

## PENINGKATAN KOMPETENSI DESAIN GRAFIS DIGITAL BAGI GURU SMA MELALUI PELATIHAN CANVA DI KOTA DUMAI

Dita Rizki Fitria<sup>1</sup>  
Merina Pratiwi<sup>2</sup>  
Amiroel Oemara Syarief<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Sekolah Tinggi Teknologi Dumai

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received : 22 Juni 2025

Revised : 12 Juli 2025

Accepted : 22 Juli 2025

#### Key words:

Canva, desain grafis digital, guru SMA

DOI: 10.62335

### ABSTRACT

The digital transformation in education encourages teachers to create visual and engaging learning media that align with the characteristics of today's students. One of the essential skills required is the ability to design digital graphics. Canva, a web-based design platform, offers ease of use for teachers in developing creative teaching materials without the need for advanced technical design skills. This activity aimed to improve the competence of high school teachers in Dumai City in utilizing Canva as a supportive learning tool. The training was conducted over two days and involved teachers from various public and private high schools. The methods used included material presentation, live demonstrations, and independent practice. The results of the activity showed increased enthusiasm and enhanced ability among teachers in creating various design products, such as certificates and presentation templates. This activity demonstrates that Canva-based digital graphic design training can be an effective strategy in enhancing the quality of education and strengthening teachers' capacity in the digital era.

### ABSTRAK

Transformasi digital dalam dunia pendidikan mendorong guru untuk mampu menciptakan media pembelajaran yang visual, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini. Salah satu keterampilan yang dibutuhkan adalah kemampuan dalam desain grafis digital. Canva, sebagai platform desain berbasis web, menawarkan kemudahan bagi guru dalam menyusun materi ajar yang kreatif tanpa memerlukan keahlian teknis desain yang kompleks. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru SMA di Kota Dumai dalam memanfaatkan Canva sebagai media pendukung pembelajaran. Pelatihan dilaksanakan selama dua hari dan melibatkan guru dari berbagai SMA negeri dan swasta. Metode yang digunakan mencakup penyampaian materi, demonstrasi langsung, dan praktik mandiri. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan antusiasme dan kemampuan guru dalam membuat berbagai produk desain seperti sertifikat dan template presentasi. Kegiatan ini menunjukkan bahwa pelatihan desain grafis digital berbasis Canva dapat menjadi strategi efektif dalam mendukung peningkatan kualitas pembelajaran dan penguatan kapasitas guru di era digital.

<sup>2</sup> Corresponding author: merinapratiwi1920@gmail.com

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah banyak aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan (Marhamah et al., 2025). Pendidikan abad ke-21 menekankan pentingnya penguasaan teknologi digital (Megawati & Sofiroh, 2025), (Fahri, 2025), (Pibina et al., 2025), (Kale et al., 2025) bagi pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Guru dituntut untuk tidak hanya menguasai materi ajar, tetapi juga mampu mengemasnya secara kreatif dan menarik (Rusmaini et al., 2025) agar dapat diserap dengan baik oleh siswa. Salah satu keterampilan yang dibutuhkan dalam konteks tersebut adalah tingkat kemampuan digital yang kuat (Hendratno et al., 2025) serta dapat mendesain media pembelajaran visual berbasis digital. Desain grafis digital menjadi salah satu sarana efektif untuk mendukung proses pembelajaran yang inovatif, komunikatif, dan relevan dengan karakteristik peserta didik saat ini sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih mudah untuk dirancang secara menyenangkan dan menarik (Monoarfa et al., 2025).

Di sisi lain, masih banyak guru yang belum memiliki kemampuan dalam menggunakan perangkat digital secara optimal (Sari et al., 2023). Hal ini menjadi tantangan tersendiri, terutama dalam menciptakan materi ajar yang visual dan interaktif. Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan beberapa guru SMA di Kota Dumai, ditemukan bahwa sebagian besar guru masih menggunakan metode konvensional dalam penyampaian materi. Penggunaan media presentasi terbatas pada teks dan gambar statis, tanpa adanya sentuhan visual yang menarik dan modern. Padahal, peserta didik saat ini lebih responsif terhadap konten visual yang dinamis dan interaktif.

