COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol. 7, No. 1, November 2026-April 2027
e-ISSN : 2797-0159| p-ISSN : 2797-0574
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/community

PENDAMPINGAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL (CANVA) BAGI SISWA DI SMA NEGERI 1 TANJUNG BUNGA

Margiana Dewi Maria Madonna Maran[1], Yeremias Mamu Sare[2], Thomas Delasantos Tiban Keban[3]
Institut Keguruan dan Teknologi Larantuka[1,2,3]
e-mail: maranmargiana22@gmail.com

Diterima: *29/10/2026*; Direvisi: *10/11/2026*; Diterbitkan: *15/11/2026*

ABSTRAK

Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran membuka peluang bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas sekaligus menghasilkan materi pembelajaran yang lebih menarik. Namun, penggunaan teknologi belum selalu diikuti dengan kemampuan peserta didik dalam mengolahnya menjadi media pembelajaran yang komunikatif dan inovatif. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan memberikan pendampingan penggunaan aplikasi Canva kepada siswa SMA Negeri 1 Tanjung Bunga agar mampu memanfaatkan perangkat digital untuk menghasilkan karya visual yang mendukung kegiatan belajar. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan penutupan. Pada tahap pelaksanaan, siswa memperoleh pengenalan mengenai media pembelajaran digital, pendampingan dalam mengunduh aplikasi dan membuat akun Canva melalui *smartphone*, penjelasan fitur, serta praktik merancang bahan presentasi dan desain promosi produk kreatif. Hasil kegiatan memperlihatkan bahwa siswa dapat mengikuti proses pendampingan, memahami penggunaan sejumlah fitur Canva, dan menghasilkan rancangan media sesuai dengan tugas yang diberikan. Siswa juga menunjukkan antusiasme ketika mempresentasikan hasil karyanya di hadapan peserta lain. Kegiatan ini memberikan pengalaman praktis dalam memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran dan ekspresi kreativitas. Dengan demikian, pendampingan Canva menjadi salah satu upaya untuk memperkenalkan penggunaan media digital secara produktif serta mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran yang lebih kreatif.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Digital, Canva, Pendampingan Siswa, Kreativitas Siswa.*

ABSTRACT

The use of digital technology in education provides opportunities for students to develop their creativity while producing more engaging learning materials. However, access to technology does not always correspond to students' ability to transform it into communicative and innovative learning media. This community service program aimed to provide guidance on using the Canva application to students at SMA Negeri 1 Tanjung Bunga, enabling them to utilize digital devices to create visual materials that support learning activities. The program was implemented in three stages: preparation, implementation, and closing. During the implementation stage, students were introduced to digital learning media, assisted in downloading the application and creating Canva accounts on their smartphones, introduced to various features, and guided through practical activities involving the design of presentation materials and promotional content for creative products. The results indicated that students were able to participate in the guidance sessions, understand the use of several Canva features, and produce media designs based on the assigned tasks. They also demonstrated enthusiasm when

Copyright (c) 2026 COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
https://doi.org/10.51878/community.v7i1.16777

COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol. 7, No. 1, November 2026-April 2027
e-ISSN : 2797-0159| p-ISSN : 2797-0574
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/community

presenting their work to other participants. This activity provided practical experience in using technology as a learning resource and a means of creative expression. Therefore, Canva training serves as an approach to introducing productive uses of digital media while encouraging greater student engagement in more creative learning activities.
Keywords: *Digital Learning Media, Canva, Student Assistance, Student Creativity.*

PENDAHULUAN

Pendidikan tidak hanya diarahkan pada penguasaan pengetahuan akademik, tetapi juga pada pembentukan kemampuan peserta didik dalam menghadapi perubahan sosial dan perkembangan teknologi. Amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menempatkan kreativitas, kemandirian, dan kecakapan sebagai bagian dari kompetensi yang perlu dikembangkan melalui penyelenggaraan pendidikan (Depdiknas, 2003). Sejalan dengan tuntutan tersebut, transformasi digital telah mendorong perubahan dalam cara guru menyampaikan materi, mengelola aktivitas kelas, dan membangun keterlibatan peserta didik. Afdal (2025) menguraikan bahwa penerapan teknologi dalam pembelajaran menghadirkan peluang sekaligus tantangan bagi tenaga pendidik, terutama dalam menyesuaikan pemanfaatan teknologi dengan kondisi pembelajaran. Wahyudi et al. (2025) juga menekankan perlunya penguatan literasi digital agar proses pendidikan mampu merespons perubahan lingkungan belajar yang semakin terhubung dengan teknologi. Dengan demikian, pemanfaatan teknologi pendidikan perlu dipahami bukan sekadar sebagai penggunaan perangkat elektronik, melainkan sebagai upaya memperluas pengalaman belajar dan mengembangkan kompetensi peserta didik.

Perubahan tersebut menuntut tersedianya media pembelajaran yang mampu menghubungkan materi pelajaran dengan aktivitas kreatif dan partisipatif. Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan tersebut adalah Canva, yaitu platform desain digital yang menyediakan berbagai templat dan fitur visual untuk menghasilkan bahan presentasi, poster, infografis, serta media komunikasi pembelajaran. Sutinah dan Suryaman (2025) membahas pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran dalam kaitannya dengan peningkatan mutu proses pendidikan, sedangkan Meyvita et al. (2024) mengkaji efektivitas penggunaannya sebagai media pembelajaran interaktif pada materi harmoni dalam ekosistem. Kedua kajian tersebut memberikan landasan bahwa Canva dapat dimanfaatkan untuk menghadirkan materi pembelajaran melalui bentuk visual yang lebih variatif. Pemanfaatan aplikasi ini juga membuka kesempatan bagi siswa untuk terlibat langsung dalam proses penyusunan informasi, pemilihan elemen desain, dan penyampaian gagasan melalui karya digital. Oleh sebab itu, Canva relevan digunakan sebagai sarana pendukung pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penerimaan materi, tetapi juga pada keterlibatan aktif peserta didik dalam menghasilkan suatu produk.

