

PELATIHAN CANVA PADA SMP BAITUSSALAM SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

Muhammad Dzulfikar Fauzi^{1*}, Vessa Risky Oktavia², Dimas Chaerul Ekty Saputra³

^{1,2,3}Informatika, Telkom University, Kampus Surabaya, Indonesia

dzulfikarf@telkom-university.ac.id

ABSTRAK

Abstrak: Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran di tingkat SMP masih belum optimal akibat keterbatasan keterampilan siswa dalam menggunakan aplikasi digital secara produktif untuk mendukung kegiatan belajar. Padahal, penguasaan literasi digital merupakan salah satu kompetensi penting yang perlu dimiliki peserta didik di era digital. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa dalam memanfaatkan aplikasi Canva sebagai media pendukung pembelajaran. Metode yang digunakan meliputi tahap persiapan melalui wawancara dan diskusi dengan pihak sekolah, pelaksanaan pelatihan dan workshop Canva, serta evaluasi menggunakan pre-test dan post-test. Kegiatan diikuti oleh 52 siswa kelas IX SMP Baitussalam Surabaya. Materi yang diberikan meliputi pengenalan Canva, pemanfaatan fitur-fitur dasar, serta praktik pembuatan poster dan presentasi sederhana. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta, yang ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata dari 92,1 pada pre-test menjadi 96,2 pada post-test peningkatan dari kegiatan adalah 4,45 % yang terlihat sangat sedikit, karena siswa yang belum mengetahui canva tidak mengisi pre-test, jika siswa yang tidak mengisi dijadikan pembagi maka peningkatan sebanyak 32,42 kali lipat. Selain itu, peserta menunjukkan antusiasme dan keterlibatan yang tinggi selama kegiatan berlangsung. Pelatihan Canva terbukti dapat meningkatkan literasi digital dan kreativitas siswa dalam menghasilkan media visual yang mendukung proses pembelajaran.

Kata Kunci: Canva; Literasi Digital; Media Pembelajaran; Pelatihan; Siswa SMP.

Abstract: The use of digital media in learning at the junior high school level is still not optimal due to limited student skills in using digital applications productively to support learning activities. In fact, mastery of digital literacy is one of the important competencies that students need to have in the digital era. This community service activity aims to improve students' knowledge and skills in utilizing the Canva application as a learning support medium. The methods used include a preparation stage through interviews and discussions with the school, the implementation of Canva training and workshops, and evaluation using pre-tests and post-tests. The activity was attended by 52 ninth-grade students of Baitussalam Surabaya Junior High School. The material provided included an introduction to Canva, the use of basic features, and the practice of making simple posters and presentations. The evaluation results showed an increase in participant understanding, as indicated by an increase in the average score from 92.1 in the pre-test to 96.2 in the post-test. The increase from the activity was 4.45% which looks very small, because students who are not familiar with Canva did not fill out the pre-test, if students who did not fill out were used as a divisor, the increase was 32.42 times. In addition, participants showed high enthusiasm and involvement during the activity. Canva training has been proven to improve students' digital literacy and creativity in producing visual media that supports the learning process.

Keywords: Canva; Digital Literacy; Learning Media; Training; Junior High School Students.



Article History:

Received: 11-06-2026

Revised : 23-06-2026

Accepted: 24-06-2026

Online : 01-08-2026



This is an open access article under the
CC-BY-SA license

A. LATAR BELAKANG

Berkembangnya teknologi yang sangat pesat di era sekarang menjadikan berbagai pekerjaan menjadi lebih mudah tidak terlepas juga pada bidang pendidikan (Salsabila & Agustian, 2021). Perkembangan teknologi memberikan dampak yang signifikan bisa positif maupun negatif, sebagaimana dampak positif yang sangat dirasakan adalah mudahnya mengakses informasi dari internet yang sangat masif, sebagai contoh lain pembelajaran jarak jauh menjadi lebih mudah untuk dilakukan, dan juga menjadikan lebih menarik dan interaktif pembelajaran berkat dukungan dari akses informasi yang lebih mudah (Sembiring et al., 2024). Pembelajaran yang menarik dan interaktif akan lebih mudah dilakukan karena mudahnya dalam mengakses informasi dan tentunya juga bila pra pendidik secara tepat dalam memanfaatkannya. Pemanfaatan media digital akan memberikan peluang bagi peserta didik untuk menjadi lebih aktif dan kreatif dalam menggunakan media digital yang sekarang sangat banyak (Alifah et al., 2023).

