

## PENDAMPINGAN PELATIHAN PENGGUNAAN CANVA DALAM INOVASI BARU PEMBELAJARAN SISWA

Suharti Siradjuddin<sup>1</sup>, Reni Safitri<sup>2</sup>,  
Frisca Oktaviany<sup>3</sup>, Delvia<sup>4</sup>, Hesti  
Oktaviana<sup>5</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Akuntansi, Fakultas  
Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri  
Makassar, Indonesia

<sup>2,3,4,5</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa  
Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu  
Pendidikan, Universitas Megarezky,  
Makassar, Indonesia

<sup>1</sup>email: [suhartisiradjuddin772@gmail.com](mailto:suhartisiradjuddin772@gmail.com)

<sup>2</sup>e-mail: [renisafitri524@gmail.com](mailto:renisafitri524@gmail.com)

<sup>3</sup>e-mail: [ichahambur7@gmail.com](mailto:ichahambur7@gmail.com)

<sup>4</sup>e-mail: [delviav1212@gmail.com](mailto:delviav1212@gmail.com)

<sup>5</sup>e-mail: [hestioktaviana98@gmail.com](mailto:hestioktaviana98@gmail.com)

### Article history

Received : 2024-07-01

Revised : 2024-07-14

Accepted : 2024-07-20

### \*Corresponding author

E-mail: [suhartisiradjuddin772@gmail.com](mailto:suhartisiradjuddin772@gmail.com)



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

### Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi baru dalam proses belajar-mengajar serta untuk membantu pengembangan keterampilan digital siswa, Metode yang digunakan ialah pendampingan melalui beberapa tahapan kegiatan yaitu: 1) melakukan koordinasi dengan wali kelas lima dan kepala sekolah SDN 250 Maroanging untuk melakukan pendampingan pelatihan penggunaan Canva, 2) Menjelaskan maksud dan tujuan diadakannya pelatihan pendampingan penggunaan Canva, 3) Pemaparan materi Canva serta mengajarkan cara menggunakan aplikasi Canva kepada peserta didik. 4) melakukan feedback dengan para peserta yang bertujuan untuk mengetahui sampai dimana pemahaman peserta terkait tata cara penggunaan aplikasi Canva sebagai media dalam pembelajaran. Mitra kegiatan PKM ini adalah peserta didik kelas lima di SDN 250 maroanging yang berjumlah sekitar 20 orang. Evaluasi dilakukan untuk melihat sejauh mana pemahaman dan keterampilan peserta dalam memanfaatkan aplikasi Canva serta dampaknya terhadap proses pembelajaran di kelas. Hasil pelaksanaan PKM ini menunjukkan bahwa setelah mengikuti kegiatan pendampingan pelatihan penggunaan Canva, Para peserta pelatihan telah berhasil membuat media pembelajaran seperti infografis, powerpoint dan video pembelajaran. Outcome dari kegiatan ini adalah peserta didik sebagai peserta pelatihan telah memiliki pengetahuan dan kemampuan dalam membuat media melalui canva. Selanjutnya Mayoritas peserta didik langsung berkomitmen untuk menggunakan aplikasi Canva dalam proses pembelajaran dan memanfaatkannya sebagai media pembelajaran digital yang menarik.

**Kata Kunci:** Pelatihan, Canva, Inovasi, Pembelajaran dan Siswa

### Abstract

This community service activity aims to increase creativity and new innovations in the teaching and learning process as well as to help develop students' digital skills. The method used is mentoring through several stages of activities, namely: 1) coordinating with the fifth-grade homeroom teacher and the principal of SDN 250 Maroanging to provide assistance in training on the use of Canva, 2) Explain the aims and objectives of providing assistance training on the use of Canva, 3) Present Canva material and teach students how to use the Canva application. 4) provide feedback to the participants with the aim of finding out to what extent the participants understand the procedures for using the Canva application as a learning medium. The

*partners for this PKM activity are fifth-grade students at SDN 250 Maroanging, numbering around 20 people. The evaluation was carried out to see the extent of participants' understanding and skills in using the Canva application and its impact on the learning process in the classroom. The results of the PKM implementation show that after participating in training assistance activities on using Canva, the training participants have succeeded in creating learning media such as infographics, powerpoints and learning videos. The outcome of this activity is that students as training participants have the knowledge and ability to create media via Canva. Furthermore, most students immediately committed to using the Canva application in the learning process and utilised it as an interesting digital learning media.*

