



## **Pengembangan Kompetensi Guru dan Tenaga Kependidikan melalui Pelatihan Aplikasi Canva di MA Miftahul Ulum Purwakarta**

**Dea Wemona Rahma<sup>1\*</sup>, Nanang Cahyadi<sup>2</sup>, Qilbaaini Effendi Muftikhali<sup>3</sup>, Rana Zaini Fathiyana<sup>4</sup>,  
Nurul Ilmi<sup>5</sup>, Syifa Nurgaida Yutia<sup>6</sup>, I Made Raditya Dharma Putra<sup>7</sup>,  
Didi Setiadi<sup>8</sup>, Muhammad Genta Syamsutizar<sup>9</sup>, Rahma Putri Adelia Rahaguna<sup>10</sup>**

<sup>1, 3, 7, 10</sup>Sistem Informasi, Fakultas Rekayasa Industri, Universitas Telkom, Jakarta

<sup>2</sup>Teknik Telekomunikasi, Fakultas Teknik Elektro, Universitas Telkom, Jakarta

<sup>4, 5, 6, 8, 9</sup>Teknologi Informasi, Fakultas Informatika, Universitas Telkom, Jakarta

Email: <sup>1\*</sup> [wemona@telkomuniversity.ac.id](mailto:wemona@telkomuniversity.ac.id), <sup>2</sup> [nanangcahyadi@telkomuniversity.ac.id](mailto:nanangcahyadi@telkomuniversity.ac.id),

<sup>3</sup> [qilbaainieff@telkomuniversity.ac.id](mailto:qilbaainieff@telkomuniversity.ac.id), <sup>4</sup> [ranazainifathiyana@telkomuniversity.ac.id](mailto:ranazainifathiyana@telkomuniversity.ac.id)

### **Abstract**

*Engaging and interactive teaching media in school or madrasah has an important role in increasing student motivation and enthusiasm. Not only functions as a material delivery tool, an interactive teaching media also capable of creating a pleasant and more lasting learning experience. One of the main problems experienced by MA Miftahul Ulum Purwakarta is the low proficiency in multimedia technology among teachers and education personnel. Based on these problems, the abdimas team has offered a solution in the form of training entitled 'The Utilisation of Information Technology in Improving Digital-Based Learning'. The activity aims to improve the expertise of teachers and education personnel in utilising Canva, a graphic design application, to support daily learning activities and day-to-day operations. The training was conducted using an offline workshop-based method. It was attended by 15 teachers and education staffs and lasted about 2 hours. The feedback results from the training activities showed that the participants were satisfied with the training materials as they were in line with their needs. They were also pleased with the training instructors who guided the activity. The participants believed they can use Canva better to create an interesting and effective learning materials after attending the training.*

**Keywords:** Competency Development, Canva Training, Teaching Media, MA Miftahul Ulum

### **Abstrak**

Media ajar yang menarik dan interaktif dalam proses pembelajaran di sekolah maupun madrasah memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi dan minat siswa. Media ajar yang efektif tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian materi, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Salah satu permasalahan utama yang dihadapi oleh MA Miftahul Ulum adalah rendahnya penguasaan teknologi multimedia di kalangan guru dan tenaga kependidikan. Berdasarkan permasalahan tersebut, tim abdimas memberikan solusi berupa pelatihan dengan judul "Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Pembelajaran Berbasis Digital". Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan keahlian guru dan tenaga kependidikan dalam memanfaatkan aplikasi desain grafis Canva dalam mendukung kegiatan pembelajaran sehari-hari. Pelatihan dilaksanakan dengan metode berbasis workshop secara luring (*offline*). Kegiatan ini dihadiri oleh 15 orang guru dan staf tenaga kependidikan dan berlangsung sekitar 2 jam. Hasil umpan balik dari kegiatan pelatihan menunjukkan bahwa para peserta merasa puas dengan materi pelatihan yang disampaikan karena sesuai dengan kebutuhan mereka. Para peserta juga puas dengan instruktur pelatihan yang menyampaikan materi. Para peserta merasa mampu mengaplikasikan Canva untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan efektif setelah mengikuti pelatihan.

