

Pelatihan canva bagi guru SMP Negeri 47 Palembang

Bobby Halim, Aji Windu Viatra, Hans Peter Collin, Firnanda Putri Syahnia

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya, UIGM, Indonesia

Penulis Korespondensi: Bobby Halim

Email: bobby_dkv@uigm.ac.id

Diterima: 02 September 2026 | Direvisi: 07 Oktober 2026 | Disetujui: 11 Oktober 2026 | Online: 29 Oktober 2026

© Penulis 2026

Abstrak

Tuntutan zaman digital membuat guru jenjang menengah pertama dituntut mampu menciptakan media ajar yang atraktif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik generasi Z. Kenyataannya, kemampuan ini belum merata di banyak sekolah sebab sebagian guru belum terbiasa memakai perangkat desain daring seperti Canva. Sebagai salah satu SMP negeri berakreditasi A di Kota Palembang, SMP Negeri 47 Palembang memandang perlu adanya peningkatan literasi digital pengajarnya sehingga kegiatan belajar-mengajar dapat lebih beragam dan selaras dengan tuntutan Kurikulum 2013. Program pengabdian ini dirancang untuk membekali guru SMP Negeri 47 Palembang dengan pengetahuan dan keterampilan memanfaatkan Canva dalam menyusun materi ajar digital, meliputi infografis, slide presentasi, hingga lembar kerja peserta didik. Pelaksanaannya ditempuh melalui tahapan identifikasi kebutuhan, sosialisasi awal, sesi tatap muka berisi demonstrasi dan praktik langsung, pendampingan perorangan, serta penilaian atas karya yang dihasilkan guru. Sebanyak 35 guru lintas mata pelajaran mengikuti rangkaian sesi praktik tersebut. Capaian kegiatan tampak pada meningkatnya pemahaman guru mengenai konsep media ajar digital, bertambahnya kecakapan teknis dalam mengoperasikan berbagai fitur Canva, dan bertambahnya jumlah produk pembelajaran siap pakai, hal ini tergambar dari selisih skor pre-test-post-test maupun mutu desain yang dihasilkan. Para guru pun menunjukkan sikap antusias terhadap pelatihan dan berkeinginan untuk terus memanfaatkan Canva ke depannya. Sebagai tindak lanjut, program ini menyarankan adanya pendampingan berkelanjutan atas penerapan media berbasis Canva di kelas serta pembentukan komunitas praktisi pada tingkat sekolah.

Kata kunci: pengabdian; pelatihan; canva; media pembelajaran; guru SMP

Abstract

As digital technology advances rapidly, junior high school teachers are increasingly expected to build learning materials that are visually engaging and interactive, yet many schools still fall short in this area because teachers have limited exposure to online design tools such as Canva. SMP Negeri 47 Palembang, an A-accredited state junior high school in Palembang, identified a need to strengthen its teachers' digital literacy so that classroom instruction could become more varied and better aligned with the 2013 Curriculum. This community-service initiative was designed to build teachers' knowledge and practical skill in using Canva to produce digital learning materials such as infographics, presentation slides, and student worksheets. It was carried out through a needs assessment, an introductory session, face-to-face training combining demonstration with hands-on exercises, individual coaching, and an appraisal of the teachers' finished products. A total of 35 teachers across different subject areas took part across several practice sessions. Findings point to gains in teachers' grasp of digital-media concepts, stronger operational skill with Canva's tools, and a larger pool of classroom-ready materials, evidenced by the gap between pre- and post-test scores as well as the quality of the designs produced. Teachers also reacted favorably to the training and expressed intent to keep using Canva going forward. Building on

these results, the program calls for continued mentoring on classroom implementation of Canva-based media and for cultivating a school-level community of practice.

Keywords: devotion; training; canva; learning media; junior high school teachers

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi turut mengubah pola guru dalam menyiapkan serta menyampaikan bahan ajar di ruang kelas. Peserta didik jenjang SMP saat ini tumbuh akrab dengan perangkat digital, media sosial, dan konten bervisual tinggi, sehingga menuntut ketersediaan media belajar yang atraktif, interaktif, dan mudah diakses kapan saja. Kondisi ini mendorong guru untuk terus mengasah literasi digitalnya, bukan sekadar mengoperasikan learning management system, melainkan juga menguasai perangkat desain grafis sederhana agar mampu menghasilkan materi yang komunikatif (Krisnawati & al, 2023). (Rahayuningsih & Muhtar, 2022).