Potensi penggunaan Canva semakin bermakna ketika dikaitkan dengan pengembangan kreativitas dan motivasi belajar siswa. Kreativitas dalam pembelajaran dapat berkembang ketika peserta didik memperoleh ruang untuk mengolah informasi, menentukan bentuk penyajian, serta menghasilkan karya berdasarkan pemahamannya sendiri. Oktorianisarry et al. (2025) mengkaji penggunaan media Canva dalam kaitannya dengan motivasi, kreativitas, dan hasil belajar Pendidikan Agama Hindu pada jenjang sekolah menengah pertama. Sementara itu, Gurning et al. (2024) mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva dengan orientasi peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa. Temuan dari kedua penelitian tersebut memperlihatkan relevansi Canva untuk dikaji sebagai media yang mendukung aktivitas belajar

Copyright (c) 2026 COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
https://doi.org/10.51878/community.v7i1.16777

COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol. 7, No. 1, November 2026-April 2027
e-ISSN : 2797-0159| p-ISSN : 2797-0574
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/community

sekaligus pengembangan potensi kreatif peserta didik. Dalam konteks pendidikan menengah, keterampilan membuat presentasi, menyusun poster, dan mengomunikasikan informasi melalui desain visual dapat menjadi pengalaman belajar yang mendorong siswa lebih aktif dalam mengolah materi. Dengan demikian, pendampingan penggunaan Canva perlu diarahkan pada penguasaan keterampilan praktis, bukan hanya pengenalan aplikasi secara teoritis.

Penggunaan media digital juga berkaitan erat dengan pembentukan literasi teknologi dan kemampuan berpikir kreatif. Peserta didik tidak cukup hanya mampu mengakses informasi melalui perangkat digital, tetapi perlu memiliki keterampilan untuk memilih, mengolah, menyusun, dan menyajikan informasi secara bertanggung jawab. Eliaumra et al. (2024) mengembangkan model penilaian pembelajaran berbasis literasi digital melalui pendekatan *Project Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah menengah. Kajian tersebut memberikan perspektif bahwa aktivitas pembelajaran berbasis teknologi dapat dihubungkan dengan pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi melalui keterlibatan peserta didik dalam menghasilkan produk. Sejalan dengan itu, Sinaga et al. (2025) membahas perancangan media pembelajaran digital menggunakan Canva yang dipadukan dengan pendekatan *Project Based Learning* dalam pembelajaran IPAS. Kedua penelitian tersebut memperkuat alasan bahwa pemanfaatan Canva dapat ditempatkan sebagai bagian dari pengalaman belajar yang mendorong kreativitas, pengolahan informasi, dan keterampilan menghasilkan karya. Oleh karena itu, pengenalan Canva kepada siswa perlu disertai kegiatan praktik yang memungkinkan mereka menerapkan fitur aplikasi untuk menyusun materi presentasi maupun media promosi secara mandiri atau berkelompok.

Meskipun pemanfaatan teknologi digital menawarkan berbagai peluang, penerapannya di lingkungan sekolah tetap memerlukan pendampingan yang disesuaikan dengan kesiapan peserta dan kondisi fasilitas yang tersedia. Kemampuan menggunakan aplikasi tidak selalu terbentuk hanya melalui penyediaan perangkat, sebab siswa juga membutuhkan arahan mengenai fungsi fitur, tahapan penggunaan, dan penerapan aplikasi sesuai kebutuhan pembelajaran. Saryoko et al. (2024) mengangkat kegiatan pendampingan digitalisasi sekolah sebagai upaya mendukung pengelolaan pendidikan berbasis digital. Pada lingkup pengembangan keterampilan peserta didik, Azqia et al. (2025) membahas pelatihan desain grafis berbasis Canva untuk meningkatkan kreativitas siswa SMP IT Tenggarong Seberang. Kedua kegiatan tersebut memberikan gambaran mengenai pentingnya pelatihan dan pendampingan dalam membantu lingkungan pendidikan mengoptimalkan pemanfaatan teknologi. Namun, pelaksanaan pendampingan juga perlu mempertimbangkan kesenjangan fasilitas dan kemampuan akses teknologi antarpeserta. Nabila et al. (2025), misalnya, mengidentifikasi persoalan kesenjangan siswa, fasilitas teknologi, dan pendanaan sebagai bagian dari tantangan implementasi pendidikan di sekolah. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa keberhasilan pemanfaatan media digital tidak hanya ditentukan oleh kualitas aplikasi, tetapi juga oleh kesiapan sarana dan strategi pendampingan yang diterapkan.

Persoalan kesiapan fasilitas dan keterampilan digital tersebut juga ditemukan di SMA Negeri 1 Tanjung Bunga. Berdasarkan pengamatan awal tim pengabdian, pemanfaatan media pembelajaran digital oleh siswa belum berlangsung secara optimal, terlihat dari kebiasaan sebagian siswa yang masih menyajikan tugas menggunakan catatan atau bahan presentasi secara manual. Kondisi ini berkaitan dengan keterbatasan kepemilikan perangkat, karena sekitar 45% siswa diketahui belum memiliki *gadget* pribadi yang dapat digunakan untuk mengakses aplikasi pembelajaran. Selain itu, ketersediaan jaringan internet di lingkungan sekolah belum stabil, bahkan koneksi pada perangkat Android dapat terputus sewaktu-waktu

Copyright (c) 2026 COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
https://doi.org/10.51878/community.v7i1.16777

COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol. 7, No. 1, November 2026-April 2027
e-ISSN : 2797-0159| p-ISSN : 2797-0574
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/community

akibat kondisi cuaca. Situasi tersebut memperlihatkan adanya kesenjangan antara tuntutan pembelajaran yang semakin memanfaatkan teknologi digital dan kemampuan nyata sekolah dalam menyediakan akses yang merata bagi seluruh peserta didik. Apabila tidak direspons melalui kegiatan pendampingan yang sesuai, keterbatasan tersebut berpotensi menghambat kesempatan siswa untuk mengenal dan mengembangkan keterampilan penggunaan media digital. Atas dasar itu, diperlukan kegiatan pengabdian yang tidak hanya memperkenalkan aplikasi pembelajaran, tetapi juga memberikan pengalaman praktik yang mempertimbangkan kondisi peserta dan fasilitas sekolah mitra.

Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini diarahkan pada pendampingan penggunaan media pembelajaran digital melalui aplikasi Canva bagi siswa SMA Negeri 1 Tanjung Bunga. Kegiatan ini memiliki kekhasan pada penerapan pendampingan secara langsung yang mengintegrasikan pengenalan aplikasi, praktik pembuatan media presentasi, serta pengembangan desain promosi produk kreativitas siswa dalam satu rangkaian aktivitas. Pendekatan tersebut diharapkan dapat memberikan pengalaman kepada siswa untuk memanfaatkan teknologi sebagai sarana mengolah dan menyampaikan gagasan, sekaligus mengembangkan kreativitas melalui produk visual yang mereka hasilkan. Berbeda dari kegiatan yang hanya berorientasi pada pengenalan fitur aplikasi, pendampingan ini menghubungkan keterampilan teknis Canva dengan kebutuhan pembelajaran dan aktivitas kreatif peserta didik di sekolah mitra. Tujuan kegiatan ini adalah meningkatkan pemahaman dan keterampilan praktis siswa dalam menggunakan Canva, mendorong kreativitas dalam menghasilkan media digital, serta memperkenalkan pemanfaatan teknologi untuk mendukung presentasi dan promosi karya. Melalui kegiatan tersebut, diharapkan terbentuk pengalaman awal bagi siswa dan sekolah dalam mengembangkan pembelajaran digital yang lebih kreatif, partisipatif, dan sesuai dengan kondisi fasilitas yang tersedia.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dilaksanakan di SMA Negeri 1 Tanjung Bunga, Kabupaten Flores Timur, Nusa Tenggara Timur, dengan sasaran siswa sebagai peserta pendampingan penggunaan media pembelajaran digital. Pelaksanaan kegiatan dirancang melalui tiga tahapan utama, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan penutup. Pada tahap persiapan, tim PkM melakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk menentukan kelas, menyiapkan peserta, serta mengatur kebutuhan teknis selama kegiatan berlangsung. Persiapan juga mencakup penyediaan perangkat *gadget* berbasis Android yang akan digunakan untuk mengakses aplikasi Canva. Mengingat tidak seluruh siswa memiliki perangkat pribadi dan jaringan internet di lingkungan sekolah belum stabil, kesiapan sarana pendukung menjadi salah satu perhatian dalam pengorganisasian kegiatan. Tahap ini dilakukan agar pelaksanaan pendampingan dapat berlangsung sesuai dengan kondisi dan kebutuhan sekolah mitra.

Tahap pelaksanaan diawali dengan penyampaian materi mengenai fungsi dan manfaat media pembelajaran digital dalam mendukung aktivitas belajar siswa. Selanjutnya, tim PkM memperkenalkan aplikasi Canva sebagai salah satu alternatif untuk menghasilkan media visual yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Peserta kemudian diarahkan untuk mengunduh aplikasi, melakukan pendaftaran akun, serta mengenali fitur-fitur dasar yang tersedia di dalamnya. Untuk memudahkan proses pendampingan, siswa dibagi menjadi empat kelompok dan memperoleh arahan dari anggota tim PkM selama kegiatan praktik. Materi praktik mencakup pembuatan desain presentasi berdasarkan bahan ajar serta penyusunan media promosi produk kreativitas siswa. Melalui tahapan tersebut, peserta memperoleh kesempatan

Copyright (c) 2026 COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
https://doi.org/10.51878/community.v7i1.16777

COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol. 7, No. 1, November 2026-April 2027
e-ISSN : 2797-0159| p-ISSN : 2797-0574
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/community

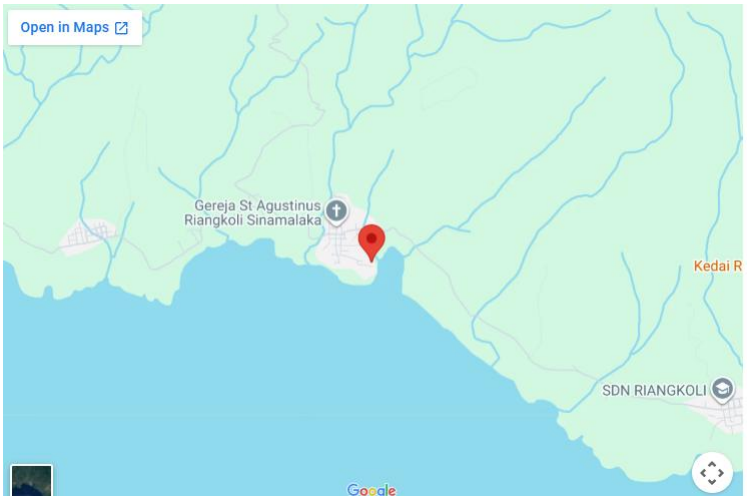
untuk menerapkan pengetahuan yang disampaikan ke dalam bentuk karya digital secara langsung.

