



Pelatihan Canva untuk Mendukung Optimalisasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)

Canva Training to Support the Optimization of ICT-Based Learning Media

Putu Gede Surya Cipta Nugraha^{1*}, I Made Anom Maharththa Dinata²,
I Putu Dody Suarnatha³, Ni Ketut Gita Saraswati⁴, I Putu Gede Buda Mardiksa Putra⁵

^{1,2} Program Studi Informatika, Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa, Indonesia

³⁻⁵ Program Studi Sains Informasi, Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa, Indonesia

*Penulis Korespondensi: surya.cipta@uhnsugriwa.ac.id

Riwayat Artikel:

Naskah Masuk: 22 April 2026;

Revisi: 24 Mei 2026;

Diterima: 23 Juni 2026;

Terbit: 30 Juni 2026

Keywords: Canva; Digital Literacy; ICT; Learning Media; Teaching Materials.

Abstract: At the primary school level, integrating ICT-based learning media is crucial; it not only expands access to learning resources but also fosters digital literacy among students from an early age. The partner for this initiative is Adi Widyalyaya Gurukula Bangli Primary School. While teachers there already utilize digital devices to support the learning process, their usage remains largely limited to existing internet materials, videos from sharing platforms, or simple presentations. Such practices indicate that technology integration is still at a basic adoption stage and has not yet fully evolved toward creating more contextual and interactive learning media. This activity aims to enhance teachers' understanding of ICT-based learning media, their proficiency with the Canva application, their skills in designing and developing learning media, and their ability to utilize Canva AI. The implementation method employs a participatory training approach combined with hands-on guidance in creating Canva-based learning media. The results demonstrate that the training successfully strengthened the teachers' knowledge, skills, and readiness to use Canva as an ICT-based learning tool. Teacher acceptance of Canva was also high, as the application is considered user-friendly, engaging, and relevant for developing teaching materials.

Abstrak

Pada jenjang sekolah dasar, integrasi media pembelajaran berbasis TIK penting karena bukan hanya memperluas akses terhadap sumber belajar, tetapi juga membantu menumbuhkan literasi digital murid-murid sejak dini. Mitra dalam kegiatan ini adalah Sekolah Adi Widyalyaya Gurukula Bangli pada jenjang sekolah dasar, guru-guru telah memanfaatkan perangkat digital untuk menunjang proses pembelajaran, tetapi pemanfaatannya masih dominan pada penggunaan materi yang telah tersedia di internet, video dari platform berbagi, atau presentasi sederhana. Praktik semacam ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi masih berada pada tahap adopsi dasar dan belum sepenuhnya mengarah pada penciptaan media belajar yang lebih kontekstual dan interaktif. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman guru tentang media pembelajaran berbasis TIK, penguasaan dasar aplikasi Canva, keterampilan mendesain dan mengembangkan media pembelajaran, serta pemanfaatannya Canva AI. Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan pelatihan partisipatif yang dipadukan dengan pendampingan praktik pembuatan media pembelajaran berbasis Canva. Hasil kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa pelatihan ini berhasil memperkuat pengetahuan, keterampilan, dan kesiapan guru dalam memanfaatkan Canva sebagai media pembelajaran berbasis TIK. Penerimaan guru-guru terhadap Canva juga cenderung tinggi karena aplikasi ini dinilai mudah dipakai, menarik, dan relevan untuk penyusunan bahan ajar.

Kata Kunci: Bahan Ajar; Canva; Literasi Digital; Media Pembelajaran; TIK.

1. PENDAHULUAN

Transformasi digital dalam pendidikan dasar telah mengubah tuntutan profesional guru dari sekadar pengguna perangkat menjadi perancang pengalaman belajar yang mampu memadukan aspek teknologi, pedagogi, dan konten. Pada jenjang sekolah dasar, integrasi media pembelajaran berbasis TIK penting karena bukan hanya memperluas akses terhadap sumber belajar, tetapi juga membantu menumbuhkan literasi digital murid-murid sejak dini, yang menjadi bekal untuk menghadapi lingkungan sosial dan akademik yang semakin terdigitalisasi (Nangimah & Dharin, 2023).

