



Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital Menggunakan Canva Bagi Guru-guru SDIT Nurul Fikri Kota Bengkulu

Septi Johan^{1*}, Supiyati¹, Chandra Kurniawan¹ dan Henny Johan²

¹ Program Studi Fisika, Fakultas MIPA, Universitas Bengkulu

² Program Studi Pendidikan IPA, Fakultas KIP, Universitas Bengkulu

ARTICLE INFO

Riwayat Artikel:

Draft diterima: 15 Oktober 2025

Revisi diterima: 17 Desember 2025

Diterima: 19 Desember 2025

Tersedia Online: 20 Desember 2025

Corresponding author:

*septi_johan15@unib.ac.id

Citation:

Johan, S. dkk. 2025. Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital Menggunakan Canva Bagi Guru-guru SDIT Nurul Fikri Kota Bengkulu. *ICOMES: Indonesian Journal of Community Empowerment and Service*, 5(2), pp: 36-41

ABSTRAK

Kegiatan pembelajaran daring menuntut guru untuk melakukan berbagai penyesuaian, baik metode maupun media pembelajaran, agar materi dapat tersampaikan dengan efektif kepada peserta didik tanpa memberatkan mereka. Salah satu alternatif media yang dapat digunakan adalah bahan ajar digital berbasis e-modul. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PPM) ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan bahan ajar digital menggunakan aplikasi Canva. Metode pelaksanaan kegiatan terdiri atas tahap persiapan, pelaksanaan pelatihan, dan evaluasi. Tahap persiapan meliputi perizinan, koordinasi dengan mitra, serta penyiapan alat, bahan, soal *pre-test* dan *post-test*, serta materi pelatihan. Koordinasi awal dilakukan bersama Kepala Sekolah SDIT Nurul Fikri Kota Bengkulu untuk menyusun jadwal dan teknis pelaksanaan kegiatan. Khalayak sasaran kegiatan ini adalah guru SDIT Nurul Fikri Kota Bengkulu dengan jumlah peserta adalah 15 orang dengan durasi kegiatan selama 6 jam. Setelah melakukan tahap koordinasi, tahap selanjutnya adalah pelaksanaan kegiatan, sosialisasi diawali dengan *pre-test* untuk mengukur pengetahuan awal peserta tentang Canva, dilanjutkan dengan sosialisasi dan pelatihan pembuatan bahan ajar digital menggunakan Canva, serta diakhiri *post-test* untuk mengevaluasi hasil pelatihan. Berdasarkan hasil *post-test*, seluruh peserta telah mencoba membuat bahan ajar digital dan mengenal fitur-fitur Canva. Hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta sebesar **95%** setelah mengikuti kegiatan ini. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi solusi efektif bagi guru dalam menghadapi tantangan pembelajaran daring yang menarik dan inovatif.

Kata kunci: Pembelajaran Daring; Bahan Ajar Digital; Canva; Pelatihan Guru; Pengabdian Kepada Masyarakat

ABSTRACT

*Online learning requires teachers to make various adjustments, both in teaching methods and instructional media, to ensure that learning materials can be effectively delivered to students without overburdening them. One alternative media that can be used is digital teaching materials in the form of e-modules. This community service activity aimed to improve teachers' competencies in developing digital teaching materials using the Canva application. The implementation method consisted of preparation, training, and evaluation stages. The preparation stage included obtaining permits, coordinating with partners, preparing tools and materials, creating pre-test and post-test questions, and developing training materials. An initial coordination meeting with the principal of SDIT Nurul Fikri, Bengkulu City, to schedule and plan the technical implementation of the program. The implementation phase began with a pre-test to measure participants' initial knowledge of Canva, followed by socialization and hands-on training in creating digital teaching materials, and concluded with a post-test to evaluate the training outcomes. The post-test results showed that all participants had attempted to create digital teaching materials and had become familiar with Canva's features. The pre-test and post-test results indicated a **95% increase in participants' understanding** after completing the training. This activity is expected to be an effective solution for teachers in addressing the challenges of engaging in innovative online learning.*