Berlokasi di Jalan Kadir Tkr, Kelurahan 36 Ilir, Kecamatan Gandus, SMP Negeri 47 Palembang tercatat pada pangkalan data Kemendikdasmen dengan NPSN 10603730 dan merupakan salah satu SMP negeri di Kota Palembang. Dengan jumlah rombongan belajar yang tergolong banyak dan status akreditasi A, sekolah ini dituntut untuk senantiasa menjaga dan meningkatkan mutu proses pembelajarannya. Komunikasi awal tim pengabdian dengan pihak sekolah mengungkapkan bahwa sebagian guru masih mengandalkan media konvensional seperti papan tulis dan lembar tugas cetak, sedangkan pemanfaatan media digital yang atraktif secara visual belum optimal. Kondisi ini terjadi karena beberapa hal, di antaranya minimnya pemahaman guru terhadap perangkat desain seperti Canva, anggapan bahwa desain grafis menuntut keahlian teknis yang tinggi, serta belum tersedianya pelatihan terstruktur di sekolah terkait penyusunan media ajar digital.

Canva sendiri adalah aplikasi sekaligus laman desain grafis yang menyuguhkan beragam template dan unsur visual siap pakai, sehingga siapa pun (termasuk yang tidak berlatar belakang desain) dapat menyusun bahan presentasi, infografis, poster, maupun lembar kerja dengan hasil akhir yang tampak profesional. Berbagai kajian pengabdian terdahulu mencatat bahwa pembekalan Canva bagi guru mampu mendorong kreativitas dalam menyusun media belajar yang interaktif, memperkaya ragam media di kelas, serta menguatkan literasi digital para pendidik (Mulyawati, Whindi Arini, & Polina, 2022) (Wiyanah, Aviory, & Nuryani, 2022) (Liskaningsih, Sulisty, & Purnawati, 2023) (Yuliana, Baijuri, Suparto, Seituni, & Syukira, 2023)). Hal ini memperkuat alasan bahwa Canva layak dijadikan salah satu alternatif solusi bagi guru SMP Negeri 47 Palembang guna menyempurnakan tampilan dan daya tarik bahan ajar yang mereka susun.

Bertitik tolak dari kondisi tersebut, tim pengabdian masyarakat menginisiasi kegiatan “Pelatihan Canva bagi Guru SMP Negeri 47 Palembang” sebagai jawaban atas kebutuhan peningkatan kecakapan guru dalam menyusun media ajar digital. Kegiatan ini menasar tiga capaian, yaitu: (1) memperdalam pemahaman guru mengenai fungsi media ajar digital berbasis visual dalam proses belajar-mengajar; (2) mengasah kecakapan teknis guru dalam mengoperasikan fitur-fitur dasar Canva; serta (3) menghasilkan produk media ajar digital berbasis Canva yang siap dipakai di kelas. Melalui rangkaian kegiatan ini, guru diharapkan tumbuh lebih percaya diri dan kreatif dalam menyusun materi ajar yang menarik dan sesuai dengan karakter peserta didiknya.

METODE

Lokasi dan Mitra

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan selama 6 hari pada Agustus 2026 di SMP Negeri 47 Palembang, Jalan Kadir Tkr, Kelurahan 36 Ilir, Kecamatan Gandus, Kota Palembang. Mitra kegiatan adalah SMP Negeri 47 Palembang dengan peserta sebanyak 35 guru dari berbagai mata pelajaran. Peserta ditentukan berdasarkan rekomendasi pihak sekolah dan kesediaan mengikuti rangkaian pelatihan hingga selesai. Pendekatan kegiatan bersifat partisipatif dengan memadukan

ceramah, demonstrasi, praktik langsung (*hands-on practice*), dan pendampingan perorangan (Sunardi, Sahputra, & Hidayah, 2021).

Tahap Kegiatan

Tahap Persiapan

Tahap persiapan diawali dengan koordinasi tim pengabdian bersama kepala sekolah dan sejumlah guru untuk mengidentifikasi kebutuhan pelatihan, memetakan kemampuan dasar TIK peserta, serta menentukan jenis media ajar yang paling dibutuhkan di kelas. Informasi diperoleh melalui wawancara ringkas dan kuesioner sederhana. Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan tersebut, tim menyusun materi pelatihan yang meliputi pengenalan Canva dan antarmukanya, pembuatan slide presentasi, poster atau infografis materi ajar, serta lembar kerja atau alat evaluasi sederhana. Tim juga menyiapkan modul ringkas dan contoh produk media yang disesuaikan dengan mata pelajaran peserta.

Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilakukan secara tatap muka. Kegiatan diawali dengan pemaparan tujuan pelatihan dan penjelasan mengenai pentingnya media ajar digital pada jenjang SMP. Selanjutnya, tim mendemonstrasikan penggunaan Canva secara bertahap, mulai dari pembuatan akun, pemilihan template, pengaturan layout, pemanfaatan ikon dan gambar, hingga pengunggahan materi pribadi. Setelah demonstrasi, peserta melaksanakan praktik mandiri dengan target menghasilkan sedikitnya satu produk media ajar sesuai bidang studinya. Selama praktik berlangsung, tim memberikan pendampingan dan konsultasi perorangan, terutama bagi peserta yang mengalami kendala teknis dalam pengaturan ukuran slide, pengelolaan layer, penyelarasan warna, dan tipografi. Pendampingan ini dilakukan agar setiap peserta memperoleh pengalaman praktik sekaligus dukungan teknis yang memadai (Wiyanah, Aviory, & Nuryani, 2022; Muhtar, Noviani, & Saprida, 2024).

Tahap Evaluasi dan Monitoring

Tahap evaluasi dan monitoring dilakukan selama dan setelah pelatihan. Evaluasi mencakup pre-test dan post-test untuk mengukur perubahan pengetahuan peserta tentang media ajar digital dan Canva, penilaian produk untuk menilai kerapian desain, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, dan keterbacaan, serta angket tanggapan peserta untuk mengetahui tingkat kepuasan dan rencana pemanfaatan Canva di kelas. Monitoring dilakukan melalui pengamatan langsung selama sesi praktik dan pembahasan hasil evaluasi bersama pihak sekolah sebagai dasar penyusunan tindak lanjut, seperti pendampingan lanjutan atau pelatihan tambahan.

Indikator Keberhasilan

Keberhasilan program ditetapkan berdasarkan indikator output dan outcome yang digunakan dalam evaluasi kegiatan, yaitu: (1) sekurang-kurangnya 90% peserta terdaftar mengikuti pelatihan hingga selesai; (2) skor pengetahuan peserta meningkat minimal 20% berdasarkan perbandingan pre-test dan post-test; (3) sekurang-kurangnya 80% peserta mencapai kategori “Baik” dalam keterampilan teknis mengoperasikan Canva; (4) setiap peserta menghasilkan minimal satu produk media ajar berbasis Canva; (5) sekurang-kurangnya 80% peserta berada pada kategori “Puas-Sangat Puas” terhadap pelaksanaan pelatihan; dan (6) sekurang-kurangnya 70% guru menyatakan komitmen untuk memanfaatkan Canva dalam pembelajaran. Indikator tersebut menjadi dasar untuk menilai ketercapaian program secara terukur.

Teknik Analisis Data

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif yang berasal dari pre-test dan post-test dianalisis dengan membandingkan skor rata-rata sebelum dan sesudah pelatihan serta menghitung persentase peningkatannya. Data kehadiran, ketercapaian kategori keterampilan, jumlah produk, tingkat kepuasan, dan komitmen pemanfaatan Canva disajikan dalam bentuk frekuensi dan

persentase. Sementara itu, data kualitatif yang diperoleh dari pengamatan selama praktik, penilaian produk, tanggapan peserta, dan pembahasan bersama pihak sekolah dianalisis secara deskriptif untuk menjelaskan proses pelaksanaan, kendala, kualitas hasil, serta kebutuhan tindak lanjut program. Hasil kedua jenis analisis tersebut digunakan secara saling melengkapi untuk menilai efektivitas kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keberhasilan pelaksanaan program

Keberhasilan program ini tecermin dari tercapainya indikator output dan outcome yang telah dirumuskan sejak tahap perencanaan. Data evaluasi memperlihatkan kenaikan skor pengetahuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan Canva untuk menyusun media ajar, diiringi bertambahnya koleksi media digital siap pakai serta tingkat kehadiran peserta yang tinggi selama pelatihan berlangsung. Dari sisi kualitatif, para guru menilai Canva cukup mudah dioperasikan, menawarkan beragam template menarik, dan mempercepat penyusunan materi ajar. Adapun secara kuantitatif, keberhasilan itu tergambar pada selisih skor pre-test dan post-test, jumlah produk media yang berhasil dihasilkan, serta persentase kepuasan dan komitmen guru terhadap pemanfaatan Canva sebagaimana dirangkum pada Tabel 1.