**Keywords:** *Training, Canva, Innovation, Learning and Students*

---

© 2024 Author. All rights reserved

## **PENDAHULUAN**

Di era digitalisasi saat ini yang semakin berkembang, tentunya sangat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Hal ini membutuhkan pendidik untuk menguasai dan mampu adaptasi dengan teknologi komunikasi dan informasi. Ini pasti telah membawa inovasi terbaru dalam pembelajaran di kelas. Semakin bervariasi media pembelajaran dan materi pelajaran berbasis elektronik menunjukkan hal ini. Dalam proses pendidikan, kemajuan teknologi ini harus digunakan untuk mewujudkan sistem pendidikan yang menarik, dengan sarana prasarana yang lebih baik, guru yang lebih berpengalaman, dan siswa yang unggul. Perkembangan teknologi digital yang pesat dalam beberapa dekade terakhir telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Digitalisasi telah mengubah cara kita mengakses, mengolah, dan menyebarkan informasi, yang juga berdampak pada metode dan media pembelajaran. Salah satu tantangan utama dalam pendidikan saat ini adalah bagaimana memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, menarik, dan interaktif bagi siswa. Media pembelajaran konvensional sering kali dianggap kurang menarik dan kurang mampu memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pengajaran yang dapat mengintegrasikan teknologi digital untuk meningkatkan kualitas Pendidikan (Adriani *et al.*, 2023).

Tidak diragukan lagi bahwa perkembangan informasi teknologi yang sangat pesat saat ini memiliki banyak manfaat bagi penggunanya, terutama dalam bidang pendidikan. Salah satu manfaat ini adalah pembuatan modul pembelajaran yang menarik, inovatif, dan kreatif. Dunia pendidikan harus terus beradaptasi dengan kemajuan teknologi untuk meningkatkan pendidikan melalui pembelajaran di kelas (Nadeak *et al.*, 2023). Berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan, dipengaruhi oleh kemajuan TIK di era industri 4.0. Jadi, pendidik harus selalu tahu tentang teknologi dan mampu menggunakannya dengan baik. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan telah banyak memberikan inovasi terbaru untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih baik di kelas. Salah satunya adalah semakin beragamnya bahan ajar dan media pembelajaran, baik elektronik maupun interaktif, karena perkembangan teknologi yang semakin pesat. Dalam upaya menciptakan sistem pendidikan

yang lebih baik, berbagai kemampuan TIK yang luar biasa harus dimanfaatkan oleh lembaga pendidikan. Ini termasuk peningkatan sarana prasarana dan peningkatan kualitas siswa. sumber daya manusia pendidik (guru) yang berkualitas tinggi dan penciptaan siswa yang berkualitas tinggi (Asri & Refianti, 2022).

Tenaga pendidik bertanggung jawab untuk memastikan bahwa bahan ajar dan media ajar yang menarik tersedia selama proses pembelajaran sehingga siswa mudah mempelajari dan memahami pelajaran. Diharapkan pendidik dapat menciptakan dan mengorganisasikan materi ajar dengan cara yang menarik. Kita dapat memahami bahwa banyak guru tetap menggunakan buku paket untuk mengajar di kelas. Pendidik mungkin tidak menyadari pentingnya menggunakan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan memanfaatkannya selama proses pembelajaran. Ketidaksadaran ini dapat disebabkan oleh fasilitas yang tidak tersedia atau bahkan kurangnya pemahan terhadap penggunaan media ajar dengan teknologi informasi dan komunikasi yang baik (Alwina *et al.*, 2023).

## CANVA

Salah satu perkembangan teknologi sebagai media pembelajaran saat ini yaitu aplikasi canva. Canva adalah aplikasi desain grafis online yang dapat digunakan di ponsel atau PC/laptop melalui <https://www.canva.com/> dan menawarkan banyak template atau pilihan desain yang diinginkan, termasuk berbagai macam template tugas, poster, video, banner, dan lainnya, selain presentasi (Leryan *et al.*, 2018). Aplikasi Canva dapat membantu guru mendesain media pembelajaran dan menjelaskan materi pembelajaran. Ini juga dapat menghemat waktu (Nurhayati *et al.*, 2022). Aplikasi Canva dapat menampilkan gambar, teks, video, animasi, audio, grafik, dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan peserta didik. Tampilannya yang menarik juga dapat membuat peserta didik lebih fokus pada materi pelajaran (Tanjung & Faiza, 2019). Anak sekolah dasar (SD) biasanya belajar setengah dari apa yang mereka dengar dan lihat. Penyediaan materi pelajaran dengan cara yang menarik menggunakan animasi atau gambar kartun dapat memungkinkan proses pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan ( Hikmah & Purnamasari, 2017). Untuk meningkatkan kemampuan guru TIK Sekolah Dasar, lokakarya penggunaan aplikasi Canva diperlukan (Asri & Refianti, 2022).