Tahap penutup dilaksanakan melalui presentasi hasil karya yang telah disusun oleh masing-masing peserta atau kelompok menggunakan aplikasi Canva. Pada tahap ini, siswa diberikan kesempatan untuk memperlihatkan hasil desain sekaligus menjelaskan isi dan tujuan media yang telah dibuat. Tim PkM memberikan apresiasi kepada peserta yang menghasilkan karya terbaik sebagai bentuk penghargaan terhadap partisipasi dan kreativitas selama kegiatan berlangsung. Hasil praktik dan presentasi tersebut digunakan sebagai gambaran keterlibatan siswa dalam mengikuti pendampingan serta kemampuan mereka menerapkan fitur Canva untuk menghasilkan media digital. Seluruh rangkaian kegiatan kemudian diakhiri dengan dokumentasi bersama antara tim pelaksana, peserta, dan pihak sekolah sebagai bagian dari penutupan kegiatan pengabdian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

SMA Negeri 1 Tanjung Bunga merupakan sekolah menengah atas yang berlokasi di Jalan Airerat-Waiklibang, Ratu Lodong, Kecamatan Tanjung Bunga, Kabupaten Flores Timur, Nusa Tenggara Timur. Sekolah ini didirikan pada 5 Oktober 2007 berdasarkan SK Pendirian Nomor 138/PEMFLT/07 dan berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Dalam penyelenggaraan pendidikan, sekolah memiliki 235 siswa yang didukung oleh 31 tenaga pendidik. Kondisi tersebut menjadi salah satu potensi bagi pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, khususnya dalam memperkenalkan pemanfaatan media pembelajaran digital melalui aplikasi Canva. Gambaran lingkungan dan kondisi sekolah mitra dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Dokumentasi SMA Negeri 1 Tanjung Bunga

Berdasarkan dokumentasi tersebut, SMA Negeri 1 Tanjung Bunga merupakan lingkungan pendidikan yang menjadi lokasi pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Keberadaan sekolah sebagai mitra memberikan ruang bagi tim PkM untuk melaksanakan pendampingan penggunaan aplikasi Canva sebagai alternatif media pembelajaran digital. Kegiatan ini diarahkan untuk membantu siswa mengembangkan

Copyright (c) 2026 COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
https://doi.org/10.51878/community.v7i1.16777

COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol. 7, No. 1, November 2026-April 2027
e-ISSN : 2797-0159| p-ISSN : 2797-0574
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/community

keterampilan dalam membuat bahan presentasi dan desain visual yang dapat dimanfaatkan dalam aktivitas pembelajaran. Dengan demikian, potensi sumber daya manusia di sekolah mitra diharapkan dapat didukung melalui pengenalan dan praktik pemanfaatan teknologi digital secara lebih kreatif.

Pelaksanaan kegiatan pendampingan media pembelajaran digital diawali dengan pembentukan kelompok peserta yang mengikuti pelatihan penggunaan aplikasi Canva. Pembagian kelompok dilakukan untuk memudahkan tim PkM dalam memberikan arahan dan pendampingan secara langsung kepada siswa. Melalui pengelompokan tersebut, peserta diharapkan dapat mengikuti setiap tahapan kegiatan dengan lebih terarah, mulai dari pengenalan aplikasi hingga praktik pembuatan media pembelajaran digital. Dokumentasi pembentukan kelompok pendampingan dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Kelompok Kegiatan Pendampingan Media Pembelajaran Digital

Berdasarkan dokumentasi pada Gambar 2, kegiatan pendampingan dilaksanakan dengan melibatkan siswa dalam kelompok khusus media pembelajaran digital. Pengelompokan ini menjadi bagian dari strategi pelaksanaan agar proses penyampaian materi dan praktik penggunaan Canva dapat berlangsung lebih terorganisasi. Setiap kelompok memperoleh pendampingan dari tim PkM untuk mengenal fungsi aplikasi serta mempraktikkan pembuatan media pembelajaran yang menarik dan informatif. Melalui kegiatan tersebut, siswa diarahkan untuk lebih aktif memanfaatkan teknologi digital dalam menyusun dan menyajikan materi pembelajaran.

Selain pendampingan penggunaan media pembelajaran digital, kegiatan PkM juga mencakup pengembangan kreativitas siswa melalui aktivitas pembuatan gelang dari benang nilon. Untuk mempermudah pelaksanaan, peserta dibagi menjadi dua kelompok kegiatan dengan pendamping masing-masing, yaitu kelompok media pembelajaran digital dan kelompok pengembangan kreativitas. Pembagian tersebut dilakukan agar setiap peserta memperoleh arahan sesuai dengan aktivitas yang diikuti. Dokumentasi kelompok pendampingan pengembangan kreativitas disajikan pada Gambar 3.

Copyright (c) 2026 COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
https://doi.org/10.51878/community.v7i1.16777

COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol. 7, No. 1, November 2026-April 2027
e-ISSN : 2797-0159| p-ISSN : 2797-0574
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/community



Gambar 3. Kelompok Kegiatan Pendampingan Pengembangan Kreativitas

Pembagian kelompok memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengikuti kegiatan sesuai dengan bidang keterampilan yang dikembangkan. Pada kelompok pengembangan kreativitas, siswa diarahkan untuk mengikuti aktivitas pembuatan gelang dari benang nilon dengan bimbingan pendamping. Sementara itu, kelompok media pembelajaran digital difokuskan pada pengenalan dan praktik penggunaan aplikasi Canva. Pembagian ini memungkinkan kedua kegiatan berlangsung secara terarah dengan pendampingan yang disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing kelompok.

Pada kelompok pendampingan media pembelajaran digital, kegiatan diawali dengan pengenalan aplikasi Canva serta penjelasan mengenai pemanfaatannya sebagai sarana pembuatan media pembelajaran. Selanjutnya, siswa dibagi menjadi empat kelompok untuk mempermudah proses pendampingan selama kegiatan berlangsung. Sebelum memasuki tahap praktik, siswa diarahkan untuk mengunduh aplikasi Canva dan melakukan pendaftaran akun melalui perangkat Android masing-masing. Tahapan awal tersebut bertujuan mempersiapkan peserta agar dapat mengakses fitur aplikasi yang akan digunakan selama pelatihan. Proses pendaftaran akun Canva oleh siswa ditampilkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Pendaftaran Akun Canva di Android Siswa

Copyright (c) 2026 COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
https://doi.org/10.51878/community.v7i1.16777

COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol. 7, No. 1, November 2026-April 2027
e-ISSN : 2797-0159| p-ISSN : 2797-0574
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/community

Proses pendaftaran akun menjadi langkah awal bagi siswa untuk mengenal penggunaan aplikasi Canva secara langsung. Melalui tahapan ini, siswa mulai memahami prosedur akses aplikasi sebagai persiapan mengikuti praktik pembuatan media digital. Tim PkM memberikan arahan kepada peserta yang mengalami kesulitan selama proses pengunduhan maupun pembuatan akun. Setelah tahap persiapan tersebut, siswa diarahkan untuk mengenal fitur-fitur Canva yang dapat dimanfaatkan dalam menyusun bahan presentasi dan desain visual.