Secara ringkas, Tabel 1 memuat capaian program berdasarkan sejumlah indikator utama keberhasilan pelatihan Canva bagi guru SMP Negeri 47 Palembang. Penyajian dalam bentuk tabel ini memudahkan pembaca menelaah ketercapaian target secara sistematis sekaligus menjadi rujukan ilmiah untuk mengukur efektivitas pendekatan pelatihan yang diterapkan.

Tabel 1. Capaian keberhasilan pelatihan Canva bagi guru SMP Negeri 47 Palembang

No	Indikator Keberhasilan	Target Program	Capaian Aktual	Keterangan Singkat
1	Jumlah peserta yang bertahan mengikuti pelatihan hingga tuntas	≥ 90% dari guru yang terdaftar	34 dari 35 guru (97%)	Tingkat kehadiran tinggi; satu guru tidak hadir karena ada tugas lain
2	Kenaikan skor pengetahuan (pre-test dibanding post-test)	Minimal naik 20%	Rata-rata naik dari 70 menjadi 90 (28%)	Mengindikasikan pemahaman guru atas konsep media digital dan Canva semakin baik
3	Kenaikan keterampilan teknis dalam mengoperasikan Canva	≥ 80% peserta mencapai kategori "Baik"	90% peserta masuk kategori "Baik" atau "Sangat baik"	Dinilai melalui rubrik produk serta pengamatan langsung saat sesi praktik
4	Jumlah produk media ajar yang berhasil disusun	Minimal 1 produk per peserta	Total 1 produk (rata-rata 1 produk per peserta)	Mencakup slide, infografis, dan lembar kerja hasil olahan Canva
5	Tingkat kepuasan peserta atas pelaksanaan pelatihan	≥ 80% kategori "Puas-Sangat Puas"	95% peserta menyatakan "Puas-Sangat Puas"	Diperoleh dari angket tanggapan peserta pascapelatihan
6	Komitmen guru memanfaatkan Canva dalam pembelajaran	≥ 70% guru berkomitmen	90% guru merencanakan menggunakan Canva di kelas	Tergambar dari rencana tindak lanjut yang disusun peserta setelah pelatihan

Tabel 1 memperlihatkan bahwa hampir seluruh indikator berhasil melampaui target yang ditetapkan, terutama pada tingkat kehadiran, kenaikan pengetahuan, serta banyaknya produk media

yang dihasilkan. Capaian ini menandakan bahwa materi dan metode pelatihan yang dirancang telah tepat sasaran dan efektif membantu guru menguasai fitur-fitur Canva. Temuan ini selaras dengan berbagai laporan pengabdian sebelumnya yang menegaskan kontribusi pelatihan Canva terhadap kreativitas guru dan keragaman media ajar di kelas (Miftahul Jannah, Nuroso, Mudzanatun, & Isnuryantono, 2023) (Rizanta & Arsanti, 2022) (Ulfa, et al., 2024).