Menurut (Mulyawati *et al.*, 2022) Canva adalah salah satu fitur berbasis online gratis yang dapat digunakan oleh instruktur desain. sumber pembelajaran. Canva adalah program desain online, menurut Rahma Elvira Tanjung (2019), yang mendukung berbagai jenis desain grafis, termasuk presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, editing foto, dan cover Facebook. Aplikasi Canva membantu guru menjadi kreatif karena berbagai fiturnya, dapat digunakan dengan gawai, memiliki resolusi yang baik, dan menghemat waktu dalam desain (Garris Pelangi, 2020; Rahma Elvira Tanjung, 2019). Banyak penelitian telah menggunakan fiturnya (Melinda & Saputra, 2021; Rahmatullah, Inanna, & Ampa, 2020; Sholeh, Rachmawati, & Susanti). Menurut (Asrial, Syahrial, 2016), beberapa fungsi dari media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva untuk dunia pendidikan ialah: 1) Menggali sisi kreativitas Pendidik dalam proses belajar mengajar. 2) Membuat materi belajar (bahan ajar) yang menarik sehingga mendorong hasil belajar yang lebih baik. 3) Melalui kolaborasi di kelas, meningkatkan kepercayaan diri dan melatih pola berpikir kritis Peserta Didik. 4) Membantu Pendidik menghemat waktu dalam membuat bahan ajar dalam format visual (gambar). 5) Membantu Tenaga Kependidikan dalam membuat materi promosi sekolah maupun laporan kependidikan.

Di samping itu, Menurut (Rahmasari *et al.*, 2022) Canva adalah aplikasi berbasis web yang menawarkan template, fitur, dan kategori yang menarik untuk digunakan. Desain yang beragam dan menarik membuat proses lebih mudah dan Pembelajaran tidak lagi membosankan. Aplikasi Canva memberikan penjelasan. Dalam presentasi hasil belajar siswa, ada peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva yang memenuhi standar yang tinggi membantu siswa mempelajari topik ketenagakerjaan. Dengan demikian, media yang dikembangkan dapat digunakan baik dalam pembelajaran dare maupun luring (Rahmatullah, Inanna, dan Ampa 2020). Hal ini dapat dibuktikan dengan peningkatan prosentase skor kreatifitas, motivasi belajar, dan hasil belajar siswa di kelas Bahasa Inggris bidang Komunikasi dan Teknologi Informasi (Purba & Harahap, 2022).

Untuk menggunakan Canva, aplikasi tersebut dapat diunduh secara gratis di playstore. Selain itu, Canva juga memiliki beberapa kelebihan diantaranya: 1. Memiliki beragam desain yang menarik. 2. Mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan. 3. Menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis. 4. Dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gadget. Salah satu kekurangan aplikasi canva adalah bahwa tidak dapat digunakan secara offline jika tidak memiliki paket data. Selain itu, meskipun desain dan template dalam aplikasinya berbayar, pengguna dapat menggunakannya gratis (Resmini *et al.*, 2021)

Pelatihan Canva membuka pintu bagi siswa untuk meningkatkan keterampilan desain grafis mereka, menghasilkan materi pembelajaran yang lebih menarik dan kreatif, menghemat waktu berharga, dan meningkatkan proses belajar mengajar. Namun, untuk memaksimalkan potensi Canva dalam pembelajaran, pendampingan menjadi kunci utama. Pendampingan pelatihan Canva sangat penting untuk memastikan bahwa siswa dapat menggunakan Canva secara efektif dalam pembelajaran. Pendampingan dapat dilakukan dalam berbagai bentuk, seperti lokakarya, tutorial, dan pendampingan individu.

Berdasarkan pada penjelasan diatas mengenai penggunaan aplikasi Canva untuk inovasi pembelajaran. Aplikasi Canva hadir sebagai alat bantu yang ampuh untuk mendukung siswa dalam menciptakan belajar yang menarik dan efektif. Dalam jenis PKM ini benda yang di gunakan siswa yaitu Laptop atau Handphone.