Mitra dalam kegiatan ini adalah Sekolah Adi Widyalya Gurukula Bangli pada jenjang sekolah dasar, yang berada dalam lingkungan Pasraman Gurukula Bangli dengan layanan pendidikan dari TK hingga SMA. Berdasarkan hasil proses wawancara dan kegiatan observasi dengan kepala sekolah, Adi Widyalya Gurukula Bangli memiliki 38 siswa dan 9 guru, serta telah didukung sarana pembelajaran yang relatif memadai, meliputi akses internet, LCD proyektor, televisi, laboratorium komputer, dan laptop sekolah. Kondisi ini menunjukkan bahwa secara infrastruktur, sekolah memiliki modal yang cukup baik untuk mendorong pembelajaran berbasis TIK (Mushadi et al., 2025). Kajian mutakhir memang menegaskan bahwa fasilitas yang memadai, dukungan kepemimpinan sekolah, serta motivasi guru merupakan faktor pendukung penting bagi kesiapan integrasi TIK pada pendidikan dasar (Retnasari et al., 2026). Namun, literatur juga konsisten menunjukkan bahwa ketersediaan infrastruktur tidak otomatis menghasilkan pembelajaran digital yang efektif apabila tidak disertai pengembangan kompetensi pedagogik digital guru secara berkelanjutan (Putri Winanda & Sartono, 2025).

Hasil observasi pada mitra memperlihatkan pola yang sejalan dengan temuan tersebut. Guru-guru di Sekolah Adi Widyalya Gurukula Bangli telah memanfaatkan perangkat digital untuk menunjang proses pembelajaran, tetapi pemanfaatannya masih dominan pada penggunaan materi yang telah tersedia di internet, video dari platform berbagi, atau presentasi sederhana. Praktik semacam ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi masih berada pada tahap adopsi dasar dan belum sepenuhnya mengarah pada penciptaan media belajar yang lebih kontekstual dan interaktif. Pola yang sama juga ditemukan dalam studi lain, ketika guru cenderung mengandalkan media presentasi sederhana dan belum optimal dalam menciptakan konten interaktif secara mandiri (Hajar et al., 2025).

Urgensi pengabdian ini semakin kuat jika dikaitkan dengan temuan berbagai studi yang menunjukkan bahwa tantangan utama integrasi teknologi di sekolah bukan semata-mata keterbatasan perangkat, melainkan kesenjangan kompetensi guru dalam mengembangkan dan menggunakan media digital secara efektif. Pada banyak kasus, guru telah menguasai keterampilan digital dasar, tetapi masih mengalami hambatan saat harus mendesain konten yang komunikatif, interaktif, dan sesuai karakteristik murid-murid sekolah dasar (Anggraini et al., 2025)

Solusi yang diberikan dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva untuk guru-guru Sekolah Adi Widyalya Gurukula Bangli. Pilihan terhadap Canva didasarkan pada karakteristiknya yang relatif mudah digunakan, fleksibel, kaya template, dan relevan untuk pengembangan berbagai format media ajar seperti presentasi, poster, infografis, video sederhana, dan kuis visual (Hajar et al., 2025). Kajian empiris menunjukkan bahwa pelatihan Canva dapat membantu meningkatkan keterampilan guru dalam menciptakan sebuah media pembelajaran yang inovatif, meningkatkan kepercayaan diri dan antusiasme guru, serta berdampak positif pada kualitas pembelajaran dan keterlibatan siswa (Sahputri et al., 2024)

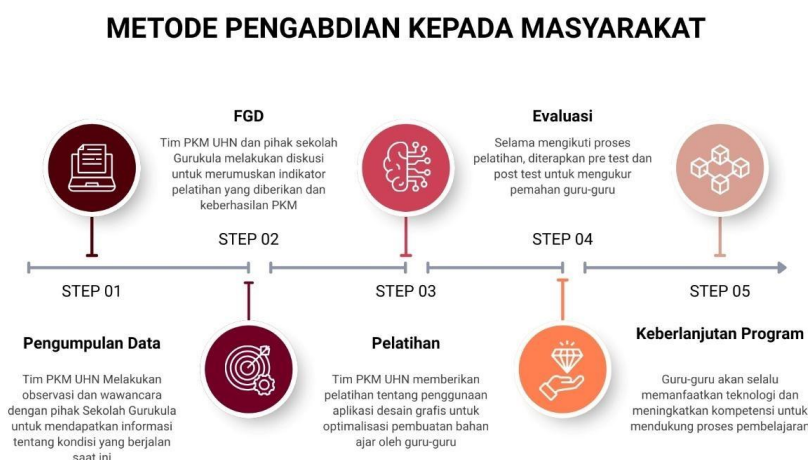
Pelatihan ini perlu dirancang tidak berhenti pada pengenalan fitur, tetapi diarahkan pada penguasaan alur produksi media: identifikasi tujuan pembelajaran, pemilihan template yang sesuai, pengolahan elemen visual, integrasi audio-visual, serta penyesuaian produk dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Pendekatan semacam ini sejalan dengan rekomendasi berbagai studi bahwa pelatihan yang efektif bukan hanya bersifat teknis sesaat, melainkan terstruktur, terkontrol, dan disertai pendampingan agar benar-benar mengembangkan inovasi guru dalam mencipta media digital (Mushadi et al., 2025)