Setelah siswa berhasil mengakses aplikasi Canva, kegiatan dilanjutkan dengan penyampaian materi dan demonstrasi penggunaan fitur-fitur yang tersedia. Tim PkM memberikan penjelasan mengenai langkah-langkah membuat desain, memilih templat, mengatur elemen visual, serta menyusun materi presentasi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Penyampaian materi dilakukan secara langsung agar siswa dapat memahami fungsi setiap fitur sebelum mengerjakan tugas praktik. Proses penyampaian materi dan demonstrasi penggunaan aplikasi Canva oleh tim PkM dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Penjelasan dari Tim Pkm tentang Penggunaan Aplikasi Canva

Melalui penjelasan dan demonstrasi tersebut, siswa memperoleh pemahaman awal mengenai pemanfaatan Canva untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih menarik dan komunikatif. Pendampingan kemudian diarahkan pada penerapan fitur aplikasi dalam pembuatan materi presentasi berdasarkan bahan ajar yang telah ditentukan. Selain itu, siswa juga diperkenalkan pada penggunaan Canva untuk menyusun desain promosi produk hasil kreativitas mereka. Kegiatan praktik ini memberikan kesempatan kepada peserta untuk mengembangkan keterampilan desain digital sekaligus mengaplikasikan teknologi dalam menghasilkan karya secara kreatif.

Sebagai bagian akhir dari rangkaian kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat, tim PkM bersama siswa dan pihak sekolah melakukan dokumentasi bersama setelah seluruh aktivitas pendampingan selesai dilaksanakan. Kegiatan ini menjadi bentuk apresiasi atas partisipasi siswa serta dukungan pihak sekolah selama proses pengenalan dan praktik penggunaan media pembelajaran digital melalui aplikasi Canva. Dokumentasi bersama seluruh peserta dan tim pelaksana disajikan pada Gambar 6.

Copyright (c) 2026 COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
https://doi.org/10.51878/community.v7i1.16777

COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol. 7, No. 1, November 2026-April 2027
e-ISSN : 2797-0159| p-ISSN : 2797-0574
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/community



Gambar 6. Foto Bersama Setelah Kegiatan

Dokumentasi tersebut menggambarkan kebersamaan antara tim PkM, siswa, dan pihak sekolah setelah pelaksanaan kegiatan pendampingan. Partisipasi peserta dalam seluruh rangkaian kegiatan menjadi bagian dari upaya memperkenalkan pemanfaatan teknologi digital untuk mendukung kreativitas dan aktivitas pembelajaran. Melalui kegiatan ini, diharapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh siswa dapat terus diterapkan, baik dalam pembuatan media presentasi maupun pengembangan desain promosi produk kreatif. Dukungan sekolah juga diharapkan menjadi landasan bagi keberlanjutan pemanfaatan media digital dalam kegiatan pembelajaran berikutnya.

Pembahasan

Pelaksanaan pendampingan penggunaan aplikasi Canva di SMA Negeri 1 Tanjung Bunga memperlihatkan bahwa pengenalan media pembelajaran digital perlu disertai pengalaman praktik agar siswa dapat memahami penerapannya dalam aktivitas belajar. Kegiatan tidak berhenti pada penyampaian informasi mengenai manfaat teknologi, tetapi dilanjutkan dengan pengenalan aplikasi, pembuatan akun, pemanfaatan fitur desain, hingga penyusunan produk digital. Selama proses berlangsung, siswa menunjukkan antusiasme melalui keterlibatan dalam diskusi dan praktik pembuatan media presentasi serta desain promosi produk kreativitas. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa kegiatan pendampingan memberikan ruang bagi siswa untuk berinteraksi langsung dengan teknologi sekaligus mencoba mengembangkan gagasan dalam bentuk visual. Hasil kegiatan ini sejalan dengan pembahasan Abin et al. (2023) mengenai implementasi Canva sebagai media pembelajaran digital yang berkaitan dengan pengembangan kreativitas siswa. Dengan demikian, pengalaman praktik menjadi bagian penting dalam memperkenalkan fungsi teknologi sebagai sarana produksi karya, bukan hanya sebagai alat untuk memperoleh informasi.

Pemanfaatan Canva dalam kegiatan ini juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan menyusun informasi melalui tampilan visual yang lebih terstruktur. Ketika membuat presentasi dan desain promosi, peserta perlu menentukan materi, memilih templat, mengatur elemen gambar, serta menyesuaikan tampilan dengan pesan yang ingin disampaikan. Aktivitas tersebut memberikan pengalaman belajar yang melibatkan kreativitas, pengambilan keputusan, dan kemampuan mengomunikasikan gagasan. Khoiroh (2023) membahas efektivitas penggunaan Canva dalam mendukung kreativitas dan keterampilan menulis mahasiswa, sedangkan Zakiyah et al. (2024) mengkaji pengaruh media

Copyright (c) 2026 COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
https://doi.org/10.51878/community.v7i1.16777

COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol. 7, No. 1, November 2026-April 2027
e-ISSN : 2797-0159| p-ISSN : 2797-0574
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/community

pembelajaran berbasis Canva terhadap kreativitas dan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah kejuruan. Kedua penelitian tersebut memberikan landasan pembanding bahwa penggunaan Canva dapat dikaitkan dengan pengembangan kemampuan produktif peserta didik dalam lingkungan pendidikan. Safitri dan Fitriyani (2025) juga menempatkan pengembangan kreativitas sebagai bagian dari pembelajaran kreatif yang perlu memperoleh ruang melalui aktivitas belajar. Dalam konteks kegiatan PkM ini, proses pembuatan desain menjadi bentuk penerapan kreativitas yang dapat diamati melalui keterlibatan siswa dalam menghasilkan karya digital.