## **METODE PELAKSANAAN**

Pelaksanaan pendampingan pelatihan penggunaan aplikasi canva dalam inovasi baru pembelajaran siswa pada siswa kelas 5 SDN 250 Maroanging dilaksanakan secara tatap muka. Kegiatan ini merupakan kolaborasi antara Dosen dan Mahasiswa yang dibentuk dengan format kegiatan pengabdian kepada Masyarakat. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi baru dalam proses pembelajaran serta penggunaan Canva membantu mengembangkan keterampilan digital siswa, membekali mereka dengan kemampuan teknologi.

### **Pelaksanaan**

Kegiatan pendampingan pelatihan penggunaan aplikasi canva ini dilaksanakan pada tanggal 18 Mei 2024 dan berlangsung pada hari Senin dimulai pukul 08.15 sampai 10:00. Total Mitra yang mengikuti kegiatan ini sekitar 20 siswa kelas lima, dimana kegiatan ini di laksanakan secara offline atau tatap muka.

### **Teknis Pelaksanaan**

Kegiatan ini dilaksanakan di SDN 250 Maroanging kabupaten Sinjai, Sulawesi Selatan. Adapun teknis kegiatan pelatihan pendampingan ini adalah sebagai berikut:

1. Pembukaan.
2. Menjelaskan maksud dan tujuan diadakannya pelatihan pendampingan tentang Canva
3. Pemaparan materi Canva serta mengajarkan cara menggunakan aplikasi Canva
4. Pengambilan dokumentasi dengan para peserta didik.
5. Penutupan.

## HASIL PEMBAHASAN

Pada sesi pertama Tim KM melakukan koordinasi dengan wali kelas lima dan kepala sekolah SDN 250 Maroanging untuk melakukan pendampingan pelatihan penggunaan Canva. Kegiatan ini sangat disambut baik oleh kepala sekolah dan juga guru-guru. Kepala sekolah juga mengatakan bahwa kegiatan pendampingan pelatihan penggunaan Canva dalam aplikasi ini harus dilakukan sejak awal untuk membantu siswa menggunakan aplikasi digital dalam pembelajaran. KM juga menjelaskan maksud dan tujuan diadakannya pelatihan pendampingan tentang Canva ini kepada kepala sekolah dan wali kelas lima yang mana tujuannya adalah untuk memperkenalkan aplikasi Canva kepada siswa kelas lima dalam mengembangkan pengetahuan mereka tentang aplikasi digital pembelajaran dan kegiatan ini mampu memberikan suatu nilai tambah bagi siswa kelas lima baik dalam kegiatan belajar mengajar. Adapun kegiatan koordinasi awal dengan Kepala Sekolah dan guru-guru Mapel dapat dilihat pada gambar 1 dibawah ini;



Gambar 1 : Melakukan Koordinasi dengan Kepala Sekolah

Pada sesi kedua, salah satu pemateri dari Tim KM terlebih dahulu menjelaskan tentang apa itu Canva, sejarah Canva, manfaat Canva dan fitur-fitur Canva dalam proses pembelajaran. Untuk itu mempermudah peserta didik memahami materi ini, pemateri telah menyiapkan media LCD laptop dan powerpoint untuk pemaparan materi. Selanjutnya pemateri menjelaskan tentang pengertian apa itu Canva serta sejarah dari Canva dengan menampilkan langsung pada layar LCD dalam bentuk powerpoint. Kemudian dilanjutkan dengan materi selanjutnya yaitu tentang manfaat dan fitur-fitur yang ada dalam aplikasi Canva. Hal ini dapat dilihat pada gambar 2 di bawah ini.