Secara keseluruhan, program pengabdian “Pelatihan Canva untuk Mendukung Optimalisasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)” memiliki dasar kebutuhan yang kuat. Mitra telah memiliki infrastruktur yang memadai, tetapi masih memerlukan penguatan kompetensi guru dalam mengembangkan media ajar digital yang lebih kreatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan murid-murid sekolah dasar. Oleh karena itu, pelatihan Canva yang disertai praktik langsung dan pendampingan merupakan solusi yang relevan untuk meningkatkan kompetensi digital guru sekaligus mengoptimalkan pemanfaatan fasilitas TIK yang telah tersedia di Sekolah Adi Widyalya Gurukula Bangli.

2. METODE

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan pada Bulan Oktober Tahun 2025 di Sekolah Adi Widyalya Gurukula Bangli yang berlokasi di Jalan Pucak Hyang Ukir, Kabupaten Bangli, Provinsi Bali. Pemilihan lokasi kegiatan didasarkan pada hasil observasi awal dan identifikasi kebutuhan mitra yang menunjukkan perlunya peningkatan kompetensi guru dalam mengoptimalkan media pembelajaran berbasis TIK.

Metode pelaksanaan dalam kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan pelatihan partisipatif yang dipadukan dengan pendampingan praktik pembuatan media pembelajaran berbasis Canva. Pendekatan ini dipilih karena efektif untuk melibatkan guru-guru sebagai subjek utama kegiatan, mulai dari identifikasi kebutuhan, pelaksanaan kegiatan pelatihan, sampai evaluasi hasil kegiatan (Sasmita et al., 2025). Pendekatan tersebut menempatkan guru sebagai subjek utama kegiatan yang terlibat sejak tahap identifikasi kebutuhan, pelaksanaan praktik, sampai evaluasi, sehingga pelatihan tidak hanya bersifat transfer materi, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif guru-guru dalam menyelesaikan persoalan pembelajaran yang mereka hadapi (Sasmita et al., 2025)



Gambar 1. Tahapan Metode Pelaksanaan PKM

Tahap Pengumpulan Data (Persiapan dan Analisis Kebutuhan)

Tahap awal program ini dimulai dengan pengumpulan data, meliputi wawancara, observasi awal, survei Lokasi dan koordinasi dengan mitra yang bertujuan untuk membangun pemahaman komprehensif mengenai penggunaan TIK dalam mendukung proses pembelajaran. Pengumpulan data ini juga mencakup penyampaian tujuan program, manfaat yang diharapkan, mendengarkan tantangan yang mereka hadapi dan partisipasi yang dibutuhkan dari semua pihak yang terlibat, terutama guru-guru Sekolah Gurukula Bangli (Putri & Astiwi, 2025).

Tahap FGD (*Focus Group Discussion*)

Pada tahap selanjutnya dilakukan *Focus Group Discussion (FGD)* yang memiliki tujuan untuk menyamakan persepsi dari solusi yang diberikan berupa pelatihan optimalisasi konten media ajar berbasis TIK, sehingga materi yang diberikan dapat disesuaikan dengan kebutuhan nyata di sekolah. Dalam FGD ini membahas tentang tantangan yang mereka hadapi, indikator pencapaian solusi yang diberikan, materi-materi yang diberikan saat pelatihan, skema pelatihan, jadwal pelatihan, jumlah guru-guru yang terlibat, lokasi dilakukannya pelatihan, instrumen evaluasi *pre-test* dan *post-test* (Sasmita et al., 2025).