Aspek lain yang terlihat dalam kegiatan pendampingan adalah pengenalan literasi digital melalui penggunaan aplikasi secara langsung. Siswa tidak hanya diarahkan untuk mengunduh dan membuka Canva, tetapi juga diperkenalkan pada proses pemanfaatan fitur aplikasi untuk menyusun dan menyampaikan informasi. Pengalaman tersebut menjadi langkah awal dalam membangun kebiasaan menggunakan teknologi secara lebih produktif, khususnya untuk kepentingan pendidikan. Revola (2023) menjelaskan penerapan literasi digital dalam perancangan desain pembelajaran menggunakan Canva, sedangkan Eliastuti et al. (2023) mengangkat pelatihan Canva sebagai sarana pengembangan kemampuan menulis dan literasi digital peserta didik SMP. Kedua kajian tersebut relevan dengan kegiatan di SMA Negeri 1 Tanjung Bunga karena sama-sama menempatkan keterampilan menggunakan aplikasi digital sebagai bagian dari proses pengembangan kompetensi peserta didik. Perspektif lain dikemukakan oleh Nurharini et al. (2024), yang membahas pemanfaatan literasi digital untuk mendukung kemampuan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi melalui Kahoot. Meskipun aplikasi yang digunakan berbeda, kajian tersebut memperlihatkan bahwa pengembangan literasi digital perlu diarahkan pada kemampuan memanfaatkan teknologi sesuai dengan kebutuhan aktivitas belajar.

Kegiatan praktik pembuatan presentasi dan media promosi produk juga memperlihatkan bahwa Canva dapat dimanfaatkan untuk menghubungkan pembelajaran dengan aktivitas komunikasi visual. Siswa memperoleh kesempatan untuk menyusun materi berdasarkan bahan ajar, kemudian mengubah informasi tersebut menjadi tampilan yang lebih mudah dipahami dan dipresentasikan. Selain itu, pengenalan desain promosi memberikan pengalaman berbeda karena siswa diarahkan untuk menyampaikan informasi mengenai produk kreativitas melalui media visual. Rahmawati et al. (2024) membahas pelatihan kecerdasan buatan melalui Canva untuk mengembangkan keterampilan presentasi siswa, sehingga memberikan perspektif mengenai pemanfaatan aplikasi desain dalam mendukung kemampuan komunikasi peserta didik. Hasil kegiatan di SMA Negeri 1 Tanjung Bunga memiliki keterkaitan dengan kajian tersebut, terutama dalam penggunaan Canva sebagai sarana penyusunan materi presentasi. Perbedaannya terletak pada cakupan praktik yang juga memasukkan pembuatan media promosi produk kreatif siswa. Kombinasi kedua aktivitas tersebut memberikan pengalaman bahwa keterampilan desain digital dapat digunakan dalam konteks akademik maupun kegiatan pengembangan kreativitas.

Meskipun pelaksanaan kegiatan berlangsung dengan antusias, pemanfaatan media digital di SMA Negeri 1 Tanjung Bunga masih dihadapkan pada keterbatasan fasilitas. Sekitar 45% siswa diketahui belum memiliki perangkat pribadi, sementara jaringan internet di lingkungan sekolah belum stabil dan dapat mengalami gangguan ketika kondisi cuaca berubah. Situasi ini memperlihatkan bahwa pengenalan teknologi tidak selalu dapat dilaksanakan dengan kondisi sarana yang ideal, sehingga strategi pendampingan perlu mempertimbangkan kemampuan akses peserta. Ningsih (2024) menguraikan bahwa implementasi teknologi digital

Copyright (c) 2026 COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
https://doi.org/10.51878/community.v7i1.16777

COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol. 7, No. 1, November 2026-April 2027
e-ISSN : 2797-0159| p-ISSN : 2797-0574
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/community

dalam pendidikan menghadirkan manfaat sekaligus hambatan yang berkaitan dengan kesiapan pelaksanaannya. Persoalan akses juga relevan dengan kajian Moonasamy dan Naidoo (2022) mengenai tantangan pembelajaran digital yang dialami mahasiswa di Afrika Selatan selama pandemi COVID-19. Walaupun konteks dan jenjang pendidikan kedua kajian tersebut berbeda, keduanya memberikan perspektif bahwa ketersediaan teknologi dan akses digital merupakan faktor yang perlu diperhatikan dalam penyelenggaraan pembelajaran berbasis teknologi. Oleh karena itu, pengalaman kegiatan ini menegaskan perlunya perencanaan pendampingan yang realistis, termasuk pengaturan penggunaan perangkat secara berkelompok dan penyesuaian aktivitas terhadap kondisi jaringan yang tersedia.

Dari sisi pendekatan pengabdian, pembagian siswa ke dalam kelompok pendampingan membantu mengarahkan aktivitas sesuai dengan keterampilan yang ingin dikembangkan. Kelompok media pembelajaran digital memperoleh pendampingan dalam penggunaan Canva, sedangkan kelompok lainnya mengikuti kegiatan pembuatan gelang dari benang nilon sebagai bagian dari pengembangan kreativitas dalam program Pembelajaran Ekonomi Kreatif. Pembagian tersebut memperlihatkan bahwa kegiatan pengabdian dapat menghadirkan beberapa bentuk pengalaman belajar yang saling melengkapi, meskipun masing-masing memiliki fokus keterampilan berbeda. Rohman dan Waskito (2025) mengangkat pendampingan literasi digital bagi peserta didik sekolah menengah sebagai pendekatan untuk memperkuat kemampuan dan nilai-nilai peserta didik dalam lingkungan digital. Sementara itu, Eliastuti et al. (2023) memperlihatkan relevansi pelatihan aplikasi Canva dalam kegiatan pengabdian yang berorientasi pada pengembangan keterampilan peserta didik. Jika dibandingkan dengan kegiatan-kegiatan tersebut, pendampingan di SMA Negeri 1 Tanjung Bunga menempatkan praktik pembuatan media presentasi dan desain promosi sebagai bentuk penerapan langsung keterampilan digital. Dengan demikian, keberhasilan pelaksanaan kegiatan tidak hanya dilihat dari penyampaian materi, tetapi juga dari kesempatan yang diberikan kepada siswa untuk mencoba, berdiskusi, dan menghasilkan karya.