Gambar 2: Penyampaian materi ajar

Setelah tahapan penyampaian materi selesai maka tahap selanjutnya ialah pemateri mempraktikkan tata cara penggunaan canva kepada peserta didik mulai dari pembuatan akun canva, memilih media mana yang akan digunakan dan membuat sesuai dengan mata pelajaran masing-masing. Kemudian selanjutnya peserta diminta untuk membuat dan mendaftar akun canva. Kemudian mereka diminta untuk membuat media pembelajaran seperti infografis, powerpoint, dan video sesuai dengan mata pelajaran masing-masing. Selama kegiatan ini berlangsung peserta diberikan pengarahan dan bimbingan langsung oleh Tim PKM. Hal ini bertujuan agar semua peserta dapat praktik langsung dan bisa mengoperasikan canva secara cepat. Hal ini senadah dengan Yahrif *et al.*, (2022) bahwa dalam memberikan pelatihan teori dan praktik harus seimbang supaya memudahkan peserta pelatihan untuk memahami materi yang disampaikan. Dengan mudah membuat pamflet dan desain lainnya dan membagikannya ke media-media seperti fecebook, instagram, dan group WA. Dalam sesi ini hal yang dibahas antara lain meliputi fitur-fitur pengenalan dari aplikasi canva secara dasar, dilanjutkan dengan pengenalan resources canva, fitur editing teks kemudian cara presentasi pada canva, dan terakhir editing video pembelajaran pada canva. Untuk menghindari kebosanan dan kejenuhan peserta pelatihan, Maka Tim PKM menselengi pelatihan dengan canda dan humor. Hal ini senadah dengan Yahrif *et al.*, (2021) bahwa humor dapat mengurangi kebosanan dan kejenuhan siswa dalam mengikuti sebuah pelatihan, dan humor juga mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar.

Pada sesi ke tiga, pemateri meminta siswa untuk mempraktikkan kembali seperti yang telah dipraktikkan oleh pemateri dengan pendampingan dari Tim KM. Pemateri membagi peserta didik dalam empat kelompok dan masing-masing mahasiswa mendampingi satu kelompok. Setelah pembagian kelompok peserta didik langsung mempraktikkan kembali cara penggunaan Canva seperti yang sudah di jelaskan oleh pemateri sebelumnya. Kemudian anggota Tim PKM mulai mengajarkan peserta didik sesuai kelompok masing-masing yang terdiri dari lima sampai enam orang peserta didik. Lalu anggota Tim PKM mulai menginstruksikan kepada peserta didik pada kelompoknya masing-masing untuk mempraktekkan secara langsung materi yang telah diajarkan sebelumnya. anggota Tim PKM juga mengawasi peserta didik di kelompoknya masing-masing dalam jarak dekat untuk mengetahui tingkat pemahaman para peserta didik. Kegiatan pendampingan penggunaan canva kepada peserta Pelatihan dapat dilihat pada gambar 3 dibawah;



Gambar 3: Pendampingan penggunaan aplikasi Canva

Pada sesi terakhir pendampingan pemahaman teknologi siswa kelas lima melalui aplikasi Canva di SDN 250 Maroanging, Tim PKM pendamping melakukan feedback dengan para peserta didik. Feedback dilaksanakan untuk mengetahui sampai dimana pemahaman peserta didik terkait tata cara penggunaan aplikasi Canva dalam membuat media pembelajaran. Hal ini senada dengan Yahrif *et al.*, (2023) bahwa kegiatan feedback perlu dilakukan dalam kegiatan pelatihan supaya tim KM dapat mengetahui sampai dimana pemahaman, pengetahuan, dan kemampuan peserta pelatihan setelah mereka mengikuti pelatihan penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran.

Pelatihan penggunaan media canva sebagai inovasi baru dalam pembelajaran ini memberikan pengalaman baru kepada peserta didik yang baru mengenal canva untuk pembuatan media pembelajaran di kelas. Hal ini dapat memberikan inovasi dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan karakter peserta didik generasi Z dan tentunya mampu memberikan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik kelas. Adapun bahan evaluasi dari kegiatan pelatihan penggunaan canva dalam inovasi baru pembelajaran siswa di SDN 250 Maroanging. Ada beberapa kendala yang dialami selama kegiatan pelatihan pertemuan pertama ini yang dapat di jadikan sebagai bahan refleksi kelompok antara lain yaitu sebagai berikut:

1. Sebagian peserta belum memiliki akun canva sehingga harus di bimbing secara langsung untuk membuat akun pada aplikasi canva.
2. Masih terdapat guru yang belum mahir akan teknologi, sehingga anggota pelatih membimbing secara langsung peserta yang mengalami kendala.
3. Keterbatasan waktu para anggota pelatihan karena diawal penyampaian materi sudah memakan waktu yang panjang yang mengakibatkan waktu praktiknya terbatas.