Tahap Pelatihan

Tahap pelatihan, metode penyampaian materi umumnya memadukan ceramah, diskusi, tanya jawab, demonstrasi, dan praktik langsung agar guru-guru tidak hanya memahami konsep dasar Canva, tetapi juga mampu menghasilkan produk media pembelajaran sesuai mata pelajaran yang diampu (Pasa et al., 2024). Materi pelatihan biasanya mencakup pengenalan Canva sebagai alternatif teknologi pembelajaran, pembuatan akun, pengenalan fitur, pemilihan template, pengaturan teks dan elemen visual, penggunaan animasi, audio, dan multimedia, Canva AI hingga penyusunan media ajar kreatif yang relevan dengan kebutuhan kelas (Sasmita et al., 2025).

Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilaksanakan untuk mengukur dan mengetahui efektivitas pelaksanaan kegiatan pelatihan serta mengetahui peningkatan pemahaman dan kompetensi guru-guru setelah mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Evaluasi dilakukan menggunakan metode *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada seluruh guru-guru yang mengikuti pelatihan. *Pre-test* dilaksanakan sebelum penyampaian materi dengan tujuan untuk mengidentifikasi tingkat pengetahuan awal guru-guru mengenai konsep dasar media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) serta penggunaan aplikasi Canva dalam mendukung proses pembelajaran. Sementara itu, *post-test* diberikan setelah seluruh sesi pelatihan dan praktik selesai dilaksanakan untuk mengukur peningkatan pemahaman, pengetahuan, dan keterampilan guru-guru terhadap materi yang telah diberikan.

Tahap Keberlanjutan Program

Sebagai bentuk komitmen terhadap keberlanjutan program, tim Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa bersama pihak Sekolah Adi Widyalaya Gurukula Bangli akan terus menjalin komunikasi dan kerja sama setelah kegiatan pelatihan berakhir. Pendampingan tidak hanya dilakukan selama proses pelatihan, tetapi juga berlanjut melalui komunikasi yang bersifat konsultatif sebagai wadah bagi guru untuk

menyampaikan pertanyaan, berdiskusi, maupun memperoleh solusi atas berbagai kendala yang dihadapi dalam pemanfaatan TIK khususnya Canva pada proses pembuatan media pembelajaran dan kegiatan pembelajaran.

3. HASIL

Pelaksanaan kegiatan PKM Pelatihan Canva untuk Mendukung Optimalisasi Media Pembelajaran berlangsung melalui serangkaian kegiatan edukatif dan partisipatif yang dirancang untuk meningkatkan pengetahuan guru-guru. Pelaksanaan program diawali melalui persiapan dan analisis kebutuhan untuk memetakan kondisi awal guru, fasilitas, dan kebutuhan materi dan identifikasi masalah lapangan. Tahap FGD berfungsi memperjelas hambatan guru dalam pengembangan media digital, sekaligus menyelaraskan substansi pelatihan dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah (Anaguna & Arifin, 2024).



Gambar 2. Proses Wawancara, Observasi dan FGD

Pelatihan penggunaan aplikasi Canva yang dirancang menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis praktik (*learning by doing*). Metode ini dipilih agar guru-guru tidak hanya memahami konsep secara teori, tetapi juga mendapatkan pengalaman langsung dalam mengembangkan media pembelajaran digital sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Selama pelatihan, guru-guru didampingi oleh tim pengabdian sehingga setiap kendala yang muncul dapat diselesaikan secara langsung melalui proses konsultasi dan demonstrasi.



Gambar 3. Proses Pembelajaran Berbasis Praktik

Setelah memperoleh materi dasar, guru-guru diberikan kesempatan untuk mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Kegiatan praktik dilakukan secara individual dengan pendampingan intensif dari tim pengabdian. Selama proses tersebut terlihat adanya peningkatan kemampuan guru-guru dalam memilih template yang sesuai, menyusun informasi secara sistematis, menerapkan animasi, mengombinasikan warna dan elemen visual, serta memanfaatkan canva AI untuk menghasilkan media pembelajaran berupa video animasi yang lebih komunikatif dibandingkan media yang sebelumnya digunakan.



Gambar 4. Pendampingan Intensif Dari Tim Pengabdian

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan setelah dilakukan pelatihan Canva untuk mendukung optimalisasi media pembelajaran berbasis TIK, yang dilihat dari 5 aspek yaitu pemahaman konsep media pembelajaran berbasis TIK, pemahaman dasar aplikasi Canva, kemampuan mendesain media pembelajaran, kemampuan mengembangkan media pembelajaran menggunakan Canva AI dan kreativitas pengembangan media pembelajaran.