Kota Dumai sebagai salah satu wilayah dengan pertumbuhan pendidikan yang cukup pesat di Provinsi Riau, memiliki banyak sekolah menengah atas baik negeri maupun swasta. Namun, belum semua sekolah memiliki program penguatan kapasitas guru dalam bidang teknologi pendidikan. Minimnya pelatihan atau workshop yang berorientasi pada peningkatan keterampilan desain grafis digital menyebabkan kompetensi guru dalam bidang tersebut belum merata. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan untuk menjawab kebutuhan meningkatkan kualitas pembelajaran dan kompetensi guru di masa yang akan datang (Magfirah & Harlina, 2025) melalui pelatihan aplikasi desain grafis berbasis web (Rodi et al., 2025) yang mudah digunakan, yakni Canva.

Canva merupakan aplikasi desain grafis online yang menawarkan beragam template edukatif, infografis, dan materi dan media pembelajaran interaktif (Burhanuddin et al., 2025) yang sangat sesuai untuk dimanfaatkan oleh guru dalam kegiatan mengajar (Syamsuddin et al., 2025). Platform ini dirancang untuk pengguna non-desainer, sehingga cocok digunakan oleh guru yang belum memiliki latar belakang desain grafis. Dalam dunia pendidikan, Canva dapat dimanfaatkan untuk membuat media ajar yang menarik tanpa harus menggunakan perangkat lunak desain profesional yang rumit. Ketersediaan *Canva for Education* (Fadli & Wahditiya, 2025) juga memungkinkan guru mendapatkan fitur premium secara gratis, yang mendukung kolaborasi dengan siswa dan guru lain dalam lingkungan digital. Pelatihan Canva ini menunjukkan keberhasilan dalam mendorong pengembangan kreativitas dan inovasi peserta didik (Manullang et al., 2025). Pelatihan ini menghubungkan celah antara potensi teknologi yang ada dengan keterampilan guru dalam mengakses dan mengoptimalkannya secara efektif dalam kegiatan pembelajaran (Sanitha et al., 2025).

Pelatihan ini tidak hanya mendukung profesionalisme dan kreativitas (Zulfiati et al., 2025) guru, tetapi juga turut memperkuat efektivitas proses pembelajaran di jenjang PAUD (Yuliasri et al., 2025). Pelatihan ini dapat memfokuskan pada pentingnya peningkatan profesionalisme guru secara berkelanjutan dan penguatan kemampuan digital (Amalia et al., 2025). Kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan pendekatan pelatihan berbasis praktik langsung (*hands-on training*) agar peserta dapat mengalami proses pembuatan desain

secara utuh. Kegiatan dilaksanakan di SMA X di Kota Dumai dengan guru sebagai peserta. Dipilihnya lokasi ini berdasarkan kebutuhan yang diidentifikasi melalui koordinasi dengan pihak sekolah dan Dinas Pendidikan setempat. Kegiatan dirancang secara bertahap, mulai dari pengenalan Canva, eksplorasi fitur, hingga pembuatan proyek desain media pembelajaran secara mandiri.

Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kompetensi guru SMA X di Kota Dumai dalam bidang desain grafis digital melalui pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran. Selain itu, pelatihan ini diharapkan dapat menumbuhkan kesadaran guru akan pentingnya media visual dalam pembelajaran serta meningkatkan keterampilan praktis yang dapat langsung diterapkan di kelas. Pelatihan ini juga bertujuan untuk mendukung program transformasi digital pendidikan dan mendorong terciptanya ekosistem pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

Kontribusi dari kegiatan pengabdian ini tidak hanya dirasakan oleh peserta pelatihan secara langsung, tetapi juga oleh lingkungan sekolah secara keseluruhan. Guru yang telah mendapatkan pelatihan diharapkan dapat menjadi agen perubahan di sekolah masing-masing, membagikan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh kepada rekan sejawat. Dalam jangka panjang, diharapkan akan terjadi peningkatan kualitas pembelajaran yang berbasis teknologi di sekolah-sekolah SMA di Kota Dumai.