**Kata Kunci:** Pengembangan Kompetensi, Pelatihan Canva, Media Ajar, MA Miftahul Ulum

#### **A. PENDAHULUAN**

MA Miftahul Ulum Darangdan, Purwakarta, adalah sebuah lembaga pendidikan yang melayani komunitas masyarakat di sekitarnya, yang sebagian

besar masih bergantung pada sektor pertanian dan perdagangan kecil. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik Kabupaten Purwakarta, pertumbuhan penduduk di Kecamatan Darangdan pada tahun 2023 telah meningkat sebesar 1,51%, yang mana

mencerminkan kondisi ekonomi masyarakat yang masih bergantung pada sektor-sektor tradisional (Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil, 2024). Siswa-siswi di MA Miftahul Ulum umumnya berasal dari keluarga yang memiliki keterbatasan akses terhadap teknologi modern dan pendidikan berkualitas. Tantangan ini memengaruhi motivasi belajar siswa dan bagaimana mereka memandang pentingnya pendidikan dalam menghadapi tantangan masa depan. Sebagai pusat pendidikan di wilayah tersebut, Miftahul Ulum memiliki tanggung jawab penting dalam mencetak generasi muda yang siap menghadapi tantangan globalisasi dan digitalisasi.

Media ajar yang menarik dan interaktif dalam proses pembelajaran di sekolah maupun madrasah memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi dan minat siswa. Media ajar yang efektif tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian materi, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan (Julinaldi et al., 2023). Dengan menggunakan media yang menarik dan interaktif, seperti aplikasi digital, video edukatif, dan permainan edukasi, siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan, serta merasa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Media interaktif juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar sesuai dengan gaya dan kecepatan mereka masing-masing, meningkatkan partisipasi, serta memperkuat pemahaman melalui pengalaman langsung. Oleh karena itu, penerapan media ajar yang menarik dan interaktif sangat penting untuk menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, efektif, dan menyenangkan, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah (Hadi & Hermawan, 2024).

Namun, salah satu permasalahan utama yang dihadapi adalah rendahnya penguasaan teknologi multimedia di kalangan guru. Guru-guru yang memiliki semangat tinggi dalam mengajar menghadapi kesulitan dalam mengintegrasikan teknologi seperti Canva ke dalam proses pembelajaran. Hal ini berimbas pada keterbatasan variasi metode pengajaran yang berdampak pada berkurangnya minat dan partisipasi aktif siswa saat pembelajaran di kelas. Penelitian menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan dapat memfasilitasi lingkungan belajar yang lebih inklusif dan meningkatkan partisipasi siswa secara signifikan (Haleem, Javaid, Qadri, & Suman, 2022; Timotheou et al., 2023).

Lingkungan kelas yang positif memainkan peran penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian menunjukkan bahwa faktor-faktor seperti suasana fisik kelas, interaksi positif antara guru dan siswa, serta kesempatan kolaborasi siswa dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif

dan menyenangkan (Garcia, Pacheco, Méndez, & Calvo-Manzano, 2020).

Untuk menjawab tantangan tersebut, tim pengabdian masyarakat Telkom University Jakarta menyelenggarakan pelatihan pemanfaatan teknologi informasi bagi guru dan tenaga kependidikan di Miftahul Ulum. Guru dan tenaga kependidikan dilatih untuk menggunakan Canva yang dapat mendukung kegiatan terkait pengajaran dan pendidikan. Salah satunya yaitu menciptakan materi ajar yang interaktif. Program ini tidak hanya diharapkan menjadi solusi jangka pendek tetapi juga langkah berkelanjutan dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Madrasah Aliyah (MA) Miftahul Ulum Darangdan Purwakarta.