Keywords: online learning; digital teaching materials; Canva; teacher training; community service

1. PENDAHULUAN

SDIT Nurul Fikri Kota Bengkulu terletak di Jalan Irian Kelurahan Tanjung Agung, Kecamatan Sungai Serut Kota Bengkulu. SD Ini memiliki visi mewujudkan generasi Qur'ani berprestasi dan berakhlak islami. Untuk mencapai visi tersebut, sekolah ini memiliki misi yaitu membimbing dan membentuk siswa agar memiliki salimul aqidah dan akhlakul karimah serta menyiapkan generasi yang kreatif, mandiri dan memiliki *life skill*. SDIT Nurul Fikri menggunakan kurikulum 2013 dimana struktur kurikulum 2013 SD dan MI ditetapkan oleh Permendikbud No. 57. Wawancara awal dengan kepala sekolah SDIT Nurul Fikri, diperoleh informasi di sekolah ini terdapat 13 orang guru termasuk Kepala Sekolah, dan 67 orang siswa siswi. Bangunan sekolah sudah permanen terdapat 6 ruang belajar, ruang kantor dan 1 musolah seperti yang dapat dilihat pada Gambar 1. SDIT Nurul Fikri ini merupakan sekolah yang menampung anak-anak yatim, yatim piatu dan anak dari keluarga kurang mampu.



Gambar 1. SDIT Nurul Fikri Kota Bengkulu Sebagai Lokasi Kegiatan PKM

SDIT Nurul Fikri berada di daerah yang memiliki ketinggian 3 meter di atas permukaan laut. Sekolah selalu langganan akan terjadinya banjir jika musim penghujan di Kota Bengkulu atau banjir kiriman jika hujan di daerah hulu. Hal ini karena Sekolah ini berada tidak jauh dari ujung muara Sungai Serut sekitar 50 meter dari sisi sungai dan berada di tanah rawa-rawa yang datar. Jika banjir datang maka sekolah akan libur, siswa-siswi belajar secara *online/daring*, sehingga siswa di SDIT Nurul Fikri ini walaupun pandemi covid sudah berakhir tapi pembelajaran *daring* masih harus ada. Belajar secara *online* ini tentunya harus disiasati dengan inovasi pembelajaran yang menarik.

Salah satu hal yang bisa dilakukan guru dalam meningkatkan mutu peserta didik adalah menggunakan bahan ajar dalam mendukung proses belajar mengajar, karena bahan ajar dapat membantu peserta didik lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran meskipun dalam kondisi pembelajaran *daring*. Dengan adanya pengembangan bahan ajar untuk meningkatkan pemahaman konsep pembelajaran peserta didik maka dikembangkan bahan ajar untuk mengatasi kesulitan dalam belajar. Tidak dapat dipungkiri bahwa pengembangan bahan ajar sangat penting dalam pembelajaran. Sehingga semakin menarik bahan ajar yang digunakan maka akan semakin menarik minat peserta didik terhadap bahan ajar tersebut (Sutomo, S. et.al., 2023).

Dalam pembelajaran bersifat *daring* ini, banyak penyesuaian yang harus dilakukan guru dan peserta didik seperti materi pembelajaran sebisa mungkin harus dapat ditransformasikan oleh guru kepada peserta didik. Mudah dipahami dan tidak terlalu membebani peserta didik. Maka memilih media pembelajaran sangat penting dilakukan oleh guru sebelum melaksanakan pembelajaran berbasis *daring* ini (Mahsa, M. et.al., 2021). Kreativitas dari guru dan semangat dalam mengemas pembelajaran adalah hal yang perlu dimiliki dalam pembelajaran bersifat *daring*. Guru berusaha menarik hati peserta didik agar mau membuka materi dalam *gadgetnya*, menyimak dan mengevaluasi diri dari pembelajaran yang telah mereka lakukan. Salah satu pengembangan bahan ajar yang dapat digunakan pada saat pembelajaran *daring* adalah bahan ajar digital yang berupa e-modul. Buku pada mulanya yaitu media pembelajaran cetak, lalu ditransformasikan penyajian dalam bentuk elektronik. Sehingga bisa menghasilkan istilah yaitu modul elektronik dan dikenal dengan istilah e-modul. E-modul dibuat menggunakan aplikasi tertentu untuk dibaca menggunakan perangkat digital. Contohnya adalah memanfaatkan *smartphone*, HP, laptop, atau lainnya untuk membuat bahan ajar digital berupa file DOC, PDF, XLS, PNJG, JPG, dan sejenisnya. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan secara luas dan *free* dalam membuat e-modul adalah aplikasi *canva* (Sutomo, S. et.al., 2023; Chairani, VS. et.al., 2021; Lestari, PA. et.al., 2022; Syahrizaldy, A. et.al., 2021; Juliana & Yurdayanti., 2022).