Secara keseluruhan, kegiatan pendampingan Canva di SMA Negeri 1 Tanjung Bunga memberikan pengalaman awal bagi siswa dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung pembelajaran dan pengembangan kreativitas. Kontribusi kegiatan terletak pada penggabungan pengenalan aplikasi dengan praktik pembuatan media presentasi serta desain promosi produk, sehingga penggunaan Canva diperkenalkan melalui aktivitas yang dekat dengan kebutuhan peserta didik. Temuan kegiatan ini juga memperlihatkan bahwa pendampingan teknologi perlu mempertimbangkan kondisi nyata sekolah, terutama kepemilikan perangkat dan ketersediaan jaringan internet. Namun, hasil yang diperoleh masih terbatas pada pengamatan keterlibatan peserta, proses praktik, dan dokumentasi karya, sehingga belum dapat digunakan untuk menyimpulkan besarnya peningkatan keterampilan secara kuantitatif. Oleh sebab itu, kegiatan serupa pada masa mendatang perlu dilengkapi dengan evaluasi kemampuan awal dan akhir, rubrik penilaian produk digital, serta pemantauan penerapan Canva dalam pembelajaran setelah pendampingan selesai. Pengembangan kegiatan juga dapat diarahkan pada pendampingan lanjutan bagi guru dan siswa agar pemanfaatan media digital tidak berhenti pada satu kali pelatihan, melainkan menjadi bagian dari praktik pembelajaran yang berkelanjutan.

KESIMPULAN

Kegiatan pendampingan penggunaan media pembelajaran digital melalui aplikasi Canva di SMA Negeri 1 Tanjung Bunga memberikan pengalaman praktis kepada siswa dalam

Copyright (c) 2026 COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
https://doi.org/10.51878/community.v7i1.16777

memanfaatkan teknologi untuk mendukung aktivitas pembelajaran dan pengembangan kreativitas. Rangkaian kegiatan yang mencakup pengenalan aplikasi, pembuatan akun, pemahaman fitur, hingga praktik penyusunan media presentasi dan desain promosi produk telah memberikan kesempatan kepada peserta untuk menerapkan teknologi dalam menghasilkan karya visual. Pelaksanaan pendampingan juga memperlihatkan bahwa pemanfaatan Canva dapat menjadi alternatif dalam memperkenalkan pembelajaran yang lebih variatif, partisipatif, dan berorientasi pada keterampilan digital. Kontribusi kegiatan ini tidak hanya terletak pada pengenalan aplikasi, tetapi juga pada pemberian pengalaman kepada siswa untuk mengolah informasi, menyampaikan gagasan, dan mengembangkan kreativitas melalui media digital. Dengan demikian, pendampingan yang dilaksanakan menjadi langkah awal dalam memperluas pemanfaatan teknologi sebagai bagian dari aktivitas belajar di lingkungan sekolah.

Keberlanjutan pemanfaatan Canva di SMA Negeri 1 Tanjung Bunga perlu didukung melalui pendampingan lanjutan yang melibatkan guru dan siswa secara berkesinambungan. Keterbatasan kepemilikan perangkat pribadi dan kestabilan jaringan internet perlu menjadi pertimbangan dalam merancang kegiatan pembelajaran digital agar seluruh siswa memperoleh kesempatan berpartisipasi. Sekolah dapat mengoptimalkan penggunaan perangkat secara bersama-sama serta mengembangkan aktivitas pembuatan media digital yang disesuaikan dengan fasilitas yang tersedia. Pada kegiatan pengabdian berikutnya, evaluasi dapat diperkuat melalui pengukuran kemampuan awal dan akhir peserta, penggunaan rubrik penilaian hasil karya, serta pemantauan penerapan Canva dalam pembelajaran. Langkah tersebut diperlukan agar manfaat pendampingan tidak hanya terlihat selama kegiatan berlangsung, tetapi juga dapat dikembangkan menjadi praktik pembelajaran digital yang berkelanjutan dan sesuai dengan kebutuhan sekolah mitra.

DAFTAR PUSTAKA

Abin, M. R. L., Juniar, T. P. D., Maula, F. I., & Pahlevi, T. (2023). Implementation of Canva application as digital learning media in influencing student creativity skills. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP), 11*(3), 160–172. https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/31281

Afdal, M. (2025). Implementing digital technology in learning in the digital era: Challenges and opportunities for teachers. *ETIC (Education and Social Science Journal), 2*(5), 488–496. https://naluriedukasi.com/index.php/eticjournal/article/view/425

Azqia, L., Efrianti, M., Maulisa, M., Sumiatun, S., Sakina, M., & Nasrullah, A. (2025). Pelatihan desain grafis berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan kreativitas siswa SMP IT Tenggarong Seberang. *PEMA: Jurnal Pendidikan dan Pengabdian kepada Masyarakat, 5*(2), 356–364. https://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/pema/article/view/1054

Eliastuti, M., Amelia, R., Batubara, F. M., Nuraini, N., Fardiah, N., Damayanti, A., Rizqiani, A., Purba, E. F. W., Paron, O. D., & Putri, R. A. (2023). Peningkatan kemampuan menulis dan literasi digital peserta didik SMP Negeri 66 Jakarta melalui pelatihan penggunaan aplikasi Canva. *Archive: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, 2*(2), 206–218. https://journal.appipgri.id/index.php/arc/article/view/62