Rencana Tindak Lanjut yang akan dilakukan oleh kelompok:

1. Memberikan bimbingan lebih lanjut mengenai pembuatan proyek media pembelajaran.
2. Meminta hasil proyek media pembelajaran yang telah dihasilkan oleh peserta pelatihan.
3. Melihat secara langsung peserta pelatihan dalam mengimplementasikan media pembelajaran yang telah di hasilkan dalam proses pembelajaran di kelas.
4. Melakukan wawancara kepada peserta pelatihan dan peserta didik sebagai sasaran keberhasilan dalam pelatihan yang telah dilaksanakan.
- 5.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil feedback yang didapatkan oleh Tim Pengabdian Kepada Masyarakat. maka Tim PKM menyimpulkan bahwa pelatihan ini berhasil memperkenalkan siswa pada alat desain digital yang meningkatkan kreativitas dan inovasi baru mereka dalam pembelajaran. Dengan Canva, siswa dapat membuat materi belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Pelatihan ini juga menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital dalam pendidikan sangat penting untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di era 5.0 (*Z Generation*). Selain itu, Tim PKM juga menekankan perlunya dukungan dan bimbingan berkelanjutan agar siswa dapat terus mengembangkan keterampilan yang telah diperoleh dan menerapkannya secara efektif dalam kegiatan belajar sehari-hari.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adriani, A., Sasmayunita, S., & Salewangeng, A. (2023). Pelatihan dan Pendampingan Media Pembelajaran Canva For Education Bagi Guru Bahasa SMA Se-kecamatan Ternate Utara. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(4), 3173–3177.
- Alwina, S., Siregar, Z., Azhar, P. C., Sugma, A. R., & Novianty, Y. (2023). Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Bagi Guru-Guru Di Lingkungan Sd It Hamas. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 96–102.
- Asri, L., & Refianti, R. (2022). *Workshop Penggunaan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kompetensi Para Guru Sekolah Dasar Workshop on Using Canva Applications to Improve the Competence of Elementary School Teachers*. 3, 320–332.
- Asrial, Syahrial, A. (2016). *Pelatihan penggunaan aplikasi canva dalam pembuatan media pembelajaran bercirikan kearifan lokal tapah malenggang pada sekolah binaan sdn 111/i dan sdn 198/i muara bulian*. 05(02), 1–23.
- Iramaynti, I., Nurjannah, N., Nurjannah, N., Heriyanti, A., Mirna, M., & Sari, F. (2023). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva Education di MTs Nurul Izzah. *AKM: Aksi Kepada Masyarakat*, 4(1), 73–82. <https://doi.org/10.36908/akm.v4i1.734>
- Mulyawati, I., Arini, N. W., & Polina, L. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Canva Dan Padlet Bagi Guru Sd Di Sdn Pulogebang 09 Pagi. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(1), 170. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v6i1.7670>
- Nadeak, E., Elfaladonna, F., & Malahayati, M. (2023). Pelatihan Pembuatan Modul Ajar Interaktif Bagi Guru dengan Menggunakan Canva (Studi Kasus: SDN 204 Palembang). *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 2(3), 201–206. <https://doi.org/10.59025/js.v2i3.103>
- Purba, Y. A., & Harahap, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325–1334. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>
- Rahmasari, B. S., Chasanatun, T. W., Azzahra, S. N., & Septiyani, D. C. (2022). Workshop Pelatihan Pembelajaran Bahasa Inggris Kepada Guru TK Dan Pembuatan Video Pembelajaran Dengan Menggunakan Aplikasi Canva. *ABDIMAS EKODIKSOSIORA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Ekonomi, Pendidikan, Dan Sosial Humaniora (e-ISSN: 2809-3917)*, 2(2), 76–83. <https://doi.org/10.37859/abdimatekodiksosiora.v2i2.3971>

- Resmini, S., Satriani, I., Studi, P., & Bahasa, P. (2021). *Abdimas Siliwangi Abdimas Siliwangi*. 4(2), 335–343.
- Yahrif, M., Hasnani, & Lahmady, N. (2022). Pelatihan Pengelolaan Organisasi Pada Lembaga Swadaya Masyarakat New Generation Club (NGC) Di Masa Pandemi Covid-19. *ABDI SAMULANG: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 1–9. <https://doi.org/10.61477/abdisamulang.v1i1.1>
- Yahrif, M., & Supardi, R. (2023). Pelatihan Penulisan Artikel Ilmiah Pada Mahasiswa Semester Akhir. *Abdi Samulang: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 9-15.
- Yahrif, M., Sirajuddin, S., & Utami, N. (2022). Meningkatkan Kepercayaan Diri Mahasiswa Dalam Berbicara Bahasa Inggris Melalui Kegiatan English Camp. *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 77-83.
- Yahrif, M., & Supardi, R. (2023). Pendampingan implementasi kurikulum merdeka melalui pelatihan komite pembelajaran sekolah penggerak. *ABDI SAMULANG: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 90-99.