Tabel 1. Pemahaman Guru-Guru Sebelum dan Sesudah Pelatihan

Aspek Pemahaman	Pelatihan	
	Sebelum (%)	Sesudah (%)
Pemahaman Konsep TIK	55%	94%
Pemahaman Dasar Canva	52%	88%
Mendesain Media Pembelajaran	55%	92%
Pemanfaatan Canva AI	45%	80%
Kreativitas Pengembangan Media Pembelajaran	52%	88%

Setelah dilakukan pelatihan, pemahaman konsep media pembelajaran berbasis TIK meningkat dari 55% menjadi 94%, pemahaman dasar aplikasi Canva meningkat dari 52% menjadi 88%, kemampuan mendesain media pembelajaran meningkat dari 55% menjadi 92%, kemampuan mengembangkan media pembelajaran menggunakan Canva AI meningkat dari 45% menjadi 80% dan kreativitas pengembangan media pembelajaran meningkat dari 52% menjadi 88%. Peningkatan hasil menunjukkan bahwa pelatihan ini berhasil memperkuat pengetahuan, keterampilan, dan kesiapan guru dalam memanfaatkan Canva sebagai media pembelajaran berbasis TIK. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan yang memadukan penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan kompetensi digital guru sekaligus mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Disisi lain, keberhasilan pelatihan didukung oleh kemudahan antarmuka Canva, ketersediaan template, Canva AI dan sifatnya yang praktis untuk guru yang tidak memiliki latar belakang desain profesional (Nabillah & Tanjung, 2023). Penerimaan guru terhadap Canva juga cenderung tinggi karena aplikasi ini dinilai mudah dipakai, menarik, dan relevan untuk penyusunan bahan ajar (Susanah et al., 2025).

DISKUSI

Hasil pengabdian dapat didiskusikan pertama-tama sebagai bukti bahwa pelatihan berbasis praktik dan pendampingan meningkatkan kompetensi guru secara nyata, terutama pada pemahaman media digital, keterampilan teknis, kemampuan desain, dan kreativitas pengembangan media pembelajaran (Tetelepta & Ginting, 2025). Pada konteks Canva, peningkatan ini tidak hanya tampak pada kepuasan guru-guru, tetapi juga pada kemampuan menghasilkan media yang lebih kreatif, interaktif, dan relevan dengan kelas (Rika et al., 2025). Temuan itu konsisten dengan literatur pengembangan profesional guru yang menunjukkan bahwa pelatihan digital yang kolaboratif dan terapan memperkuat keterampilan, profesional *engagement*, penggunaan sumber digital, asesmen, dan pemberdayaan guru-guru.

Secara teoretik, hasil pengabdian ini selaras dengan *constructivism* karena peningkatan kompetensi muncul melalui pengalaman langsung, praktik, refleksi, dan pemecahan masalah nyata, bukan melalui ceramah satu arah. Hasil ini juga sejalan dengan *connectivism*, karena pelatihan yang efektif mendorong terbentuknya jejaring belajar, komunikasi profesional, dan kolaborasi antarguru (Ortiz et al., 2025). Dari sisi adopsi teknologi, temuan tentang meningkatnya penggunaan Canva paling relevan dibaca melalui kerangka *UTAUT*: niat guru memakai teknologi dibentuk oleh ekspektasi kinerja, kemudahan penggunaan, pengaruh sosial, dan dukungan teknis (Susanah et al., 2025). Karena itu, keberhasilan program tidak cukup dijelaskan oleh aplikasi Canva yang mudah digunakan, tetapi oleh kombinasi antara pelatihan, pendampingan, sarana, dan kebijakan sekolah yang mendukung inovasi (Susanah et al., 2025) (Artacho et al., 2020).

Temuan teoritis terpenting dari proses pengabdian adalah bahwa perubahan sosial bergerak bertahap: dimulai dari identifikasi kebutuhan, dilanjutkan pelatihan partisipatif, lalu pendampingan, refleksi, dan pembentukan praktik baru yang lebih kolektif (Anaguna & Arifin, 2024) (Dirgantari et al., 2025). Pola ini paling dekat dengan kerangka *participatory action research*, karena guru-guru tidak diposisikan sebagai penerima bantuan pasif, melainkan sebagai aktor yang ikut merencanakan, menjalankan, menilai, dan memelihara perubahan (Noya et al., 2025).