Meskipun teknologi digital semakin berkembang, pemanfaatan media digital dalam pembelajaran di tingkat SMP masih belum optimal. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa guru masih menghadapi kendala dalam mengintegrasikan media digital ke dalam proses pembelajaran, seperti keterbatasan kompetensi digital, sarana pendukung, serta rendahnya literasi digital peserta didik (Kurniasih et al., 2024; Tasrik et al., 2025). Di sisi lain, siswa SMP juga masih mengalami berbagai tantangan dalam memanfaatkan media digital secara efektif untuk mendukung kegiatan belajar (Paramitasari et al., 2025). Padahal, penggunaan media digital yang tepat dapat meningkatkan motivasi, kreativitas, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Simanullang, 2025). Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan keterampilan pemanfaatan media digital melalui berbagai kegiatan pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan siswa SMP.

Pelatihan penggunaan media digital, khususnya melalui aplikasi Canva, memiliki peran penting dalam menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan berpusat pada siswa. Canva menyediakan berbagai fitur desain yang mudah digunakan sehingga memungkinkan siswa untuk membuat poster, presentasi, infografis, dan media visual lainnya secara mandiri. Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam menghasilkan karya digital (Ashari et al., 2025), meningkatkan kreativitas dan kepercayaan diri peserta didik ketika dipadukan dengan model pembelajaran yang sesuai (Sidan et al., 2025), serta membantu siswa SMP mengembangkan kemampuan komunikasi visual dan keterampilan presentasi (Kamukti et al., 2025). Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis Canva juga memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kreativitas siswa dalam memahami materi pelajaran (Aini et al., 2024). Bahkan, penerapan Canva dalam pembelajaran berbasis

proyek dilaporkan mampu meningkatkan keterlibatan dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik secara signifikan (Fauziyah et al., 2025).

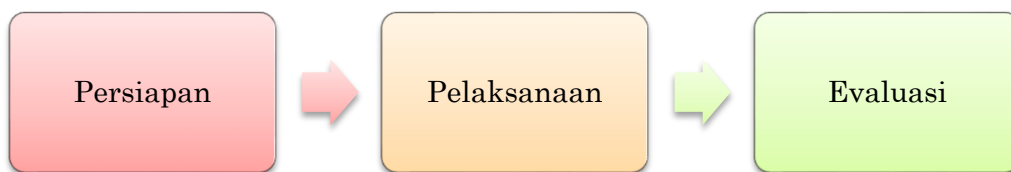
Berdasarkan hasil wawancara dan diskusi dengan pihak sekolah, diketahui bahwa siswa kelas IX telah akrab dengan penggunaan perangkat digital, namun pemanfaatannya dalam mendukung kegiatan pembelajaran masih belum optimal. Sebagian besar siswa belum pernah memperoleh pelatihan khusus terkait pembuatan media visual yang menarik dan informatif untuk menunjang tugas sekolah. Padahal, keterampilan memanfaatkan teknologi secara kreatif merupakan salah satu kompetensi yang perlu dikembangkan pada peserta didik di era digital. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pelatihan Canva dapat meningkatkan keterampilan desain grafis dan literasi digital siswa SMP (Nasrullah et al., 2025), membantu siswa menghasilkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar (Malo et al., 2025), serta mendorong peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik melalui pembelajaran berbasis proyek (Anggraeni et al., 2025). Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran digital juga terbukti mampu meningkatkan literasi sosial siswa SMP (Putra et al., 2025) dan memperkuat kemampuan literasi digital peserta didik dalam proses pembelajaran (Dinarti & Masruroh, 2026). Oleh karena itu, pelaksanaan pelatihan Canva bagi siswa kelas IX menjadi langkah strategis untuk meningkatkan keterampilan digital, kreativitas, serta kemampuan siswa dalam menghasilkan media visual yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung kegiatan pembelajaran maupun pengembangan potensi diri.

Pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembelajaran tidak hanya membantu siswa menghasilkan media visual yang menarik, tetapi juga berkontribusi dalam pengembangan berbagai *hard skills* yang penting bagi siswa SMP. Melalui kegiatan mendesain poster, presentasi, maupun infografis, siswa dapat meningkatkan kreativitas dalam menuangkan ide dan informasi ke dalam bentuk visual yang komunikatif. Selain itu, penggunaan Canva juga melatih kemampuan komunikasi, karena siswa dituntut untuk menyampaikan pesan secara jelas dan efektif melalui kombinasi teks, gambar, dan elemen grafis. Dalam kegiatan pembelajaran berbasis proyek atau kerja kelompok, Canva dapat mengembangkan kemampuan kolaborasi dan kerja sama tim melalui fitur berbagi dan penyuntingan bersama. Proses perancangan desain juga mendorong siswa untuk berpikir kritis dalam memilih informasi yang relevan, menentukan tata letak yang sesuai, serta memecahkan berbagai permasalahan yang muncul selama proses pembuatan desain. Di samping itu, keberhasilan siswa dalam menghasilkan karya digital yang menarik dapat meningkatkan rasa percaya diri dan kemampuan presentasi di depan kelas.

B. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh tim pengabdian merupakan pengembangan dari matakuliah yang melibatkan partisipasi mahasiswa ke pada masyarakat, dengan masyarakat sasar berupa sekolah menengah pertama mahasiswa lebih mudah untuk membagikan ilmu yang telah didapat di bangku perkuliahan. Sebagai gambaran singkat SMP yang dijadikan masyarakat sasar adalah SMP Baitusslam yang berlokasi di Surabaya, Jawa Timur yang jaraknya tidak terlalu jauh dari kampus. Pemilihan masyarakat sasar selain dekat sehingga memudahkan dalam hal mobilisasi juga dalam hal berkomunikasi yang lebih mudah serta ingin memberikan dampak yang nyata untuk masyarakat sekitar secara langsung.

Kegiatan yang dilakukan adalah pelatihan canva yang dengan peserta dalaha siswa kelas 9 dengan total siswa sebanyak 50 anak. Pemilihan tema pelatihan dilakukan dengan wawancara perwakilan guru, sehingga diputuskan pelatihan canva unutm pembuatan poster dan slide presentasi dengan tujuan selain menambah literasi digital juga memberikan pengalaman baru untuk mengolah sebuah informasi dan disajikan dalam bentuk poster yang dapat digunakan untuk mengisi majalah dinding sekolah ataupun pengumuman sehingga lebih menarik. Langkah-langkah yang dilakukan pada kebiatan pengabdian ini disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram Alur kegiatan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan berbagai tahap, diantaranya adalah:

1. Tahap persiapan yang dilakukan adalah identifikasi kebutuhan guru dan siswa sebagai mitra terkait penggunaan media digital sebagai sarana pebelajaran, selanjutnya dilakukan penyusunan modul dan materi pelatihan Canva yang sesuai dengan kebutuhan mitra.
2. Tahap pelaksanaan yang dilakukan adalah mengenalkan Canva sebagai media pembelajaran, mulai dari fitur utama Canva dan manfaat canva sebagai media pembelajaran. Selain itu pemberian contoh membuat poster, infografis sampai pembuatan mini video. Akan tetapi sebelum dilakukan pelaksanaan para siswa di minta untuk mengisi kuesioner sebagai alat ukur keberhasilan dilakukannya pengabdian ini.
3. Tahap evaluasi kegiatan yang sudah dilakukan dengan memberika kuis kepada peserta pelatihan dan observasi keterlibatan dan atusias peserta selama pelatihan. Evaluasi

diberikan sebuah *pre-test* dan *post-test* yang berisi materi yang disampaikan untuk mengetahui mengukur tingkat pemahaman peserta ketika mengikuti pelatihan dengan jumlah soal 10 soal pilihan ganda. Selain itu hasil evaluasi juga digunakan sebagai bukti pelaksanaan kegiatan dan bahan penyusun laporan akhir.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan yang dilaksanakan sesuai dengan diagram alur pengabdian pada Gambar 1. Yang terdiri dari beberapa tahap yaitu:

1. Tahapan Persiapan

Tahap persiapan kegiatan pengabdian diawali dengan melakukan wawancara dan diskusi bersama pihak sekolah untuk mengidentifikasi kebutuhan serta permasalahan yang dihadapi siswa terkait pemanfaatan media digital dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa sebagian besar siswa kelas 9 telah menggunakan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari, namun masih memiliki keterbatasan dalam memanfaatkan aplikasi desain sebagai sarana pendukung pembelajaran. Oleh karena itu, melalui hasil diskusi dengan pihak sekolah disepakati untuk menyelenggarakan pelatihan penggunaan aplikasi Canva bagi siswa kelas 9. Pelatihan ini difokuskan pada pengenalan fitur dasar Canva dan pembuatan media visual sederhana guna meningkatkan kreativitas, literasi digital, serta kemampuan siswa dalam menyajikan informasi secara menarik dan informatif. Setelah didapatkan topik pengabdian, tim pengabdian membuat modul pelatihan canva beserta menentukan waktu yang tepat untuk pelaksanaan kegiatan yang tentunya didiskusikan dengan guru perwakilan dari sekolah. Hasilnya disepakati pada hari Selasa pada tanggal 19 Mei 2026. Pelaksanaan kegiatan di selasar masjid yang biasanya juga di gunakan sebagai aula oleh sekolah tersebut.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan pelatihan diawali dengan kegiatan pembukaan dan penyampaian tujuan pelaksanaan program kepada seluruh peserta yang merupakan siswa kelas 9. Pada tahap ini, tim pelaksana memberikan materi mengenai pentingnya literasi digital serta pemanfaatan media digital dalam mendukung proses pembelajaran di era teknologi. Selanjutnya, peserta diperkenalkan dengan aplikasi Canva sebagai salah satu platform desain grafis yang dapat dimanfaatkan untuk membuat berbagai media pembelajaran, seperti poster edukasi, presentasi, infografis, dan materi visual lainnya. Materi yang disampaikan meliputi cara mengakses Canva melalui perangkat yang dimiliki siswa, proses pembuatan akun, pengenalan tampilan antarmuka, serta penjelasan fungsi berbagai fitur dasar yang tersedia pada aplikasi tersebut. Selain itu, tim pelaksana juga mendemonstrasikan langkah-langkah pembuatan desain sederhana dengan memperhatikan prinsip dasar desain, seperti pemilihan warna, penggunaan

jenis huruf yang tepat, penyusunan tata letak, serta pemanfaatan elemen visual agar informasi yang disampaikan lebih menarik dan mudah dipahami. Berikut merupakan dokumentasi kegiatan penagbdian masyarakat, seperti terlihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Kegiatan Pelatihan Canva.