Eliaumra, E., Samaela, D. P., Gala, I. N., & Rurua, S. F. (2024). Development of digital literacy-based project-based learning assessment models to improve high school students' creative thinking abilities. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA, 10*(2), 572–582. https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jppipa/article/view/6211

Copyright (c) 2026 COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
https://doi.org/10.51878/community.v7i1.16777

Gurning, P., Maasawet, E. T., Hudiyono, Y., Subagiyo, L., Herliani, H., & Akhmad, A. (2024). Developing of Canva-based learning media to increase student creativity and learning outcomes. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, *10*(3), 887–897. https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jpbi/article/view/33815

Khoiroh, H. A. (2023). Efektivitas penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan menulis (*Maharah Kitabah*) mahasiswa Universitas Kiai Abdullah Faqih Gresik. *JALIE: Journal of Applied Linguistics and Islamic Education*, *7*(2), 317–332. https://ejournal.unkafa.ac.id/index.php/jalie-unkafa/article/view/740

Meyvita, I., Lestari, P. G., Ahmad, S. F., Fatin, N. F., & Rahmadhar, Y. (2024). Efektivitas penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran interaktif pada materi harmoni dalam ekosistem di kelas 5 sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *10*(4), 244–254. https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/5323

Moonasamy, A. R., & Naidoo, G. M. (2022). Digital learning: Challenges experienced by South African university students during the COVID-19 pandemic. *The Independent Journal of Teaching and Learning*, *17*(2), 76–90. https://doi.org/10.17159/fwk81482

Nabila, A., Habibah, N., Humaira, N. N., Mutmainah, S., & Pratiwi, D. A. (2025). Strategi mengatasi tantangan implementasi Kurikulum Merdeka di SDN Pengambangan 9: Perspektif kesenjangan siswa, fasilitas teknologi, dan pendanaan kegiatan. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, *3*(2), 542–550. https://ejournal.lumbungpare.org/index.php/maras/article/view/898

Ningsih, E. P. (2024). Implementasi teknologi digital dalam pendidikan: Manfaat dan hambatan. *EduTech Journal*, *1*(1), 1–8. https://edutech.balaijournal.id/JE/article/view/3

Nurharini, F., Hasan, L. M. U., Aziz, M. T., & Prasetyawan, Y. (2024). Strategy for utilizing student digital literacy towards the ability to utilize information and communication technology based on Kahoot technology. In *Proceedings of International Conference on Education, Society, and Management*, *1*(1), 1–9. https://prosiding.uiidalwa.ac.id/index.php/ichem/article/view/22

Oktorianisarry, M., Widyanto, I. P., & Sigai, E. R. L. (2025). Pengaruh penggunaan media Canva terhadap motivasi, kreativitas dan hasil belajar Pendidikan Agama Hindu di SMPN 8 Palangka Raya. *HAPAKAT: Jurnal Hasil Penelitian*, *4*(2), 136–142. https://ejournal.iahntp.ac.id/index.php/hapakat/article/view/1821

Rahmawati, M., Nurachim, R. I., Supeno, W., & Lestari, A. F. (2024). Transformasi kreatif pelatihan *artificial intelligence* menggunakan Canva untuk meningkatkan keterampilan presentasi siswa MTs Darul Hikmah. *Jurnal Abdimas Komunikasi dan Bahasa*, *4*(1), 22–35. https://jurnal.bsi.ac.id/index.php/abdikom/article/view/5023

Revola, Y. R. (2023). Implementasi literasi digital dalam merancang desain pembelajaran bahasa Inggris bagi mahasiswa Tadris Bahasa Inggris menggunakan aplikasi Canva. *KENDURI: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, *3*(3), 100–114. https://siducat.org/index.php/kenduri/article/view/985

Rohman, M., & Waskito, T. (2025). Pendampingan penguatan nilai-nilai moderasi beragama melalui literasi digital bagi peserta didik sekolah menengah atas. *Jurnal Inovasi Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, *5*(1), 178–194. https://journal.iel-education.org/index.php/JIPPMas/article/view/488

Copyright (c) 2026 COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
https://doi.org/10.51878/community.v7i1.16777

Safitri, D., & Fitriyani, Y. (2025). Pengembangan kreativitas siswa dalam pembelajaran kreatif pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(3), 420–444. https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/30231

Saryoko, A., Aziz, F., Elyana, I., Kurniyawantoro, K., & Saputra, B. E. (2024). Pendampingan digitalisasi sekolah SMPIT Ajimutu Global Insani Tambun Utara-Bekasi menuju manajemen sekolah berbasis digital. *Jurnal AbdiMas Nusa Mandiri, 6*(2), 105–111. https://ojs.nusamandiri.ac.id/index.php/abdimas/article/view/5935

Sinaga, I. A., Junaidi, A., & Derlina, D. (2025). Designing digital learning media with Canva and project-based learning to enhance IPAS instruction. *FINGER: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan, 4*(2), 134–140. https://ejournal.1001tutorial.com/finger/article/view/431

Sutinah, T., & Suryaman, M. (2025). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran di sekolah dasar dalam meningkatkan mutu pembelajaran. *Jurnal Tahsinia, 6*(9), 1390–1402. https://ojs.iai-rakeyansantang.ac.id/index.php/tahsinia/article/view/491

Wahyudi, E., Rahayu, W., N. M., & Nanda, N. (2025). Strategi peningkatan literasi digital guru dalam menghadapi transformasi pendidikan 4.0. *Satya Sastraharing: Jurnal Manajemen, 9*(1), 175–189. https://ejournal.iahntp.ac.id/index.php/Satya-Sastraharing/article/view/1470

Zakiyah, A., Kustiyowati, & Waris. (2024). The influence of Canva-based learning media on creativity and critical thinking of vocational school students. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA, 10*(11), 9729–9738. https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jppipa/article/view/9203

Copyright (c) 2026 COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
https://doi.org/10.51878/community.v7i1.16777