Secara keseluruhan, diskusi hasil pengabdian ini dapat ditegaskan sebagai proses pemberdayaan berbasis partisipasi yang menghasilkan peningkatan kompetensi guru, perubahan praktik pedagogik, dan embrio perubahan sosial di lingkungan sekolah. Literatur juga menunjukkan bahwa dampak seperti ini paling mungkin bertahan bila diikuti pendampingan berkelanjutan, komunitas belajar, dan dukungan institusional, sehingga perubahan tidak berhenti pada pelatihan, tetapi menjadi budaya kerja baru (Nurdin N, 2023).

4. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan partisipatif yang dipadukan dengan pendampingan praktik memberikan dampak yang sangat efektif, karena guru mengalami perubahan persepsi, meningkatnya kepercayaan diri, dan mulai melihat TIK sebagai alat pedagogik yang sangat membantu mereka dalam melakukan pengajaran. Hal ini sejalan dengan perspektif *konstruktivisme* dan *connectivism*, yang menempatkan pembelajaran profesional guru sebagai proses aktif, kolaboratif, kontekstual, dan reflektif.

Secara keseluruhan, kesimpulan hasil pengabdian masyarakat ini adalah bahwa pelatihan Canva bukan sekadar pelatihan aplikasi, tetapi intervensi penguatan kompetensi digital guru yang mendorong inovasi pembelajaran, kolaborasi profesional, dan pemanfaatan TIK yang lebih bermakna. Karena itu, pelatihan Canva untuk mendukung optimalisasi media pembelajaran berbasis TIK paling tepat diposisikan sebagai program pemberdayaan berkelanjutan.

Pengakuan/Acknowledgements

Tim pelaksana Pengabdian Kepada Masyarakat memberikan apresiasi dan mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan sehingga kegiatan "Pelatihan Canva untuk Mendukung Optimalisasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)" dapat terlaksana dengan baik dan lancar. Ucapan terima kasih disampaikan kepada Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa, atas dukungan kelembagaan dan fasilitas yang diberikan selama proses perencanaan hingga pelaksanaan kegiatan.

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Sekolah Adi Widyalya Gurukula Bangli, yang telah menerima tim pengabdian dengan baik, memberikan dukungan penuh, serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan pelatihan. Partisipasi dan antusiasme seluruh guru-guru menjadi faktor penting dalam mendukung tercapainya tujuan program pengabdian ini.

DAFTAR REFERENSI

- Anaguna, N., & Arifin, N. (2024). Creative Learning Media Management with Canva: Building Teacher Skills in The Digital Age. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 9(4), 940–952. <https://doi.org/10.30653/jppm.v9i4.1150>
- Anggraini, F. N., Nur, M., Maksum, R., Azani, M. Z., Azzahrowaini, L., Jihad, F. A., & Fauzan, S. (2025). *Teacher Readiness and Strategy in the Implementation of Digital Pedagogy in 21st Century Education* (Vol. 3, Number 1). <https://doi.org/https://doi.org/10.36728/iceete.v3i1.240>
- Artacho, E. G., Martínez, T. S., Ortega Martín, J. L., Marín Marín, J. A., & García, G. G. (2020). Teacher training in lifelong learning-the importance of digital competence in the encouragement of teaching innovation. *Sustainability (Switzerland)*, 12(7). <https://doi.org/10.3390/su12072852>
- Dirgantari, P. D., Utama, R. D. H., Masharyono, M., Wibowo, L. A., Murtadlo, Y., Primaskara, E. A., Widjajanta, B., Razati, G., Nuryanti, B. L., & Rahim, M. I. (2025). Empowering teachers in the Kepulauan Seribu through innovation-based learning strategies. *Jurnal Abmas*, 25(2), 269–278. <https://doi.org/10.17509/abmas.v25i2.89953>