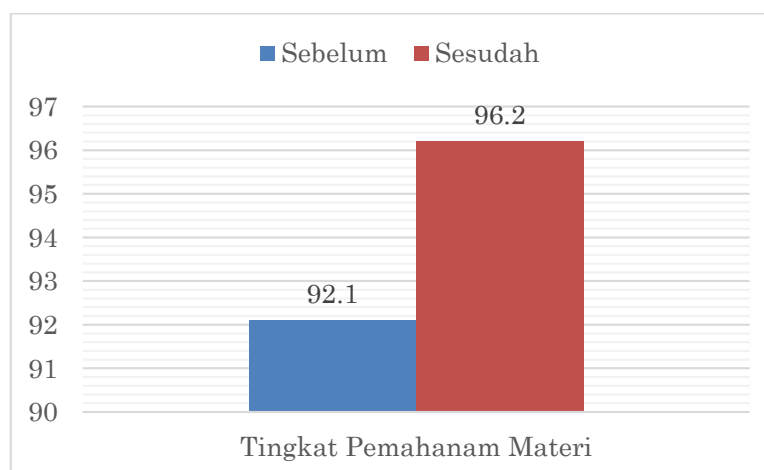
Setelah sesi penyampaian materi selesai, kegiatan dilanjutkan dalam bentuk workshop atau praktik langsung menggunakan Canva dengan pendampingan dari tim pengabdian. Pada tahap ini, setiap siswa diberikan kesempatan untuk menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh dengan membuat sebuah produk desain sesuai tema yang telah ditentukan, seperti poster ajakan menjaga kebersihan lingkungan sekolah, poster kampanye hidup sehat, atau presentasi sederhana terkait materi pelajaran. Peserta dibimbing untuk memilih template yang sesuai, menambahkan teks, gambar, ikon, serta melakukan modifikasi desain agar menghasilkan karya yang kreatif dan informatif. Selama proses praktik berlangsung, siswa tampak antusias mengikuti setiap tahapan kegiatan dan aktif mengajukan pertanyaan terkait kendala yang dihadapi, seperti pengaturan tata letak, pemilihan kombinasi warna, hingga proses penyimpanan hasil desain. Untuk meningkatkan partisipasi peserta, tim pengabdian juga memberikan umpan balik secara langsung terhadap hasil pekerjaan siswa serta mendorong terjadinya diskusi antarpeserta dalam berbagi ide dan pengalaman. Pada akhir kegiatan, para siswa diminta untuk mengisi *post test* dan penyerahan simbolis modul pelatihan kepada guru yang mendampingi selama pelatihan. Berikut merupakan dokumentasi penyerahan modul pelatihan, seperti terlihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Dokumentasi penyerahan modul pelatihan.

3. Evaluasi

Evaluasi keberhasilan program dilakukan dengan memberi soal kepada siswa baik di pretest maupun posttest, kemudian dari hasil yang didapatkan dibandingkan untuk mengetahui keberhasilan dari program yang dijalankan. Soal pretest dan posttest terdiri dari pilihan ganda sebanyak 10 butir soal tentang kegunaan dan fitur-fitur canva, hanya saja dibedakan pada posttest ditambahkan kolom saran selama kegiatan berlangsung. Hasil yang didapatkan dari total partisipan sebanyak 52 siswa kelas 9 mendapatkan 21 siswa sudah mengetahui canva dengan hasil rata-rata 92,1. Sedangkan 31 siswa belum mengetahui canva. Setelah mendapatkan pelatihan nilai rata-rata dari seluruh partisipan adalah 96,2. Penerapan model evaluasi pelatihan yang sistematis, seperti model Kirkpatrick, membantu tim pengabdian dalam mengidentifikasi keberhasilan program dari aspek pembelajaran peserta (Tinurbaya et al., 2023). Oleh karena itu, evaluasi perlu dilakukan agar pelatihan yang diselenggarakan benar-benar memberikan manfaat dan dampak positif bagi peserta (Aminah, 2015; Ramadhan et al., 2022). Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disampaikan dapat diserap dengan baik oleh partisipan, secara kumulatif, peningkatan pengetahuan dari partisipan ditunjukkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Capaian Hasil Pelatihan Canva

Dari grafik tersebut dapat diasumsikan pemahaman siswa meningkat sebanyak 4,45% jika siswa yang belum mengetahui tentang canva diabaikan, akan tetapi jika nilai dari siswa yang belum mengetahui canva di jadikan nol, maka hasil pelatihan ini mengalami peningkatan sebanyak 32,42 kali lipat. Berdasarkan hasil dan evaluasi dari saran yang diberikan oleh partisipan materi yang disampaikan sudah jelas dan penyampaian bagus, akan tetapi ada sedikit masukan terkait suara yang kurang keras mungkin karena tidak menggunakan pengeras suara.