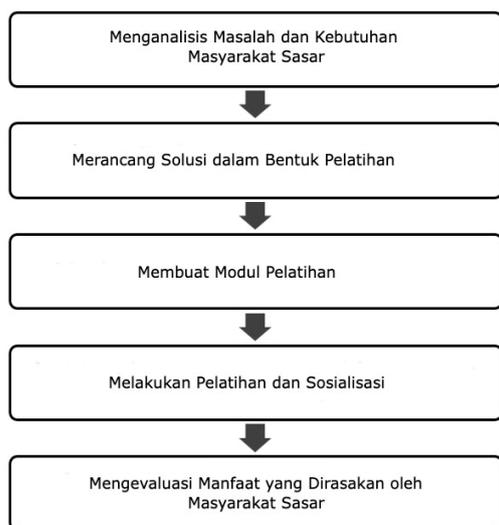
## B. PELAKSANAAN DAN METODE

Pelaksanaan abdimas oleh tim pengabdian kepada masyarakat Telkom University Jakarta dilakukan berdasarkan metodologi pada Gambar 1. Secara garis besar, langkah-langkah pelaksanaan abdimas terbagi menjadi tiga bagian, yaitu pra-pelatihan, pelatihan, dan pasca-pelatihan. Pra-pelatihan mengacu pada kegiatan analisis permasalahan dan kebutuhan dari masyarakat sasaran. Termasuk menentukan solusi yang relevan. Lalu dilanjutkan oleh pelaksanaan pelatihan itu sendiri. Terakhir adalah pasca-pelatihan, yaitu melakukan evaluasi hasil umpan balik penelitian.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat diawal dengan melakukan pendekatan kepada objek kegiatan abdimas, yaitu MA Miftahulu Ulum Purwakarta. Tim abdimas melakukan penggalian masalah dan kebutuhan kepada pihak sekolah melalui diskusi dan tanya jawab. Berdasarkan hasil diskusi tersebut, Tim abdimas menyimpulkan bahwa guru-guru dan tenaga kependidikan di MA Miftahul Ulum butuh dan mengusulkan pelatihan terkait pemanfaatan teknologi multimedia dalam proses pembelajaran siswa. Akhirnya, tim abdimas memutuskan untuk memberikan pelatihan aplikasi desain grafis Canva yang dapat memenuhi kebutuhan dari para guru dan staf tenaga kependidikan di MA Miftahul Ulum.

Sebelum pelaksanaan pelatihan tim abdimas menyusun materi dan modul pelatihan. Materi pelatihan dirancang secara komprehensif sesuai kebutuhan, dilengkapi panduan *step-by-step* pada aplikasi desain grafis Canva.

Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan di MA Miftahul Ulum Purwakarta. Pelatihan berlangsung selama satu hari yang dihadiri oleh para guru dan staf tenaga kependidikan. Lokasi kegiatan difasilitasi oleh pihak sekolah yang menyediakan ruang pelatihan lengkap dengan perangkat komputer, proyektor, dan akses internet.



**Gambar 1.** Metodologi Abdimas

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah kombinasi dari pelatihan langsung, Focus Group Discussion (FGD), dan simulasi penerapan teknologi. Pelatihan difokuskan pada pemberian materi dan keterampilan praktis terkait pemanfaatan teknologi informasi untuk pembelajaran berbasis digital. Materi mencakup penggunaan aplikasi Canva bagi guru untuk membuat materi ajar dan sertifikat menarik di aplikasi desain grafis Canva. Selama kegiatan pelatihan, peserta diberikan tutorial, demonstrasi praktis, serta kesempatan untuk mencoba dan mengaplikasikan langsung apa yang diajarkan oleh instruktur pelatihan.

Di akhir kegiatan pelatihan, tim abdimas membagikan kuesioner umpan balik yang kepada para peserta pelatihan. Kuesioner ini digunakan sebagai bahan evaluasi oleh tim abdimas untuk menilai efektivitas pelatihan dan kebermanfaatannya.

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan atau workshop yang bertemakan “Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Pembelajaran Berbasis Digital” dilaksanakan pada Kamis, 7 November 2024 di Madrasah Aliyah (MA) Miftahul Ulum Purwakarta. Kegiatan PkM ini terdiri dari dua sub-kegiatan, yaitu pelatihan Canva untuk guru dan pelatihan *soft skill* untuk siswa-siswi. Pada jurnal ini akan membahas hasil pengabdian kepada masyarakat untuk sub-kegiatan pelatihan Canva. Sedangkan pelatihan *softskill* untuk siswa akan dibahas pada jurnal lain.

