

Peningkatan Kompetensi Guru SMP Negeri 12 Yogyakarta dalam Membuat Bahan Ajar Digital dengan *Canva*

Satriyo Agung Dewanto¹, Bekti Wulandari², Bonita Destiana³, Agus Qomaruddin Munir⁴, Muhammad Resa Arif Yudianto^{5*}, Dzul Fadli Rahman⁶, Ramadhana Setiyawan⁷

Universitas Negeri Yogyakarta, Karang Malang, Caturtunggal, Depok, Sleman, Special Region of Yogyakarta 55281

Email: muhammadresaarifyudianto@uny.ac.id

Received 29 August 2025; Revised 2 November 2025; Accepted for Publication 3 November 2025; Published 30 January 2026

Abstract — *Digital transformation requires teachers to be able to develop innovative and interactive teaching materials. However, limited competence in utilizing modern design platforms remains an obstacle at SMP Negeri 12 Yogyakarta. This community service program aims to improve teachers' skills in creating interactive digital teaching materials using the Canva platform. The method utilized was a hands-on workshop with a mixed-methods evaluation approach, including pre-tests, post-tests, product assessments, and feedback questionnaires. The evaluation results showed a significant increase in competence among all participants, as evidenced by a surge in post-test scores, the quality of teaching materials that were functional and visually appealing, and a very positive perception of the benefits and implementation of the training. It was concluded that this training was effective in equipping teachers with practical skills to transform themselves into producers of digital content relevant to 21st-century learning needs.*

Keywords — *Canva, digital teaching materials, interactive learning, teacher competence, training*

Abstrak — Transformasi digital menuntut guru untuk mampu mengembangkan bahan ajar yang inovatif dan interaktif. Namun, keterbatasan kompetensi dalam memanfaatkan platform desain modern masih menjadi kendala di SMP Negeri 12 Yogyakarta. Program pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam membuat bahan ajar digital interaktif menggunakan platform *Canva*. Metode yang digunakan adalah workshop berbasis praktik langsung (*hands-on*) dengan pendekatan evaluasi *mixed-methods*, meliputi *pre-test*, *post-test*, penilaian produk, dan kuesioner umpan balik. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan kompetensi yang signifikan pada seluruh peserta, dibuktikan dengan lonjakan skor *post-test*, kualitas produk bahan ajar yang fungsional dan menarik secara visual, serta persepsi yang sangat positif terhadap manfaat dan pelaksanaan pelatihan. Disimpulkan bahwa pelatihan ini efektif dalam membekali guru dengan keterampilan praktis untuk bertransformasi menjadi produsen konten digital yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

Kata Kunci — kompetensi guru, bahan ajar digital, *Canva*, pelatihan, pembelajaran interaktif

I. PENDAHULUAN

Transformasi digital dalam pendidikan telah menjadi kebutuhan strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada era revolusi industri 4.0 dan *society 5.0*. *Learning Management System* (LMS) dan platform *e-learning* merupakan instrumen penting yang memungkinkan terjadinya pembelajaran fleksibel, interaktif, serta berbasis data [1]. Studi Bervell dan Arkorful menegaskan bahwa kondisi

penunjang dan kemauan pengguna memiliki pengaruh signifikan terhadap efektivitas LMS dalam pembelajaran jarak jauh berbasis *blended learning* [2]. Selanjutnya, kajian Turnbull mengungkap bahwa desain penelitian mengenai LMS semakin menekankan distribusi materi, kolaborasi guru-siswa, serta evaluasi daring dalam konteks global [3].

Di SMP Negeri 12 Yogyakarta, pemanfaatan LMS berbasis web masih terbatas. Platform yang tersedia hanya berfungsi untuk unggahan video pembelajaran tanpa adanya forum diskusi, kuis interaktif, maupun integrasi *learning analytics*. Akibatnya, keterlibatan siswa rendah dan guru kesulitan memantau perkembangan belajar secara *real-time*. Hal ini sejalan dengan temuan Abaricia dan Delos Santos bahwa LMS yang dirancang dengan integrasi fitur kolaboratif mampu meningkatkan pengalaman pembelajaran melalui interaksi yang lebih aktif dan personalisasi proses belajar [4].