4. Kendala dan Solusi

Salah satu kendala utama dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan ini adalah sulitnya menjadwalkan waktu antara pihak mitra dan tim pengabdian, meskipun sudah melakukan komunikasi secara intensif melalui WhatsApp. Akan lebih baik jika pelatihan dilakukan dengan waktu yang lebih panjang, sehingga materi yang disampaikan menjadi lebih banyak dan memberikan manfaat yang lebih besar.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Peningkatan yang didapatkan oleh mitra sebesar 4,45% jika siswa yang belum mengetahui Canva diajarkan, akan tetapi jika nilai siswa yang belum mengetahui Canva dijadikan pembagi maka hasil peningkatan sangat drastis yaitu 32,42 kali lipat, keterampilan yang diperoleh bagi mitra berupa *Hard skills* untuk mendesain poster, presentasi, maupun infografis, siswa dapat meningkatkan kreativitas dalam menuangkan ide dan informasi ke dalam bentuk visual yang komunikatif. Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan melalui pre-test dan post-test, terjadi peningkatan pemahaman peserta terkait penggunaan Canva setelah mengikuti pelatihan. Selain peningkatan aspek pengetahuan, siswa juga menunjukkan antusiasme dan keterlibatan yang tinggi selama proses pelatihan berlangsung.

Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan Canva dapat menjadi salah satu alternatif kegiatan yang efektif untuk meningkatkan literasi digital, kreativitas, dan kemampuan komunikasi visual siswa. Oleh karena itu, kegiatan serupa perlu dilakukan secara berkelanjutan dengan durasi yang lebih panjang dan materi yang lebih beragam agar keterampilan digital siswa dapat berkembang secara optimal serta mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih inovatif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Pengabdian Pada Masyarakat (LPPM) Universitas Telkom yang telah mendanai kegiatan pengabdian ini sehingga terlaksana dengan baik. Tak lupa juga tim penulis juga mengucapkan terimakasih kepada SMP Baitussalam yang telah bersedia menerima tim pengabdian dengan baik dan bersedia meluangkan waktu untuk meluangkan pelatihan. Serta tim mahasiswa yang terdiri dari Ahmad Pasha Maurinho, Raihan Nashif, dan Muhammad Rizky Ramadhan yang telah membantu kegiatan pengabdian berjalan dengan lancar.

DAFTAR RUJUKAN

- Aini, N., Prastiyono, H., & Imron, A. (2024). Pengaruh Media Poster Digital Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas VIII di SMPN 09 Gresik. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 4(3), 105–113. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/article/view/61607>

- Aminah, H. (2015). Model Evaluasi Kirikpatrick Dan Aplikasinya Dalam Pelaksanaan Pelatihan (Level Reaksi Dan Pembelajaran) Di Pusat Pendidikan Dan Pelatihan Perum Jakarta. *JRMSI - Jurnal Riset Manajemen Sains Indonesia*, 6(1), 376–394. <https://doi.org/10.21009/JRMSI.006.1.03>
- Anggraeni, F., Rustika, P., Matematika, P., Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F., & Muhammadiyah Cirebon, U. (2025). Penerapan Model PBL Berbasis Website Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(3), 1072–2082. <https://doi.org/10.30605/PEDAGOGY.V10I3.6802>
- Ashari, R. N., Ilmiati, K., Rahayu, W. P., & Wati, A. P. (2025). Systematic Literature Review: Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Di Era Digital. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 309–323. <https://doi.org/10.23969/JP.V10I04.37091>
- Dinarti, S., & Masruroh, F. (2026). Analisis Peningkatan Literasi Digital dan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMP melalui Media Pembelajaran berbasis GeoGebra. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 10(1), 4171–4184. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/36746>
- Fauziyah, W., Hermanto, O., & Melati, P. (2025). Efektivitas Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantuan Canva Terhadap Peningkatan Kreativitas Peserta Didik. *Journal Civics And Social Studies*, 9(2), 262–270. <https://doi.org/10.31980/JOURNALCSS.V9I2.3421>
- Hanifah Salsabila, U., & Agustian, N. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *ISLAMIKA*, 3(1), 123–133. <https://doi.org/10.36088/ISLAMIKA.V3I1.1047>
- Kamukti, R. M., Soraya, D. U., & Indrasari, N. T. (2025). Implementasi Canva Dalam Pembelajaran Pengolah Presentasi Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Smpn 28 Malang Dengan Pendekatan Culturally Responsive Teaching. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 323–335. <https://doi.org/10.23969/JP.V10I04.26475>
- Kurniasih, T., Jaya, S., Suyidno, S., & Fahmi, F. (2024). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Digital Bagi Peserta Didik Jenjang SMP. *Natural: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 11(1), 40–45. <https://doi.org/10.30738/NATURAL.V11I1.16620>
- Malo, B., Hartitin, M., Raja, S., Nona, K., Sizi, F., & Nembo, R. (2025). Pemanfaatan Canva sebagai Media Pembelajaran yang Kreatif dan Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(3), 942–952. <https://doi.org/10.53299/JAGOMIPA.V5I3.2088>
- Nasrullah, A. S., Setiawan, A., Fithri, D. L., Adiyono, S., & Romadhon, Z. (2025). Peningkatan Keterampilan Desain Grafis Digital Melalui Pelatihan Canva bagi Siswa SMPN 1 Nalumsari. *JPSITECH: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Sistem Informasi Dan Teknologi*, 2(1), 1–5. <https://doi.org/10.24176/JPSITECH.V2I1.15154>
- Nur Alifah, H., Virgianti, U., Imam Zamah Sarin, M., Amirul Hasan, D., Fakhriyah, F., & Aditia Ismaya, E. (2023). Systematic Literature Review: Pengaruh Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa*, 1(3), 103–115. <https://doi.org/10.54066/JIKMA.V1I3.463>
- Paramitasari, P. N., Antara, I. K. A., Triwijaya, I. N. A., & Werang, B. R. (2025). Problematika Literasi Digital Siswa SMP Negeri 2 Tabanan dalam Penggunaan Media Sosial untuk Pembelajaran. *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Sosial*, 6(4), 692–703. <https://doi.org/10.53299/DIKSI.V6I4.2976>