Dengan demikian, kegiatan pengabdian masyarakat ini memiliki urgensi yang tinggi untuk dilaksanakan sebagai bentuk dukungan terhadap peningkatan kapasitas guru di bidang teknologi pendidikan, khususnya desain grafis digital. Melalui pendekatan pelatihan yang aplikatif dan partisipatif, guru diberi ruang untuk belajar, mencoba, dan berkreasi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran mereka masing-masing. Hal ini sejalan dengan semangat Merdeka Belajar yang menekankan kemandirian dan inovasi dalam proses belajar mengajar.

## **METODE PELAKSANAAN**

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan di SMA X Dumai, Kota Dumai, Provinsi Riau, pada tanggal 12-13 Februari 2025. Kegiatan ini diikuti oleh guru yang terlibat secara aktif dalam proses pelatihan. Metode pelaksanaan kegiatan mengacu pada pendekatan pelatihan berbasis praktik langsung (*hands-on training*) dengan teknik pembelajaran orang dewasa (*andragogi*), yang menekankan pada kemandirian belajar yang merupakan salah satu kunci dalam meningkatkan kemampuan mereka dalam merancang solusi atas tantangan pembelajaran (Barokah & Muniroh, 2025). Pelatihan dirancang untuk memberikan ruang partisipasi aktif bagi peserta agar tidak hanya memahami teori, tetapi juga menguasai keterampilan praktis secara langsung.

Tahapan kegiatan diawali dengan tahap persiapan. Pada tahap ini, tim pelaksana melakukan koordinasi awal dengan pihak SMA X Dumai sebagai mitra kegiatan untuk menentukan kebutuhan teknis dan jadwal pelaksanaan. Selain itu, dilakukan identifikasi terhadap kebutuhan peserta, khususnya terkait kemampuan awal dalam penggunaan aplikasi desain grafis dan tingkat pemanfaatan media pembelajaran visual di kelas. Tim juga menyusun modul pelatihan, perangkat presentasi, serta menyiapkan fasilitas yang mendukung pelatihan seperti laptop, proyektor, jaringan internet, dan akun *Canva for Education*. Persiapan lainnya mencakup pendaftaran peserta, penyusunan jadwal teknis, serta pembagian peran fasilitator dan dokumentator.

Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan pelatihan, yang terbagi dalam dua hari kegiatan inti. Pada hari pertama, pelatihan difokuskan pada pengenalan aplikasi Canva, mulai dari pengoperasian dasar, pengenalan antarmuka pengguna, pembuatan akun *Canva for Education*, serta penggunaan berbagai fitur dan template yang tersedia. Peserta kemudian diarahkan untuk mempraktikkan pembuatan sertifikat. Fasilitator mendampingi peserta secara langsung, memberikan contoh, serta membantu menyelesaikan kendala teknis yang dihadapi selama

praktik. Seluruh peserta didorong untuk menyelesaikan minimal satu produk desain yang dapat digunakan sebagai media ajar.