Berdasarkan hasil wawancara dengan wakil kepala sekolah bidang kurikulum diketahui bahwa kemampuan guru-guru SDIT Nurul Fikri dalam mengembangkan inovasi pembelajaran secara *daring* masih sangat terbatas. Guru-guru memiliki keinginan untuk memberikan inovasi pembelajaran yang menarik akan tetapi memiliki kendala terkait keterbatasan dalam sumber daya dan anggaran untuk mengirim para guru mengikuti pelatihan-pelatihan.

Berdasarkan hasil wawancara juga diketahui bahwa masih rendahnya inovasi pembelajaran berbasis digital di sekolah tersebut. Inovasi pembelajaran berbasis digital sangat diperlukan dan dibutuhkan untuk membantu peningkatan pemahaman siswa akan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru (Sari, VK. et.al., 2021; Syahrizaldy, A. et.al., 2021; Afrizal, DY. et.al., 2020). Dengan demikian, salah satu alternative solusi adalah mengembangkan pembelajaran berbasis digital untuk dapat menarik minat belajar, pemahaman konsep sekaligus dapat memfasilitasi gaya belajar siswa baik kinestetik, visual dan audio. Khalayak sasaran pada kegiatan ini adalah guru-guru SDIT Nurul Fikri Kota Bengkulu berjumlah 15 orang dengan durasi selama 6 jam.

Perkembangan teknologi sangat mempengaruhi sistem pembelajaran saat ini. Salah satu keunggulan pembelajaran digital adalah fleksibilitanya dalam teknis pembelajaran yang dapat diartikan sebagai kemampuan dalam mendukung belajar dimana saja, termasuk pembelajaran jarak jauh yang dapat dilakukan ketika terdampak bencana alam dan tidak memungkinkan pelajaran tatap muka (safitri, JE. et.al., 2022). Terlebih lagi SDIT Nurul Fikri merupakan salah satu sekolah yang sering terdampak banjir, sehingga mengharuskan belajar secara daring. Padahal tuntutan untuk memenuhi target ketercapaian pembelajaran yang sudah ditetapkan tetap harus dipenuhi. Selama ini para guru hanya mengirim materi pembelajaran melalui whatsapp yang merupakan bagian buku teks.