- Putra, A., Manik, H., Rehulina, F., Ginting, B., Damanik, N. F., Marbun, S. K., Yunita, S., Pancasila, P., & Kewarganegaraan, D. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Digital untuk Meningkatkan Literasi Sosial Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 8502–8506. <https://doi.org/10.31004/JPTAM.V9I1.25916>
- Ramadhan, M. A., Sumarsono, R. A., Achmad, A. A., & Cisse, A. (2022). Implementation of Kirkpatrick evaluation model in Building Information Modeling (BIM) training program. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 28(2), 130–138. <https://doi.org/10.21831/JPTK.V28I2.43555>
- Sembiring, T. B., Thosan, G., Fadli, M., Apriyanto, R., Namira, S., Dhea, T., & Purba, F. (2024). Dampak Perkembangan Teknologi dalam Pendidikan. *Jurnal Pustaka Cendekia Hukum Dan Ilmu Sosial*, 2(3), 275–280. <https://doi.org/10.70292/PCHUKUMSOSIAL.V2I3.76>
- Sidan, R., As, A., Hatip, A., & Huda, N. (2025). Efektivitas Model Problem Based Learning Berbantuan Canva dalam Meningkatkan Kreativitas dan Kepercayaan Diri Peserta Didik Kelas VIII SMPN 1 Banyuates Kabupaten Sampang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 259–271. <https://doi.org/10.23969/JP.V10I04.39325>
- Simanullang, P. (2025). Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran: Multimedia Interaktif sebagai Inovasi Teknologi Pendidikan ditingkat SMP. *Complex: Jurnal Multidisiplin Ilmu Nasional*, 2(2), 188–192. <https://doi.org/10.66341/COMPLEX.V2I2.122>
- Tasrik, A. A., Usman, U., & Sakaria, S. (2025). Analisis Penggunaan Media Digital Guru Bahasa Indonesia di UPTD SMP Negeri 3 Parepare dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *Cakrawala Indonesia*, 10(1), 51–63. <https://doi.org/10.55678/JCI.V10I1.1919>
- Tinurbaya, A., Bachtiar, A., & Oktamianti, P. (2023). Evaluasi Pelatihan Bidang Kesehatan Menggunakan Model Evaluasi Kirkpatrick: Systematic Review. *GEMA EKONOMI*, 12(4). <https://doi.org/10.36418/GEMAEKONOMI.V12I4.2835>