Peserta pelatihan dari kegiatan adalah para guru dan tenaga kependidikan dari Pondok Pesantren Miftahul Ulum Purwakarta. Awalnya, target peserta dari pelatihan ini adalah guru MA Miftahul Ulum. Namun, pihak sekolah mengusulkan bahwa tidak

hanya guru MA saja, tapi guru dari jenjang pendidikan lain dan staf tendik dapat menghadiri kegiatan ini. Pada saat hari pelaksanaan pengabdian masyarakat, sebanyak 15 orang guru dan staf tenaga kependidikan menghadiri pelatihan. Sedangkan dari tim abdimas, kegiatan ini melibatkan dosen dari program studi Sistem Informasi, dosen program studi Teknologi Informasi, dosen dari program studi Teknik Telekomunikasi, serta beberapa mahasiswa dari tiap program studi. Pelatihan ini merupakan kegiatan pertama yang kami lakukan di MA Miftahul Ulum.

Tahapan awal dalam kegiatan abdimas ini adalah penggalan kebutuhan atau permasalahan yang dihadapi oleh mitra. Pihak MA Miftahul Ulum menyatakan bahwa saat ini membutuhkan pelatihan yang dapat menunjang guru dan juga para tenaga kependidikan dalam kegiatan pengajaran sehari-hari. Pihak sekolah merasa bahwa guru-guru di MA Miftahul Ulum juga harus mengikuti perkembangan teknologi multimedia dalam kegiatan pengajaran maupun kegiatan lainnya di madrasah.

Dari hasil penggalan kebutuhan tersebut, tim abdimas mengusulkan kepada pihak MA Miftahul Ulum untuk mengadakan pelatihan penggunaan aplikasi desain grafis Canva. Canva adalah aplikasi desain grafis online yang memberikan kemudahan untuk membuat hasil desain seperti buatan profesional (Junaedi, Utomo, & Amadi, 2024; Sari et al., 2024). Pengguna Canva tidak harus memiliki skill dasar dalam desain grafis untuk dapat menggunakan Canva (Satyadiningrat & Hasanah, 2024). Sehingga aplikasi ini dirasa sesuai untuk diajarkan kepada guru-guru Miftahul Ulum. Canva juga berbasis web online, sehingga tidak perlu menginstall aplikasi apapun. Dengan begitu, guru-guru yang ingin menggunakan Canva di waktu mendatang dapat mengaksesnya dengan mudah.

Pada dasarnya, Canva menawarkan banyak pilihan template desain untuk berbagai kategori, seperti desain poster, sertifikat, kartu nama, template slides power point, dan sebagainya. Tim abdimas kali ini fokus mengajarkan pembuatan sertifikat dan slides power point menggunakan Canva. Dua kategori ini dipilih karena memiliki peluang lebih besar untuk digunakan guru dan juga tenaga kependidikan di madrasah.

Kegiatan pelatihan dimulai dengan penyampaian materi sekaligus praktik langsung di laboratorium komputer milik MA Miftahul Ulum. Dosen dan mahasiswa dari tim abdimas juga turun mendampingi selama proses pelatihan berlangsung. Ketika ada peserta pelatihan yang mengalami kendala, tim abdimas akan segera membantu. Pelatihan ini berlangsung sekitar 1,5 jam. Gambar 2 adalah dokumentasi saat pelatihan berlangsung.

Guru dan tenaga kependidikan yang hadir pada pelatihan ini sangat antusias dalam mempelajari aplikasi Canva. Beberapa peserta bahkan mencoba menu lain untuk mendesain brosur dan cover dokumen. Tim abdimas berharap bahwa pelatihan ini dapat menjadi awal bagi para guru dan tenaga kependidikan untuk memanfaatkan aplikasi Canva dalam kegiatan sehari-hari. Gambar 3 adalah foto yang diambil sesuai pelatihan.



Gambar 2. Pemaparan materi Canva



Gambar 3. Para peserta pelatihan Canva

### Hasil Umpan Balik Kuesioner PkM

Pada akhir kegiatan pelatihan, tim abdimas membagikan tautan kuesioner umpan balik yang wajib diisi oleh para peserta. Mengacu pada jurnal pengabdian masyarakat yang pernah dipublikasikan sebelumnya, umpan balik dari peserta sangatlah penting untuk menilai keberhasilan dari kegiatan abdimas yang telah dilaksanakan (Rahma et al., 2024). Hal ini dapat menjadi acuan perbaikan untuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang akan dilaksanakan di periode mendatang. Daftar pertanyaan dan hasil rata-rata nilai dari kuesioner yang disebar tercantumkan pada Gambar 4. Terdapat tujuh pernyataan di dalam kuesioner tim abdimas Telkom University Jakarta.