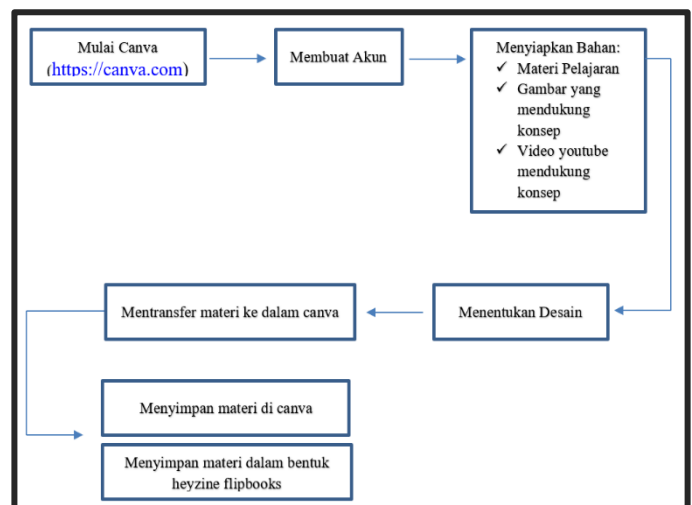
Canva adalah platform desain grafis dan konten publikasi yang sangat mudah dan lebih cepat dalam pengoperasiannya dari pada software lain (Chairani, VS. et.al., 2021; Lestari, PA. et.al., 2022; Syahrizaldy, A. et.al., 2021). Dalam pemanfaatannya, canva dapat digunakan untuk membuat desain gambar, membuat video, membuat *powerpoint*, hingga menyusun *mindmap*, infograis dan *planner*. Dengan adanya tools dan fitur dari Canva ini akan membuat pengguna pemula meskipun baru menggunakan canva akan dengan mudah membuat sebuah desain. Platform Canva dapat digunakan dalam pembelajaran bahkan menggunakan gadget sekalipun. Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran di sekolah seperti membuat desain buku dan *powerpoint* yang didalamnya dapat ditambahkan fitur video yang berasal dari youtube. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa canva merupakan salah satu aplikasi yang sangat tepat dalam mendukung pengembangan literasi teknologi guru dalam aspek pembelajaran. Oleh sebab itu sangat penting sekali untuk melakukan pelatihan pembuatan bahan ajar berbasis digital menggunakan canva

sebagai salah satu upaya untuk membuat inovasi bahan ajar yang menarik siswa bagi guru-guru SDIT Nurul Fikri.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode dalam kegiatan PPM ini adalah:

1. Tahap Persiapan: Pada tahap ini melakukan persiapan semua keperluan untuk pelaksanaan kegiatan, yaitu perizinan, koordinasi dengan mitra, persiapan alat dan bahan untuk pengabdian, penetapan jadwal pelaksanaan kegiatan dilapangan, menyiapkan dan menyebarkan undangan dan lain-lain
2. Tahap pelaksanaan Pelatihan
 - Melakukan *pre test* di awal kegiatan dan akhir kegiatan dilakukan *post test*. Memberikan pertanyaan tentang Canva, seberapa jauh guru-guru mengetahui aplikasi Canva sebelum dan sesudah kegiatan.
 - Tahap sosialisasi: Pada tahap ini dilakukan sosialisasi tentang pengenalan Canva.
 - Tahap pelatihan: Pada tahap ini dilakukan pendampingan dan latihan langsung untuk membuat bahan ajar digital menggunakan canva. Alur kegiatan pada tahap pelatihan dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 2. Alur kegiatan pelatihan Canva

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Koordinasi Awal

Tahap pertama dari kegiatan PPM ini adalah melakukan persiapan semua keperluan untuk pelaksanaan kegiatan seperti perizinan, koordinasi dengan mitra, persiapan alat dan bahan untuk pengabdian, penetapan jadwal pelaksanaan kegiatan dilapangan dan lain-lain. Pertemuan pertama tim PPM dengan Kepala Sekolah SDIT Nurul Fikri Kota Bengkulu dilakukan pada tanggal 17 Juli 2023. Dalam koordinasi ini membahas jadwal dan teknis

pelaksanaan kegiatan PPM yang direncanakan akan dilaksanakan setelah tanggal 15 Agustus.



Gambar 3. Koordinasi Awal Tim PPM dengan Pihak Sekolah

Setelah melakukan koordinasi awal dengan pihak sekolah, selanjutnya melakukan persiapan bahan-bahan kelengkapan untuk melaksanakan kegiatan pengabdian. Bahan-bahan yang dibutuhkan dalam kegiatan PPM ini seperti membuat spanduk kegiatan, membuat soal-soal *pre test* dan *post test* untuk guru-guru terkait dengan penggunaan canva dalam kegiatan belajar-mengajar serta membuat materi untuk kegiatan. Materi yang disiapkan dalam kegiatan ini meliputi panduan penggunaan canva dan pengembangan bahan ajar berbasis digital menggunakan canva. Materi panduan penggunaan canva ini berisi tentang bagaimana cara menggunakan canva, dari membuat akun hingga bagaimana cara menggunakan canva. Sedangkan, materi pengembangan bahan ajar berbasis digital menggunakan canva berisi tentang bagaimana membuat buku *teksbook* menjadi *e-modul* atau bahan ajar berbasis digital. Setelah melakukan tahap persiapan yang diawali dengan koordinasi dengan pihak sekolah tahap selanjutnya adalah pelaksanaan pelatihan. Pelaksanaan pelatihan ini, berdasarkan hasil koordinasi dengan pihak sekolah akan dilaksanakan pada tanggal 1 september 2023.

