui pelatihan ini, guru menambah pemahaman dan pengalaman guru tentang bagaimana memanfaatkan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran digital yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga sesuai dengan konten atau konsep pembelajaran yang dikembangkan.

Selain itu, dari diskusi lebih lanjut dengan guru ketika pelaksanaan pelatihan dan saat pendampingan, memberikan tambahan wawasan bagi guru dalam merancang pengaplikasiannya di kelas, yaitu tentang bagaimana guru memfasilitasi dan mendorong siswa agar media yang digunakan dapat mencapai sasaran ketercapaian tujuan pembelajaran. Ini sesuai dengan hasil penelitian sebelumnya bahwa melalui pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva pada guru dapat meningkatkan keterampilan guru dalam desain digital, menghasilkan media pembelajaran yang menarik, dan meningkatkan partisipasi serta pemahaman siswa. Hasil kegiatan juga menunjukkan bahwa kualitas mutu pembelajaran melalui media digital menjadi lebih meningkat dengan adanya pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran (Jusman, 2025).

Untuk itu, berdasarkan hasil kegiatan PkM ini dapat dinyatakan bahwa kegiatan pelatihan dan pendampingan bagi guru sekolah dasar dalam mengembangkan media pembelajaran digital penting untuk dilakukan. Selain untuk peningkatan penguasaan secara teknis berbagai aplikasi pembelajaran digital, hal lain yang perlu diperhatikan adalah tentang bagaimana penyesuaian penggunaan aplikasi tersebut dengan kebutuhan pembelajaran. Beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu bagaimana menjadikan media pembelajaran digital tersebut sebagai media untuk memudahkan pemahaman materi atau untuk memperdalamnya, sebagai media untuk memudahkan dalam evaluasi kepada siswa, sebagai media untuk menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa serta berbagai pemanfaatan lainnya. Hal-hal tersebut hendaknya dipahami dengan baik oleh guru sehingga dalam pemanfaatan media pembelajaran digital menjadi lebih optimal.

KESIMPULAN

Kegiatan PkM berupa pelatihan dan pendampingan bagi guru sekolah dasar dalam mengembangkan media pembelajaran digital berbasis Canva penting untuk dilakukan. Hal ini khususnya di sekolah yang para pengajarnya belum terbiasa untuk menerapkan media pembelajaran digital di kelas. Dengan adanya kegiatan PkM ini dapat mendukung

kemampuan guru dalam mengintegrasikan antara penguasaan literasi digital mereka terhadap implementasinya dalam pembelajaran. Melalui pemberian soal Pre-Test dan Post-Test dapat digunakan untuk mengukur sejauh mana pemahaman guru terkait pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis Canva dalam pembelajaran. Selain itu, pendampingan bagi guru melalui praktek langsung dalam mengembangkan media pembelajaran digital berbasis Canva menjadikan guru lebih memahami hal-hal yang perlu diperhatikan dalam memanfaatkan teknologi untuk disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Jadi, dalam hal ini, guru tidak hanya menguasai secara teknis bagaimana penguasaan terhadap perkembangan teknologi atau media pembelajaran digital, tetapi juga mampu mengaitkan dengan kebutuhan pembelajaran disekolah yang mendukung pemahaman materi bagi siswa dan meningkatkan keaktifan atau keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Kegiatan-kegiatan seperti ini dapat terus dikembangkan sehingga dapat meningkatkan kompetensi guru dalam mengoptimalkan tercapainya tujuan pembelajaran melalui pengembangan media digital dalam pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada pihak SD Negeri Siwal Sukoharjo yang menjadi mitra dalam kegiatan PkM ini baik dalam penyediaan tempat pelaksanaan kegiatan maupun dukungan lainnya. Juga kepada guru-guru yang telah berpartisipasi dalam kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita, T., & Nugraha, F. W. (2022). Sosialisasi Pembelajaran Berbasis Digital pada Masyarakat. *Darma Cendekia*, 1(1), 23–29. <https://doi.org/10.60012/dc.v1i1.5>
- Ayunia Lestari, P., Nurhikmah, E., Farhani, F., Pauziah, H., Winati, I., Ayunda Rahmaputri Isnawan, O., Mulyana, A., Rahayu, P., Nuraeni, F., & Fajar Nugroho, O. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva bagi Guru di SDN 9 Nagrikaler Purwakarta. *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education (IJOCSSEE)*, 2(1), 47–54.
- Azkie, N. F., Muin, A., & Dimyati, A. (2023). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap hasil belajar matematika: meta analisis. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 6(5), 1873–1886. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v6i5.18629>
- Cahyani, A. D., Bhaktiyana, A. K., Suhendra, D., & Usifa, K. P. (2024). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Pada Guru Sdn 1 Banjarejo Malang Sebagai Upaya Menciptakan Media Pembelajaran Yang Kreatif. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(8), 11. <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i8.2024.11>
- Fitriani, R., Ria Sitorus, F., Salim, & Khairani, P. (2024). Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP) PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VARIATIF DENGAN

- PEMANFAATAN APLIKASI CANVA PADA TINGKAT SEKOLAH DASAR. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, 6(1), 38–46.
- Jusman, & Usman, A. (2025). Jurnal pendidikan multidisiplin di era digital: sebuah studi literatur. *Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, 1(1), 1–10.
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. 4(3), 275–281.
- Najma Ulya, Siti Ehda Suhailah, Vera Juliani Putri, & Rena Revita. (2025). Peran Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran Matematika di Era Merdeka Belajar : Systematic Literature Review. *Algoritma : Jurnal Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Kebumian Dan Angkasa*, 3(4), 21–31. <https://doi.org/10.62383/algoritma.v3i4.548>
- Partasiwi, N., Safitri, D., & Syaadah, R. S. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Guru-Guru Sekolah Menengah Pertama di Kota Bekasi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 2(2), 152–156.
- Pelangi, G. (2020). Bagaimana Cara Membuat Desain Grafis Menggunakan Canva. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79–96. https://www.academia.edu/97086836/Pemanfaatan_Aplikasi_Canva_Sebagai_Media_Pembelajaran_Bahasa_Dan_Sastra_Indonesia_Jenjang_Sma_Ma
- Permatasari, S., Septyanti, E., Putri Mustika, T., Rasdana, O., Setri Pernantah, P., & Rizka, M. (2023). Asesmen Digital berbasis Kahoot dalam Evaluasi Pembelajaran. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 6(4), 2710–2714. <http://jiip.stkipyapisdompu.ac.id>
- Pratiwi, R., Amilia, W., & Masnur, A. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran dengan Canva Bagi Guru SMAN 1 X Koto Kabupaten Tanah Datar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 25831–25838.
- Purba, Y. A., & Harahap, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325–1334. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>
- Sarmini, S., Insan, M. U. P., Susantari, A. A., Mauludhi, J., Putra, N. R., & Listiana, Y. R. (2023). Pelatihan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Pada Guru SD Negeri 3 Jatilawang. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 7(2), 1471. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v7i2.14965>
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.2983>