Pada pertanyaan pertama, hasil pengisian kuesioner menunjukkan rata-rata nilai 4,80 dari skala 5,00. Hal ini menandakan bahwa peserta pelatihan setuju bahwa pelatihan yang telah disampaikan sesuai dengan kebutuhan mereka saat ini. Hal ini didukung juga dengan hasil diskusi yang terjadi saat pelatihan. Sebagian guru merasa senang dan terbuka dengan pelatihan Canva karena selama ini merasa

kesulitan untuk membuat desain sederhana untuk slides PPT dan cover dokumen. Setelah mempelajari Canva, para peserta menjadi tahu bahwa Canva memiliki banyak desain template gratis yang dapat dikustomisasi sesuai dengan keinginan dan kebutuhan masing-masing.

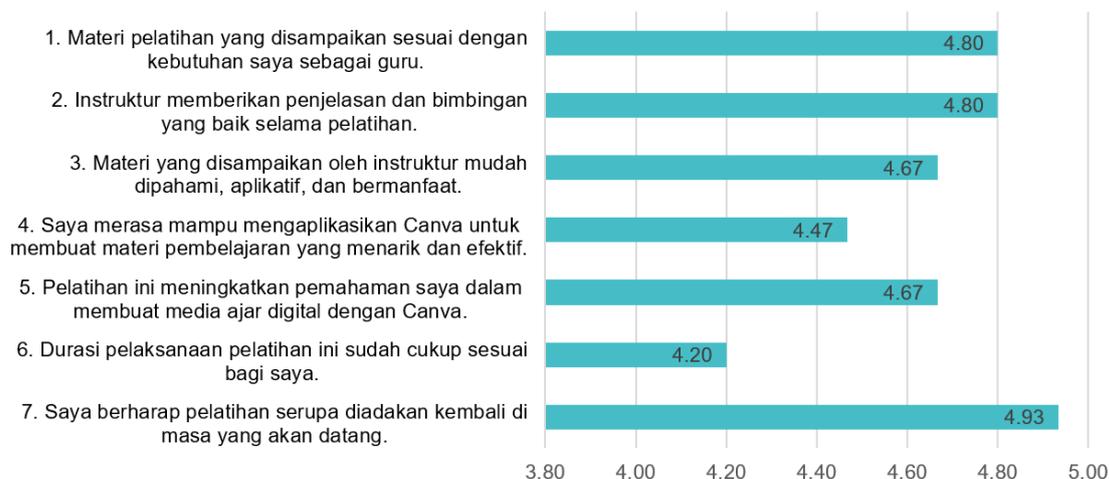
Pertanyaan nomor 2 menanyakan pendapat para peserta mengenai instruktur selama kegiatan pelatihan. Rata-rata nilainya yaitu 4,80. Maka dapat disimpulkan bahwa mayoritas peserta setuju bahwa penjelasan dan bimbingan yang diberikan oleh instruktur selama pelatihan sudah cukup baik. Sedangkan pada pertanyaan nomor 3 membahas mengenai kemudahan dalam memahami materi dan kebermanfaatan dari materi pelatihan. Hasil rata-rata nilai menunjukkan 4,67 dari jawaban 15 responden.

Pertanyaan nomor 4 menggali apakah setelah mengikuti pelatihan, peserta menjadi merasa mampu dan lebih percaya diri dalam menggunakan aplikasi desain grafis Canva dibandingkan sebelum mengikuti pelatihan. Hasil rata-rata nilai yang didapatkan cukup baik, yaitu 4,47 dari skala 5,00. Pertanyaan nomor 5 juga menggali pemahaman peserta pelatihan dalam membuat media ajar digital dengan menggunakan Canva. Rata-rata nilai untuk pertanyaan ini adalah 4,67. Hal ini menandakan bahwa peserta merasa pengetahuannya meningkat setelah mengikuti pelatihan, khususnya dalam pembuatan media ajar.