- Hajar, S., Haswani, Nurindah, Puttiri, & Nasir. (2025). Modernisasi Media Pembelajaran: Pelatihan Desain Konten Edukatif Menggunakan Platform Canva dan Flipbook. *Aurelia: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 4, 919–923. <https://doi.org/https://doi.org/10.57235/aurelia.v4i1.4408>
- Mushadi, M., Usman, N., & Bahrin, B. (2025). Empowering Teachers in the Digital Age: Leadership Strategies for Enhancing Pedagogic Competencies in High Schools. *Journal of Educational Management and Learning*, 3(1), 32–43. <https://doi.org/10.60084/jeml.v3i1.254>
- Nabillah, W., & Tanjung, E. F. (2023). CANVA-BASED INTERACTIVE LEARNING MEDIA FOR ISLAMIC RELIGIOUS EDUCATION SUBJECTS. *EDURELIGIA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(2), 202–211. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v7i2.6883>
- Nangimah, T., & Dharin, A. (2023). Implementation of ICT-Based Learning Media to Enhance Digital Literacy in Elementary Schools. *INTERNATIONAL JOURNAL OF MULTIDISCIPLINARY RESEARCH AND ANALYSIS*, 06(10). <https://doi.org/10.47191/ijmra/v6-i10-35>
- Noya, F. S., Haumahu, A. A., & Lokollo, L. J. (2025). Pengabdian Masyarakat melalui Pemberdayaan Guru dan Masyarakat dalam Mengembangkan PAUD yang Berkualitas di Kota Ambon. *Jurnal Pengabdian Arumbai*, 3(2), 170–181. <https://doi.org/10.30598/arumbai.vol3.iss2.pp170-181>
- Nuridin N. (2023). Pengabdian Kepada Masyarakat: Dalam Konsep Dan Implementasi. *Faedah : Jurnal Hasil Kegiatan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 1(3), 01–15. <https://doi.org/10.59024/faedah.v1i3.211>
- Ortiz, J. de J. A., Hernández, S. M. de la L. V., Navarro-Illana, P., Martín-Palomino, A. P., Navarro-Illana, E., & Martínez, G. D. O. (2025). Design of a B-Learning Workshop for Teacher Digital Skills Training. *Revista de Gestão Social e Ambiental*, 19(1), e010668. <https://doi.org/10.24857/rgsa.v19n1-005>
- Pasa, I. T., Nur, F., Wardani, I., Sukarwoto, S., Cahyadi, C. I., Sylvia, T., Hutabarat, L. T., Diriyanti, S., Akbar, M. C., & Matthew, J. J. (2024). Canva-Based Learning Media Creation Training for Elementary School Teachers. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(1), 123–128. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v8i1.17804>
- Putri, H. A., & Astiwi, W. (2025). Training on Canva Application to Enhance Digital Learning Programs in High Schools. *Journal of Social and Community Development*, 2(01), 1–11. <https://doi.org/10.56741/jscd.v2i01.680>
- Putri Winanda, & Sartono. (2025). Kesiapan Guru Sekolah Dasar Menghadapi Tantangan Disrupsi Teknologi dalam Pembelajaran Kurikulum Merdeka. *Jurnal Motivasi Pendidikan Dan Bahasa*, 3(2), 41–47. <https://doi.org/10.59581/jmpb-widyakarya.v3i2.4953>
- Retnasari, L., Hikmatul Ulya, A., & Wardani, E. K. (2026). Teacher Rediness in Utilizing ICT for Learning in the Digital Era at Elementary School EDUHUMANIORA: Jurnal Pendidikan Dasar. *EDUHUMANIORA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 18(1).
- Rika, Aslianti, Sangkala, I., Nasir, & Hernasari. (2025). Inovasi Canva Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran pada Guru di SMP Muhammadiyah Takkalasi. *Aurelia: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 4(1), 1271–1276. <https://doi.org/https://doi.org/10.57235/aurelia.v4i1.4873>

- Sahputri, D. N., Siswanto, D., Zamzami, Z., Nijal, L., Febriadi, B., & Agusviyanda, A. (2024). Creative Design Training in the Gen Z Era: Teacher Training at Vocational Schools Using Canva for Innovative Learning Media. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(5), 1515–1522. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v8i5.22078>
- Sasmita, F. E., Chumairoh, A., & Safiani, A. M. (2025). *Enhancing Teacher Competence through ICT-Base Canva Learning Media Development Training at MI Islahul Ummah Pranti Sedati Sidoarjo* (Vol. 2025). <https://doi.org/https://doi.org/10.70340/japamas.v4i1.202>
- Susanah, H., Abidin, Y., Kurniawan, D. T., & Margo, D. (2025). Elementary School Teachers' Acceptance of the Digital Media Canva Site in Deep Learning-Based Instruction: A Study Using the UTAUT Model. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 34(02), 275–289. <https://doi.org/https://doi.org/10.17977/um009v34i22025p275-289>
- Tetelepta, E. G., & Ginting, S. W. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Pembuatan Media Pembelajaran Kreatif bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Arumbai*, 3(1), 101–109. <https://doi.org/10.30598/arumbai.vol3.iss1.pp101-109>