Pre-test dan Post-test

Dalam kegiatan ini tim memberikan 10 pertanyaan tentang kegunaan bahan ajar digital, aplikasi Canva dan aplikasi *Heyzine Fipbooks* yang akan diberikan diawal dan diakhir kegiatan, yang bertujuan untuk mengukur pengetahuan guru-guru tentang Canva sebelum dan sesudah kegiatan. Beberapa contoh pertanyaan *pre test* dan *post test* yang diberikan seperti, apakah bapak/ibu pernah menggunakan bahan ajar digital, apakah bapak/ibu pernah menyusun bahan ajar digital, apakah bapak/ibu

menggunakan smartphone dalam membuat bahan ajar digital dan lain-lain.

Berdasarkan hasil *pre test*, hampir semua menjawab belum pernah membuat dan menggunakan bahan ajar digital, dan beberapa menjawab sudah mengenal Canva tetapi belum menggunakan aplikasi Canva untuk membuat bahan ajar digital. Aplikasi Canva digunakan hanya untuk membuat presentasi-presentasi bahan ajar sederhana. Kemudian, setelah melakukan *pre test*, disampaikan materi tentang pengenalan Canva dan bagaimana mengaplikasikan Canva dalam mengubah bahan ajar *teks book* menjadi bahan ajar digital. Diakhir kegiatan sosialisasi dilakukan kembali *post test* yang bertujuan untuk mengukur pengetahuan peserta setelah diberikan materi. Berdasarkan hasil *Post test*, semua menjawab sudah pernah mencoba membuat bahan ajar digital, dan sudah mengenal fitur-fitur pada aplikasi Canva. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan dan pengetahuan peserta tentang aplikasi Canva meningkat setelah mengikuti sosialisasi dan pelatihan pembuatan bahan ajar menggunakan Canva. Hasil *pre test* dan *post test* menunjukkan keberhasilan peningkatan pemahaman khalayak sasaran sebesar 95% seperti yang terlihat pada diagram berikut.



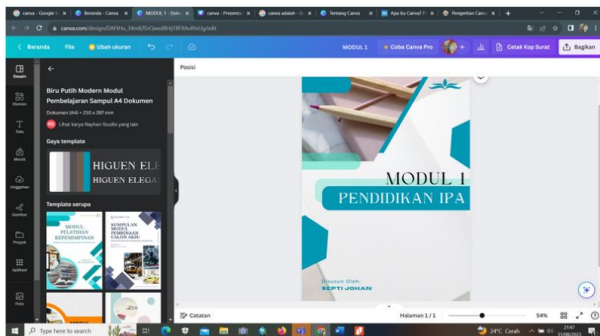
Gambar 4. Peningkatan pemahaman khalayak sasaran



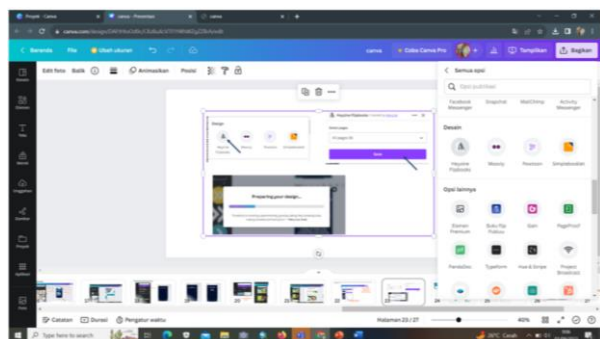
Gambar 5. Kegiatan *Pretest* dan *Post test* tentang pemahaman khalayak sasaran mengenai canva.