Pada pertanyaan nomor 6 dan nomor 7, tim abdimas menggali respon peserta dalam hal durasi waktu pelaksanaan pelatihan dan juga umpan balik peserta apabila di kemudian hari diadakan kegiatan serupa. Hasil nilainya untuk pertanyaan nomor 6 menunjukkan 4,20. Nilai ini termasuk rendah jika dibandingkan dengan rata-rata nilai dari pertanyaan lain. Nilai tersebut menandakan bahwa durasi pelaksanaan pelatihan saat ini dianggap tidak cukup sesuai. Hal ini didukung dengan pernyataan dari salah satu peserta yang menyampaikan bahwa pelatihannya kurang lama. Guru-guru Miftahul Ulum merasa bahwa pelatihan ini akan lebih baik lagi jika durasi pelaksanaannya diperpanjang. Hal ini selaras dengan hasil rata-rata nilai pertanyaan nomor 7 mengenai respon peserta jika pelatihan serupa diadakan kembali di masa yang akan datang. Hasil nilai yang didapatkan yaitu 4,93. Angka ini menandakan bahwa peserta pelatihan abdimas kali ini sangat berharap dengan keberlanjutan program abdimas ini di masa mendatang.

Secara garis besar, hasil umpan balik dari peserta pelatihan selaras dengan hasil umpan balik pada kegiatan abdimas sejenis yang telah dilakukan sebelumnya (Sari et al., 2024; Ulfa, Mentia, Nadila, Jariah, & Khairunnisa, 2024). Pada artikel ilmiah Sari et al. (2024) menyatakan bahwa mayoritas peserta pelatihan merasa lebih percaya diri dalam membuat slides presentasi menggunakan aplikasi

## Hasil Kuesioner Abdimas "Pelatihan Canva untuk Guru Miftahul Ulum Purwakarta"



Gambar 4. Hasil Rata-Rata Nilai Kuesioner Umpan Balik Abdimas

Canva. Peserta juga merasa bahwa pasca pelatihan, peserta merasa lebih mengenal fitur-fitur dasar yang ada di Canva. Hasil umpan balik pada kegiatan abdimas ini juga selaras dengan hasil umpan balik pada artikel ilmiah oleh Ulfa, Mentia, Nadila, Jariah, & Khairunnisa (2024) yang menyatakan bahwa para peserta pelatihan dapat membuat media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Peserta juga merasa bahwa kemampuan mereka dalam menggunakan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran meningkat setelah mengikuti kegiatan pelatihan. Semua hasil kuesioner menjadi masukan bagi tim abdimas untuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat berikutnya. Dengan begitu, hal-hal yang menjadi kekurangan di kegiatan kali ini dapat diperbaiki dan ditingkatkan untuk pelaksanaan abdimas periode selanjutnya.

### D. PENUTUP

#### Simpulan

Kegiatan pelatihan yang bertema "Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Pembelajaran Berbasis Digital" dilaksanakan pada Kamis, 7 November 2024 di Madrasah Aliyah (MA) Miftahul Ulum Purwakarta. Pelatihan Canva yang diadakan oleh tim abdimas dihadiri oleh 15 peserta, yang merupakan gabungan dari guru dan tenaga kependidikan di lingkungan Miftahul Ulum.

Pelatihan yang telah diadakan diharapkan dapat membekali para guru dan tenaga kependidikan di Madrasah Aliyah Miftahul Ulum dengan pengetahuan dasar penggunaan aplikasi desain grafis Canva. Khususnya dalam pembuatan media ajar seperti *slides powerpoint*, poster, dan juga sertifikat. Tim abdimas berharap para peserta pelatihan dapat mendalami Canva lebih lanjut

secara mandiri dan memanfaatkannya dalam kegiatan sehari-hari di lingkungan madrasah.

Dari segi keberlanjutan kegiatan, tim abdimas berharap dapat melanjutkan kegiatan yang bermanfaat ini dengan topik atau tema yang berbeda. Pihak madrasah juga sangat terbuka dengan rencana keberlanjutan ini dan akan memberikan dukungan apabila di kemudian hari tim abdimas Telkom University Jakarta hendak melakukan abdimas kembali di Miftahul Ulum Purwakarta.