Selain keterbatasan pada sistem, kemampuan guru dalam mengembangkan konten digital juga masih rendah [5]. Haleem menyatakan bahwa efektivitas teknologi pendidikan tidak hanya bergantung pada platform, melainkan juga pada kualitas konten adaptif yang mendukung kebutuhan peserta didik [6], [7]. Dalam hal ini, *Canva* menjadi solusi yang relevan. Platform desain berbasis web ini terbukti mampu meningkatkan kreativitas, ketertarikan, dan motivasi siswa melalui konten visual interaktif [8], [9], [10], [11]. Studi Affindy et al. menunjukkan bahwa *Canva* efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa SMP melalui penyajian konten ilustratif [12] [13].

Beberapa studi terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan *Canva* sebagai media pembelajaran video dapat meningkatkan antusiasme siswa secara signifikan [14]. Hal ini sejalan dengan tren pembelajaran digital yang menekankan visualisasi konten dan partisipasi aktif siswa [15]. Dengan demikian, penggunaan *Canva* dalam pengembangan konten digital yang terintegrasi dengan LMS bukan hanya memperkaya media ajar, tetapi juga meningkatkan kualitas interaksi antara guru dan siswa [16], [17].

Berdasarkan kondisi tersebut, program pengabdian ini difokuskan pada peningkatan kompetensi guru SMP Negeri 12 Yogyakarta melalui pelatihan pembuatan konten digital berbasis *Canva*. Tujuan kegiatan meliputi: (1) meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan *Canva* untuk membuat konten pembelajaran interaktif, (2) mengoptimalkan web dan LMS sekolah sebagai platform pembelajaran kolaboratif, serta (3) mengintegrasikan konten digital interaktif ke dalam LMS untuk memperkuat evaluasi berbasis data.

II. METODE PENGABDIAN

Metode pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dirancang secara sistematis dengan pendekatan *workshop* berbasis praktik langsung (*hands-on*). Sasaran kegiatan adalah guru SMP Negeri 12 Yogyakarta, dengan fokus utama pada pengembangan keterampilan membuat konten digital berbasis *Canva* dan akan diintegrasikan ke dalam web serta LMS sekolah.

A. Perencanaan dan Persiapan Awal

Tahap ini merupakan fondasi dari keseluruhan program, yang mencakup serangkaian kegiatan strategis untuk memastikan efektivitas dan kelancaran pelaksanaan. Tim pengabdi melakukan koordinasi awal dengan pihak sekolah untuk membahas mengenai kebutuhan materi yang akan disampaikan dalam kegiatan pelatihan. Setelah tim memperoleh informasi mengenai kondisi awal dan kebutuhan dari pihak sekolah yaitu terkait pengembangan bahan ajar digital yang interaktif. Berdasarkan analisis kebutuhan, tim melakukan penyiapan materi teknis. Kegiatan ini meliputi pengembangan modul pelatihan terstruktur yang disesuaikan dengan hasil analisis kebutuhan. Modul ini mencakup materi teoretis dan praktis, mulai dari landasan pedagogis bahan ajar digital, pengenalan *Canva* sebagai alat pengembangan bahan ajar digital, cara membuat bahan ajar digital yang interaktif, hingga praktik pembuatan bahan ajar digital yang interaktif dengan *Canva*.

B. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Tahap implementasi merupakan inti dari kegiatan pengabdian, di mana proses transfer pengetahuan dan keterampilan dilaksanakan secara intensif. Pelatihan diselenggarakan dalam format *workshop* dengan menerapkan prinsip *active learning*. Pendekatan ini mengkombinasikan tiga metode utama: (a) Presentasi dan Demonstrasi (20%), di mana fasilitator memaparkan konsep dan mendemonstrasikan fungsionalitas dan fitur-fitur dari *Canva*; (b) Praktik Terbimbing (60%), di mana peserta secara langsung mempraktikkan setiap tahapan pengembangan kursus dengan pendampingan fasilitator; dan (c) Studi Kasus dan Diskusi (20%), di mana peserta diajak untuk membuat bahan ajar digital yang interaktif sesuai dengan mata pelajaran yang peserta ampu.