Analisis kompetensi dan dampak bagi guru

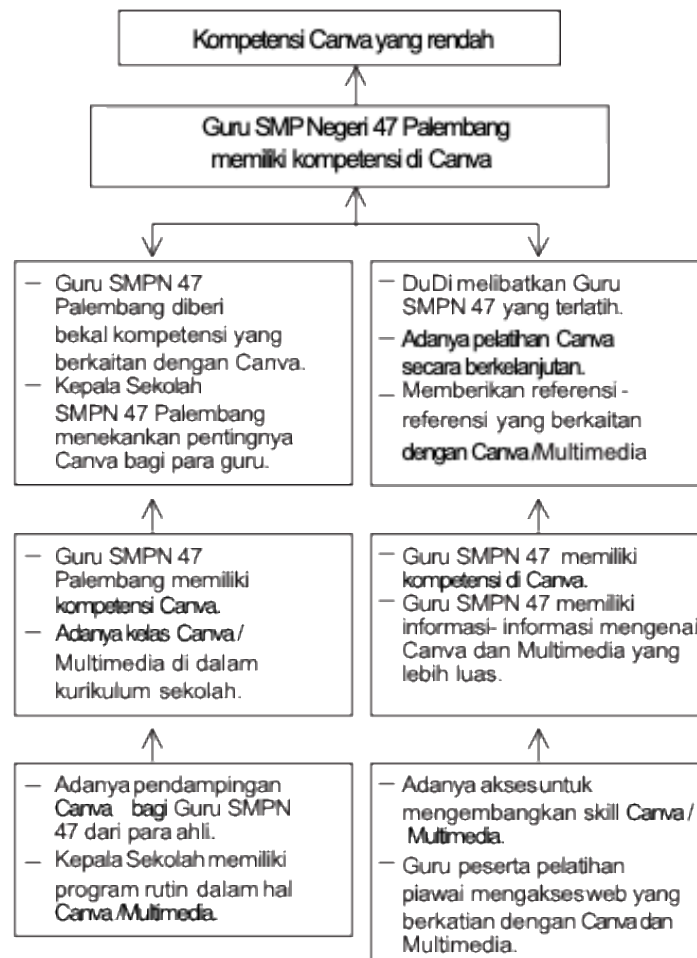
Ditinjau dari kompetensi, guru menunjukkan kemajuan baik dalam pengetahuan konseptual maupun keterampilan praktis. Sebelum pelatihan, mayoritas guru mengenal Canva hanya sebatas alat pembuat poster; setelah mengikuti pelatihan, mereka sanggup mengaplikasikannya untuk beragam keperluan pembelajaran, mulai dari slide presentasi, infografis materi, sampai lembar kerja dan media evaluasi. Kemajuan teknis ini tampak pada produk-produk akhir yang dikumpulkan peserta, yang memperlihatkan perbaikan dalam pemilihan warna, tipografi, tata letak, serta ikon dan ilustrasi yang selaras dengan materi pelajaran (Hayani & Sutama, 2022).

Indikasi dampak terhadap praktik mengajar mulai terlihat dari kesediaan guru mengintegrasikan media berbasis Canva pada pertemuan-pertemuan berikutnya. Sejumlah guru bahkan berencana membangun bank media digital bersama rekan sejawat dan melibatkan siswa dalam pembuatan infografis sederhana sebagai bagian dari tugas proyek. Hal ini memperkuat asumsi bahwa pelatihan yang menekankan praktik nyata dan produk konkret lebih berdampak dalam mengubah kebiasaan mengajar dibandingkan pelatihan yang sekadar bersifat teoritis (Abidin, 2023)

Tabel Pohon Harapan sebagai dasar tindak lanjut

Selain melalui evaluasi kuantitatif, tim pengabdian turut menyusun Pohon Harapan guna memetakan aspirasi dan rencana lanjutan para guru pascapelatihan. Diagram ini menggambarkan keterkaitan antara prasyarat yang diperlukan (akar), langkah aksi yang akan ditempuh (batang), dan hasil yang diinginkan (buah) dari penerapan Canva dalam pembelajaran. Bagian akar memuat kebutuhan seperti dukungan kebijakan sekolah, ketersediaan internet dan perangkat, serta alokasi waktu khusus bagi pengembangan media. Bagian batang berisi rencana konkret, di antaranya pembentukan kelompok kecil untuk berbagi praktik baik, penyusunan jadwal pembuatan media per mata pelajaran, dan pencantuman penggunaan Canva dalam RPP. Adapun bagian buah memuat harapan jangka panjang, seperti meningkatnya motivasi belajar siswa, suasana kelas yang kian interaktif, dan tumbuhnya budaya literasi digital di lingkungan sekolah.

Diagram Pohon Harapan ini berperan penting sebagai acuan penyusunan program pendampingan tahap selanjutnya, sebab memuat kebutuhan dan komitmen guru yang dirumuskan secara partisipatif. Dengan begitu, rekomendasi tindak lanjut tidak semata bersumber dari asumsi tim pengabdian, melainkan benar-benar mencerminkan aspirasi dan prioritas guru selaku mitra utama program.



Gambar 1. Tabel Pohon Harapan



Gambar 2. Bobby Halim selaku Narasumber menjelaskan materi dasar-dasar Seni Rupa.



Gambar 3. Salah seorang peserta pelatihan mulai praktik Canva.



Gambar 4. Narasumber menjelaskan fitur-fitur Canva kepada salah 1 peserta yang masih bingung pengoperasian Canva.