#### Saran

Pada abdimas kali ini, kekurangan yang dirasakan saat pelaksanaan pelatihan adalah dari segi sarana proyektor yang tersedia di lab. Hal ini menjadi hambatan peserta dalam melihat materi yang ditampilkan melalui proyektor. Hal ini juga menjadi masukan bagi tim abdimas bahwa untuk abdimas mendatang juga harus menyediakan cadangan materi yang dicetak dan diperbanyak. Hal ini untuk mengantisipasi jika ternyata proyektor yang tersedia tidak terlalu memadai.

### E. DAFTAR PUSTAKA

- Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil. (2024). *Laju Pertumbuhan Penduduk Kabupaten Purwakarta Tahun 2023 Kabupaten Purwakarta | Data Kabupaten Purwakarta*. Purwakarta OpenData. <https://data.purwakartakab.go.id/dataset/detail/nNBzIyND>
- Garcia, I., Pacheco, C., Méndez, F., & Calvo-Manzano, J. A. (2020). The effects of game-based learning in the acquisition of "soft skills" on undergraduate software engineering courses: A systematic literature

- review. *Computer Applications in Engineering Education*, 28(5), 1327–1354. <https://doi.org/10.1002/cae.22304>
- Hadi, S., & Hermawan, A. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Taktis Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(2), 436–447. <https://doi.org/10.29407/jsp.v7i2.693>
- Haleem, A., Javaid, M., Qadri, M. A., & Suman, R. (2022). Understanding the role of digital technologies in education: A review. *Sustainable Operations and Computers*, 3, 275–285. <https://doi.org/10.1016/j.susoc.2022.05.004>
- Julinaldi, J., Trisnawati, L., Sahriyal, S., Neswita, N., Erny, E., & Agustin, S. (2023). Membuat Media Ajar Interaktif Menggunakan Canva Sebagai Penunjang Kompetensi Mengajar Guru di SMAN 2 Rengat. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 3(3), 273–277. <https://doi.org/10.31004/JH.V3I3.373>
- Junaedi, N., Utomo, P., & Amadi, D. N. (2024). Pelatihan Canva untuk Sekolah Penggerak Wilayah Kabupaten Madiun. *JURNAL DAYA-MAS*, 9(2), 52–57. <https://doi.org/10.33319/dymas.v9i2.145>
- Rahma, D. W., Fitriati, T. N., Firman, R. R., Daryatmo, K. T. P., Rifky, R. M., Aisyah, N., & Wibowo, N. C. (2024). Pentingnya Personal Branding: Pembekalan Siswa-Siswi SMK Telekomunikasi Telesandi dalam Menyambut Dunia Kerja. *SOROT : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 92–97. <https://doi.org/10.32699/sorot.v3i2.7569>
- Sari, R., Prawira, D., Ilhamsyah, I., Febriyanto, F., Rahmayuda, S., Rusi, I., & Mutiah, N. (2024). Pelatihan Canva pembuatan desain poster dan materi presentasi pada siswa SMP Negeri 2 Ngabang. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 7(4), 425. <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v7i4.2353>
- Satyadiningrat, L. M. W., & Hasanah, P. (2024). Pelatihan Desain Berbasis Canva dalam Upaya Pengembangan Kreativitas Pelajar di Kawasan Rt 05 Balikpapan Selatan. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 5(1), 103–107. <https://doi.org/doi.org/10.33365/jsstcs.v5i1.3639>
- Timotheou, S., Miliou, O., Dimitriadis, Y., Sobrino, S. V., Giannoutsou, N., Cachia, R., Monés, A. M., & Ioannou, A. (2023). Impacts of digital technologies on education and factors influencing schools' digital capacity and transformation: A literature review. *Education and Information Technologies*, 28(6), 6695–6726. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11431-8>
- Ulfa, M., Mentia, D. P., Nadila, P., Jariah, A., & Khairunnisa, K. (2024). Peningkatan Keterampilan Presentasi Guru Sekolah Dasar Melalui Pelatihan Canva Interaktif Di Sdn 53 O'I Fo'O. *Jurnal Widya Laksmi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 123–128. <https://doi.org/10.59458/jwl.v4i2.90>