Kegiatan diawali dengan sesi pembukaan formal yang meliputi sambutan dari perwakilan sekolah dan ketua tim pengabdian. Pihak sekolah menyampaikan apresiasi serta harapan terhadap luaran program, sementara tim pelaksana memaparkan latar belakang, tujuan, dan signifikansi kegiatan. Sesi ini dilanjutkan dengan pengenalan konseptual mengenai platform *Canva*, mencakup penjelasan fitur-fitur dasar, manfaat pedagogisnya, serta contoh-contoh bahan ajar digital yang interaktif dalam konteks pembelajaran modern.

Setelah sesi pengantar, narasumber dari tim pelaksana menyajikan materi inti secara sistematis. Materi mencakup panduan teknis langkah demi langkah, mulai dari manajemen kelas digital, strategi penyusunan konten pembelajaran, hingga teknik pembuatan bahan ajar digital yang interaktif. Setiap penjelasan teoretis selalu disertai dengan demonstrasi langsung pada platform *Canva* untuk memberikan gambaran visual yang jelas kepada peserta.

C. Tahap Evaluasi dan Keberlanjutan

Tahap akhir ini difokuskan pada pengukuran dampak program secara komprehensif dan perencanaan strategi untuk memastikan keberlanjutan pemanfaatan keterampilan baru.

Evaluasi program menggunakan pendekatan *mixed-methods* dengan tiga instrumen utama. Pertama, *pre-test* dan *post-test*, yang dirancang untuk mengukur peningkatan pengetahuan (domain kognitif) peserta terkait konsep desain pembelajaran digital dan fungsionalitas *Canva*. Tes ini diberikan sebelum sesi pelatihan dimulai dan setelah seluruh materi selesai disampaikan. Kedua, evaluasi berbasis produk (*product-based assessment*), di mana hasil karya bahan ajar setiap peserta dimulai menggunakan rubrik untuk mengukur kompetensi praktik (domain psikomotorik). Ketiga, kuesioner umpan balik, yang digunakan untuk mengukur persepsi dan sikap peserta (domain afektif) terhadap relevansi materi, kualitas instruksi, dan dampak pelatihan.

Data yang terkumpul dianalisis secara terintegrasi. Data kuantitatif dari *pre-test* dan *post-test* dianalisis secara deskriptif dengan membandingkan peningkatan nilai yang diperoleh peserta untuk mengukur tingkat keberhasilan program. Data hasil rubrik penilaian produk dianalisis secara deskriptif-kualitatif untuk mengidentifikasi tingkat penguasaan keterampilan dan inovasi yang ditunjukkan peserta. Sementara itu, data kuesioner dianalisis secara deskriptif-kuantitatif untuk mengevaluasi keberhasilan program secara keseluruhan dari sudut pandang peserta.

Untuk menjamin keberlanjutan, tim pelaksana menginisiasi pembentukan komunitas belajar digital di sekolah melalui platform daring melalui *google classroom*. Forum ini berfungsi sebagai wadah bagi para guru untuk saling berbagi karya, berdiskusi, dan mendapatkan dukungan teknis lanjutan dari tim pengabdian pasca-pelatihan, sehingga mendorong budaya inovasi yang berkelanjutan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap implementasi program pelatihan dimulai dengan sesi orientasi yang bertujuan untuk membangun landasan konseptual bagi para peserta. Tim pelaksana memaparkan signifikansi dan relevansi bahan ajar digital interaktif dalam ekosistem pendidikan modern. Materi ini dikontekstualisasikan dengan kebutuhan nyata para guru, yaitu sebagai media untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas yang interaktif seperti ditunjukkan pada Gambar 1. Pendekatan ini esensial untuk membuka wawasan peserta terhadap potensi besar teknologi dalam praktik profesional mereka. Setelah peserta memahami aspek "mengapa" inovasi ini penting, fokus kemudian beralih ke aspek "bagaimana", yaitu dengan memperkenalkan platform *Canva* dan fitur-fitur unggulan sebagai alat untuk merealisasikan gagasan tersebut.