SIMPULAN DAN SARAN

Secara keseluruhan, kegiatan Pelatihan Canva bagi Guru SMP Negeri 47 Palembang terbukti berhasil meningkatkan pengetahuan sekaligus keterampilan guru dalam mengolah Canva menjadi media ajar digital yang atraktif dan sesuai karakter peserta didik. Berbagai produk seperti slide presentasi, infografis, dan lembar kerja berhasil disusun guru dan siap diterapkan di kelas. Tanggapan positif dari peserta memperlihatkan bahwa Canva dipandang mudah dioperasikan sekaligus

bermanfaat untuk memperkaya variasi media ajar. Sebagai tindak lanjut, kegiatan ini merekomendasikan pendampingan berkelanjutan atas penerapan media di kelas, penyusunan panduan internal sekolah seputar pemakaian Canva, serta pembentukan komunitas berbagi praktik baik di antara guru SMP Negeri 47 Palembang, sejalan dengan praktik yang telah diterapkan pada program pengabdian serupa (Usman, Wowe, & Papuling, 2026) (Rahmatullah, Inanna, & Ampa, 2020).

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan berkat kesehatan, baik fisik maupun mental, selama pelaksanaan kegiatan ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Bapak Husni Mubarat selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Indo Global Mandiri atas dukungan yang diberikan. Tak lupa, penulis mengapresiasi Universitas Indo Global Mandiri atas dukungan materiil maupun non-materiil terhadap pelaksanaan kegiatan PKM ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Yuliana, D., Bajjuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukira, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai media video pembelajaran kreatif, inovatif, dan kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)* 6(2), 247-257.
- Krisnawati, N., & al, e. (2023). Literasi digital pada pembelajaran abad 21 di sekolah dasar. *Enggang: Jurnal Pendidikan, Bahasa Sastra, Seni dan Budaya*, 4(1), 485-497.
- Liskaningsih, A., Sulisty, T., & Purnawati, M. (2023). Pelatihan pembuatan media pembelajaran game interaktif berbantuan Canva bagi guru sekolah dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 3(2), 89-95.
- Mulyawati, I., Whindi Arini, N., & Polina, L. (2022). Pelatihan media pembelajaran Canva dan Padlet bagi generasi SD di SDN Pulogebang 09 Pagi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6, 170-174.
- Rahayuningsih, Y., & Muhtar, T. (2022). Pedagogik digital sebagai upaya untuk meningkatkan kompetensi guru abad 21. *Jurnal Basicedu* 6(4), 6960-6966.
- Wiyannah, S., Aviory, K., & Nuryani, C. E. (2022). Pelatihan aplikasi Canva bagi guru dalam mengembangkan materi pembelajaran di SMPN 1 Kasihan Yogyakarta. *J_ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2(1), 3703-3712.
- Sunardi, D., Sahputra, E., & Hidayah, A. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bagi guru SMA Muhammadiyah 4 Kota Bengkulu. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi Terbarukan* 1(1), 29-34.
- Muhtar, C., Noviani, D., & Saprida, S. (2024). Pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembuatan media pembelajaran interaktif bagi guru MI Al Islah Palembang. *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* 8(2), 2023-2030.
- Miftahul Jannah, F., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan aplikasi Canva dalam media pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar* 11(1), 1-10.
- Rizanta, G. A., & Arsanti, M. (2022). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran masa kini. *Prosiding Seminar Nasional Daring 2*, (pp. 560-568).
- Ulfa, M., Fatoni, F., Suryayusra, S., Syazili, A., Irawan, D., & Triana, C. (2024). Pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva bagi guru SD Negeri 11 Pemulutan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa* 1(11), 2874-2880.
- Hayani, S. N., & Sutama, S. (2022). Pengembangan perangkat dan model pembelajaran berbasis TPACK terhadap kualitas pembelajaran daring. *Jurnal Basicedu* 6(2), 2871-2882.
- Abidin, Y. (2023). Peran guru dalam membina literasi digital peserta didik pada konsep pembelajaran abad 21. *Jurnal Elementaria Edukasi* 6(2), 408-414.
- Usman, G., Wowe, T., & Papuling, O. A. (2026). Pelatihan media pembelajaran interaktif Canva dengan metode service learning bagi guru PAUD. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka* 4(3), 2744-2752.

Rahmatullah, R., Inanna, L., & Ampa, A. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undikhsa* 12(2), 317-327.