Sosialisasi dan Pelatihan

Setelah melakukan *Pre Test* diawal kegiatan, kegiatan selanjutnya adalah sosialisasi pengenalan Canva dan pelatihan penggunaan Canva dalam membuat bahan ajar digital. *E-modul* adalah sarana pembelajaran, berisikan materi, metode, dan juga berbagai batasan dan cara mengevaluasi yang bisa dirancang dengan sistematis dan menarik guna mencapai kompetensi yang diperlukan berdasarkan level kompleksitasnya secara elektronik. *E-modul* termasuk kedalam bahan ajar digital. Alasan penggunaan bahan ajar digital sangat penting karena saat ini, semua peserta didik sudah mempunyai HP. Itulah mengapa, guru dapat meningkatkan prestasi dan juga hasil belajar dengan memaksimalkan HP sebagai media pembelajaran. Menggunakan *e-modul* sebagai bahan ajar digital sangat bermanfaat karena dapat mendukung pembelajaran, termasuk dalam hal kualitas dan efektifitas pembelajaran, tetapi juga untuk meningkatkan cara menguasai materi untuk guru dan untuk peserta didik.



Gambar 6. Pembuatan e-modul Mata Pelajaran Pendidikan IPA menggunakan canva



Gambar 7. Proses Penyimpanan e-modul menggunakan flip-Heizine

Bahan ajar digital berupa *e-modul* menekankan keterampilan proses dan juga cara belajar *active learning*. Sehingga, media pembelajaran semakin penting. Salah satu keunggulan pembelajaran digital adalah fleksibilitasnya dalam teknis pembelajaran yang dapat diartikan sebagai kemampuan dalam mendukung belajar dimana saja,

termasuk pembelajaran jarak jauh yang dapat dilakukan ketika terdampak bencana alam dan tidak memungkinkan pelajaran tatap muka. Terlebih lagi SDIT Nurul Fikri merupakan salah satu sekolah yang sering terdampak banjir, sehingga mengharuskan belajar secara daring. Oleh sebab itu sangat penting sekali untuk melakukan pelatihan pembuatan bahan ajar berbasis digital menggunakan Canva sebagai salah satu upaya untuk membuat inovasi bahan ajar yang menarik siswa bagi guru-guru SD IT Nurul Fikri. Salah satu model pembelajaran berbasis digital ini adalah pembuatan bahan ajar menggunakan Canva. Penggunaan Canva sangat dianjurkan mengingat dalam Kurikulum Merdeka terdapat unsur digitalisasi sehingga mendorong guru dan murid untuk lebih kreatif dalam menggunakan berbagai platform yang tersedia di dunia maya untuk kebutuhan belajar mengajar



Gambar 8. Kegiatan sosialisasi dan pelatihan Canva

Sosialisasi ini diikuti oleh guru-guru SD IT Nurul Fikri, Kota Bengkulu dengan harapan nantinya guru-guru sudah bisa membuat bahan ajar digital menggunakan Canva. Selain itu juga, pemilihan khalayak sasaran ini diharapkan nantinya apabila kegiatan ini berhasil mencapai tujuan, guru yang menjadi khalayak sasaran dapat membentuk komunitas belajar untuk membagikan pengalaman dan keterampilannya kepada guru lain yang belum menjadi khalayak sasaran, yaitu guru-guru SD tetangga atau SD segeugus, sehingga diharapkan getuk tular dapat terlaksana.