Pada hari kedua, pelatihan difokuskan pada pemanfaatan Canva untuk pembuatan presentasi visual yang interaktif. Peserta diperkenalkan dengan fitur-fitur lanjutan seperti animasi, kolaborasi daring, serta integrasi dengan materi ajar digital lainnya. Praktik dilakukan secara mandiri dengan bimbingan fasilitator, dan diakhiri dengan simulasi penyajian materi pembelajaran menggunakan produk desain yang telah dibuat. Pada sesi ini, peserta tidak hanya menyusun konten, tetapi juga memperhatikan unsur visual, alur penyampaian, dan aspek pedagogis dari media ajar yang dirancang. Tahap evaluasi dilakukan secara kualitatif dan berlangsung selama dan setelah proses pelatihan. Evaluasi dilakukan melalui pengamatan langsung oleh fasilitator terhadap keterlibatan peserta, ketepatan dalam menggunakan fitur-fitur Canva, serta kemampuan peserta dalam menyusun media ajar yang efektif dan estetis. Penilaian juga dilakukan terhadap hasil karya peserta, dengan mempertimbangkan unsur desain, kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran, serta potensi implementasi dalam proses belajar mengajar. Di akhir sesi, dilakukan diskusi terbuka sebagai refleksi kegiatan, di mana peserta menyampaikan pengalaman, kesan, serta rencana pemanfaatan Canva dalam kegiatan pembelajaran di sekolah masing-masing. Refleksi ini memberikan gambaran mengenai keberhasilan kegiatan sekaligus menjadi dasar perencanaan tindak lanjut di masa mendatang.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan yang berfokus pada peningkatan kompetensi desain grafis digital bagi guru SMA melalui pelatihan Canva ini telah terlaksana dengan baik dan lancar sesuai dengan perencanaan. Seluruh tahapan kegiatan, mulai dari pembukaan, pelatihan inti, hingga evaluasi dan refleksi, diikuti secara aktif oleh seluruh peserta. Hasil yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan Canva untuk menyusun media pembelajaran visual yang menarik, fungsional, dan sesuai konteks mata pelajaran masing-masing. Pelaksanaan kegiatan diawali dengan pembukaan resmi oleh pihak sekolah mitra dan tim pelaksana. Kegiatan pembukaan disertai dengan pemaparan mengenai latar belakang, tujuan, serta urgensi peningkatan kompetensi desain grafis digital bagi guru di era transformasi pembelajaran digital. Dalam sesi ini, peserta diberikan gambaran umum tentang pentingnya media visual dalam menciptakan proses belajar yang interaktif dan menyenangkan. Antusiasme peserta sudah terlihat sejak awal, terutama saat diperkenalkan mengenai manfaat Canva dan fitur-fiturnya yang mendukung pembelajaran.

Pelatihan hari pertama berfokus pada pengenalan Canva dan praktik pembuatan desain dasar. Fasilitator memandu peserta membuat akun *Canva for Education*, lalu mengenalkan antarmuka dan fitur-fitur utama yang dapat digunakan untuk membuat desain visual. Selama sesi berlangsung, peserta secara aktif mengikuti instruksi, mencoba berbagai template, memilih elemen desain seperti ikon, gambar, dan tipografi, serta mulai membuat sertifikat. Produk desain yang dihasilkan cukup beragam, mulai dari sertifikat kegiatan perlombaan sampai dengan kegiatan seminar.



**Gambar 1. Peserta Pelatihan Saat Melakukan Praktik Membuat Poster Pembelajaran Menggunakan Canva**

Hari kedua difokuskan pada pengembangan presentasi visual dan simulasi penggunaan desain dalam konteks pembelajaran. Peserta diajak membuat slide presentasi interaktif dengan Canva, menggunakan elemen animasi, diagram, dan transisi visual yang relevan dengan materi ajar. Fasilitator juga membimbing peserta mengintegrasikan desain dengan teknik penyampaian yang komunikatif. Beberapa guru membuat presentasi untuk topik seperti sejarah nasional, struktur atom, hingga teks eksplanasi. Di sesi akhir, peserta diminta mempresentasikan hasil karyanya di depan kelompok, memberikan penjelasan mengenai desain yang dibuat, serta menjelaskan rencana penggunaannya di kelas masing-masing.



**Gambar 2. Hasil Desain Presentasi Interaktif Oleh Peserta Pelatihan**

Seluruh peserta menunjukkan progres signifikan dalam kemampuan teknis maupun pemahaman konsep desain visual. Hal ini terlihat dari keberhasilan mereka dalam menyusun media ajar yang tidak hanya menarik secara estetika, tetapi juga informatif dan kontekstual. Beberapa peserta bahkan menunjukkan kreativitas tinggi dengan memodifikasi template sesuai dengan karakteristik mata pelajaran dan kebutuhan siswa di sekolah mereka. Fasilitator juga mencatat bahwa keterlibatan peserta sangat tinggi selama sesi berlangsung. Peserta aktif bertanya, berdiskusi, dan saling membantu satu sama lain dalam proses mendesain. Suasana pelatihan yang kolaboratif dan interaktif memperkuat semangat belajar dan eksplorasi peserta. Kegiatan ini tidak hanya menjadi sarana pengembangan kompetensi digital, tetapi juga menjadi ruang berbagi praktik baik antarguru.

Dari sisi produk luaran, pelatihan ini menghasilkan berbagai jenis media pembelajaran visual yang dapat langsung diterapkan di kelas. Setiap peserta minimal menghasilkan dua karya desain yaitu satu sertifikat dan satu presentasi visual yang sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Produk-produk ini dikumpulkan sebagai dokumentasi luaran kegiatan dan akan digunakan sebagai bahan diseminasi untuk pelatihan lanjutan atau replikasi kegiatan di sekolah lain. Selain itu, dalam sesi refleksi akhir, para peserta menyampaikan bahwa pelatihan ini sangat bermanfaat dan relevan dengan kebutuhan mereka di sekolah. Banyak peserta mengaku belum pernah mendapatkan pelatihan serupa yang membekali mereka dengan keterampilan desain grafis digital secara praktis dan kontekstual. Mereka juga berharap kegiatan serupa dapat dilakukan secara berkelanjutan dan menjangkau lebih banyak guru dari berbagai jenjang pendidikan. Secara keseluruhan, kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kompetensi guru dalam desain grafis digital, tetapi juga memperkuat peran guru sebagai inovator dalam pembelajaran berbasis teknologi. Kegiatan ini memberikan kontribusi nyata dalam mendukung transformasi pembelajaran di era digital serta mendukung implementasi Merdeka Belajar yang menekankan kreativitas, kemandirian, dan inovasi dalam proses belajar mengajar.

## SIMPULAN

Kegiatan yang dilaksanakan dalam bentuk pelatihan desain grafis digital menggunakan Canva bagi guru SMA X di Kota Dumai telah berjalan dengan baik dan mencapai tujuan yang diharapkan. Seluruh tahapan kegiatan, mulai dari pengenalan konsep, praktik langsung, hingga evaluasi hasil, menunjukkan bahwa guru mampu memahami dan menguasai dasar-dasar penggunaan Canva sebagai media bantu pembelajaran yang kreatif dan menarik. Melalui pelatihan ini, guru-guru memperoleh keterampilan praktis dalam membuat media visual seperti sertifikat dan presentasi yang dapat diintegrasikan dalam proses pembelajaran di kelas. Kegiatan ini juga mendorong tumbuhnya motivasi, rasa percaya diri, dan inovasi dalam menyampaikan materi ajar secara visual dan komunikatif. Pelatihan ini memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan literasi digital guru, serta mendukung upaya transformasi pembelajaran berbasis teknologi di sekolah menengah.

Dengan demikian, pelatihan desain grafis digital berbasis Canva dapat menjadi salah satu strategi efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan kompetensi profesional guru di era digital. Kegiatan serupa perlu dilanjutkan secara berkelanjutan dan menjangkau lebih banyak sasaran, agar dampak positifnya dapat meluas dan mendorong budaya pembelajaran kreatif di lingkungan pendidikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, P. A., Karim, S., Yahya, S., & Maulita, M. (2025). Optimalisasi Media Pembelajaran Digital: Pelatihan Canva untuk Guru Sekolah Dasar 012 Samarinda. *Dharma Nusantara: Jurnal Ilmiah Pemberdayaan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 35–40.
- Barokah, N., & Muniroh, S. M. (2025). Peran Asesmen Berbasis Karakter Kemandirian dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah pada Siswa Sekolah Dasar. *Pragmatik: Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan Pendidikan*, 3(3), 82–93.
- Burhanuddin, B., Khaer, J., Wardani, E., Amanda, D. T., Susilawati, K., & Rizwan, M. (2025). Pelatihan Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Pembuatan Media Pembelajaran Guru di SD Negeri 1 Kalijaga Tengah. *Jurnal Abdi Populika*, 6(1), 47–52.
- Fadli, Z., & Wahditiya, A. A. (2025). Pelatihan Canva For Education: Meningkatkan Keterampilan Digital Guru SMP 1 Watansoppeng. *PAKDEMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2).
- Fahri, M. R. S. (2025). Pendidikan Inovatif di Abad 21: Mewujudkan Pembelajaran yang