Gambar 9. Foto Bersama Tim Pengabdian dan Guru SDIT Nurul Fikri

4. KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan yang sudah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian pada masyarakat di SDIT Nurul Fikri sudah terlaksana dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari jumlah kehadiran peserta yang cukup banyak sesuai undangan (100%). Hasil evaluasi dari kegiatan menunjukkan kegiatan berjalan lancar sesuai dengan yang direncanakan, terlihat antusiasnya khalayak sasaran sebagai stake holders dalam bertanya dan diskusi. Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan terjadi peningkatan pemahaman khalayak sasaran sebesar 95% terkait dengan pengetahuan tentang penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan bahan ajar digital. Sebagai saran untuk pengembangan kegiatan pengabdian pada masyarakat selanjutnya dapat dilakukan dengan melibatkan seluruh siswa-siswi kelas 5 dan 6 sebagai bahan untuk mengevaluasi bahan ajar yang telah dibuat.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini. Ucapan terima kasih secara khusus disampaikan kepada Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Bengkulu atas dukungan fasilitas, tenaga, dan kesempatan yang diberikan sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Mahsa, M., Pratiwi, RA, Trisfayani, T., Rahayu, R., Ukhra, AR, & Ramadhana, TW (2023). *Peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan penyusunan modul digital di SMP Kecamatan Dewantara Kabupaten Aceh Utara* . Jurnal Abdi Mas Adzkia, 4(1), 1–?. <http://dx.doi.org/10.30829/adzkia.v4i1.18041> Jurnal UINSU
- Syahrizaldy, A., Subandowo, M., & Karyono, H. (2021). *Pengembangan bahan ajar interaktif blended learning melalui website Canva mata pelajaran Penjaskesorkes* . Jurnal Teknologi Pendidikan, E-Jurnal Undikma + 1 Jurnal Nasional UMP+ 1
- Sutomo, S., Ibrahim, N., & Hartono, R. (2023). *Pengembangan e-modul berbasis Canva pada Pendidikan dan Pelatihan (Diklat) Balai Besar Guru Penggerak Jawa Barat* . Jurnal Teknologi Pendidikan, 12(2), 120–128. <https://doi.org/10.32832/tek.pend.v12i2.10692> Jurnal Elektronik UIKA Bogor
- Chairani, VS, Mursyida, L., Fadilah, R., Astuti, M., Rahmiati, R., & Hayatunnufus, H. (2021). *Peningkatan kompetensi digital guru sekolah dasar dalam membuat media pembelajaran Kurikulum Merdeka dengan fitur “Canva Education” di Kecamatan Lubuk Alung* . Jurnal Pendidikan Tambusai, 7(3), ?. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.10924> Jurnal Pendidikan Tambusai
- Lestari, PA, Nurhikmah, E., Farhani, F., Pauziah, H., Winati, I., ... Nugroho, OF (2022). *Pelatihan media pembelajaran digital berbasis Canva bagi guru di SDN 9 Nagrikaler Purwakarta* . Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia di Bidang Teknik & Pendidikan (IJOCSEE), 2(1), 47–54. <https://doi.org/10.17509/ijocsee.v2i1.45696> Pusat Jurnal ULM+ 2Jurnal UPI+ 2Jurnal Institut Keperawatan+ 2
- Sari, VK, Rusdiana, RY, & Putri, WK (2021). *Pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva bagi guru SMPN 1 Tegallampel Bondowoso* . Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA, 4(3). <https://doi.org/10.29303/jpmpi.v4i3.952> JPPIPA Unram
- Afrizal, DY, Sukirno, S., Kuntoro, K., & Suroso, E. (2021). *Pengembangan bahan ajar interaktif berbantuan Canva sebagai bah//an ajar teks deskripsi memuat kearifan lokal Kabupaten Pematang* . Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra, 11(2). <https://doi.org/10.30595/mtf.v11i2.23688> Jurnal Nasional UMP
- Juliana Nabela, S., & Yurdayanti, Y. (2022). *Pelatihan pembuatan bahan ajar digital berbasis Canva untuk guru SDN 14 Koba, Kabupaten Bangka Tengah* . Jurnal Pengembangan Masyarakat : Jurnal Pengabdian Masyarakat, 5(1), 1907–1913. <https://doi.org/10.31004/cdj.v5i1.25272>
- Safitri, JE, Siregar, J., Yoraeni, A., & Sariasih, FA (2022). *Pelatihan membuat bahan terbuka interaktif dan menarik menggunakan Canva* . PRAWARA : Jurnal ABDIMAS, 3(4), ... <https://doi.org/10.63297/abdimas.v3i4.128>