- Bermakna dan Berkelanjutan. *Jurnal Pendidikan Dasar, Menengah & Kejuruan*, 1(3), 33–38.
- Hendratno, H., Amalia, E., Istiq'faroh, N., Siswanto, B. E., & Mufidah, Z. R. (2025). Pelatihan Literasi Digital Canva untuk Guru Sekolah Dasar. *Kontribusi: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 222–231.
- Kale, D. Y. A., Mas' ud, F., Nassa, D. Y., & Doko, M. M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Pada Materi Kebinekaan Indonesia Kelas VII DI SMP Muhammadiyah Kupang. *Haumeni Journal of Education*, 5(1), 1–8.
- Magfirah, M., & Harlina, S. (2025). Pelatihan Penggunaan Canva Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan di SMA 19 Gowa. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 8(1), 61–72.
- Manullang, D. T., Gea, E., Sihotang, L. F., & Panggabean, T. (2025). Pengembangan Kreativitas Dan Inovasi Melalui Pelatihan Canva Pada Pengabdian Kepada Masyarakat Di Kelas X SMA Negeri 4 Binjai. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 5(2), 223–228.
- Marhamah, M., Alwi, A., Aman, Y., & Rusmiati, I. (2025). Urgensi Penguasaan Budaya dan Teknologi Digital Bagi Guru Pendidikan Agama Islam. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 9(3), 447–454.
- Megawati, M., & Sofiroh, M. (2025). Transformasi Pembelajaran Abad Ke-21 Di Sekolah Dasar: Integrasi Literasi Digital Dalam Kurikulum Merdeka. *Journal Of Education For All*, 3(2), 102–111.
- Monoarfa, M., Atirah, W., & Hakim, A. (2025). *Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Pada Mata Kuliah Pengembangan Media Sederhana*. 6(1), 73–83.
- Pibina, R., Qumairah, A., Aulia, A., & Abdurrahmansyah, A. (2025). Problematika Kompetensi Guru dalam Menghadapi Tuntutan Pendidikan Abad-21 Era Disrupsi. *ALACRITY: Journal of Education*, 751–763.
- Rodi, M., Imtihan, K., Mardi, M., & Bagye, W. (2025). Peningkatan keterampilan desain grafis berbasis web melalui pelatihan Canva. *IKA BINA EN PABOLO: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 10–22.
- Rusmaini, R., Holisoh, A., & Sholeh, B. (2025). Sosialisasi penyusunan bahan ajar sebagai upaya peningkatan kompetensi guru dalam pembelajaran. *Penamas: Journal of Community Service*, 5(2), 343–353.
- Sanitha, O. D., Iashania, Y., Kristianti, N., & Fransisco, T. (2025). Peningkatan Kapasitas Guru dalam Penyusunan Media Ajar Digital melalui Pelatihan Canva. *Diteksi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 20–27.
- Sari, N. D., Pratami, F., & Junaidi, R. (2023). *Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Elektronik untuk Guru di Madrasah Aliyah Swasta Nahdlatul Ulama ( MAS NU ) Yosowinangun*. 7(1), 51–58.
- Syamsuddin, Y. B., Purnama, A. P., Hamka, B., & Nurjayanti, N. (2025). Pelatihan Canva sebagai Media Literasi Digital bagi Guru dalam Konteks Pengabdian kepada Masyarakat. *MAMMIRI: JURNAL Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 18–24.
- Yuliasri, N. A., Fitriani, R., Ashari, M. A., & Wardi, Z. (2025). Pelatihan penggunaan aplikasi canva untuk meningkatkan kreatifitas dalam menyusun media pembelajaran inovatif. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 9(2), 567–575.
- Zulfiati, H. M., Rahim, A., Abdurrohman, N. H., & Samiati, I. (2025). Pelatihan Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Guru TK dalam Pembuatan Pamflet Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB). *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9(1), 572–581.