Gambar 1. Pemaparan Urgensi Bahan Ajar Digital yang Menarik

Sebelum transisi menuju sesi praktik terbimbing, dibuka sesi tanya jawab interaktif. Langkah ini bertujuan untuk memvalidasi pemahaman konseptual seluruh peserta mengenai materi yang telah dipaparkan, khususnya terkait konsep bahan ajar digital dan fungsionalitas *Canva*. Antusiasme peserta terlihat jelas melalui beberapa pertanyaan mendalam yang diajukan, di antaranya mengenai fleksibilitas publikasi dan penyematian (*embedding*) hasil karya, kapabilitas platform untuk membangun proyek yang lebih kompleks seperti *e-module*, serta batasan teknis terkait jumlah halaman atau durasi media. Sesi diskusi ini mengindikasikan bahwa pemaparan awal telah berhasil menstimulasi minat dan pemikiran kritis peserta, sejalan dengan pentingnya transformasi kompetensi guru di era digital. Setelah dipastikan tidak ada lagi pertanyaan dan pemahaman peserta telah selaras, tim pelaksana melanjutkan kegiatan ke sesi praktik langsung pembuatan bahan ajar, sebagaimana didokumentasikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Sesi Praktikum

Pada sesi praktik ini, tim pelaksana memandu peserta secara terstruktur untuk memulai proyek pembuatan bahan ajar digital interaktif. Peserta mengikuti proses ini secara langsung dengan menerapkan pendekatan *learning by doing*. Melalui pendekatan ini, peserta dibimbing untuk secara aktif mengeksplorasi beragam fitur *Canva*, seperti pemanfaatan *magic design* untuk tata letak otomatis, penggunaan *text to image* untuk generasi visual, dan penyisipan elemen-elemen interaktif seperti terlihat pada Gambar 3. Pendekatan praktis

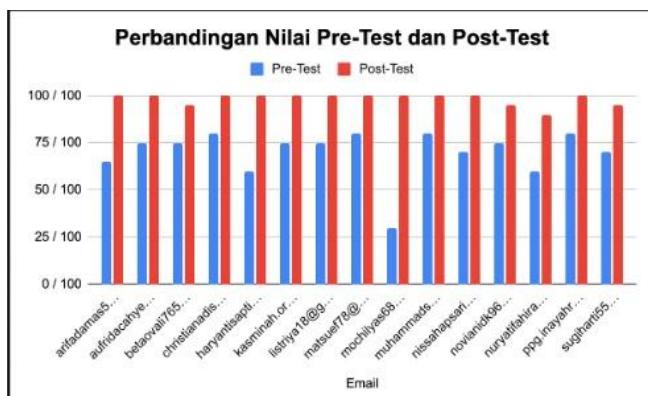
yang berpusat pada peserta ini sejalan dengan temuan pada kegiatan serupa, di mana keterlibatan langsung dalam praktik terbukti mampu meningkatkan meningkatkan keterampilan digital guru dan adopsi *Canva* untuk produksi materi ajar video. Hal ini memperkuat klaim bahwa desain pelatihan yang memadukan teori singkat dan praktik langsung menghasilkan *transfer of training* yang lebih kuat [18].



Gambar 3. Pendampingan Secara Intensif pada Sesi Praktik

Sebagai implementasi dari tahap evaluasi, tim pelaksana melakukan pengukuran efektivitas program melalui penugasan akhir. Setiap peserta diminta untuk secara mandiri membuat satu unit bahan ajar digital interaktif menggunakan *Canva* dengan kriteria yang telah ditetapkan. Tugas ini dirancang untuk diselesaikan dalam waktu satu minggu pasca-pelatihan untuk mengukur retensi pengetahuan dan kemampuan aplikasi mandiri. Penilaian produk difokuskan pada tiga aspek utama: (1) kelengkapan dan relevansi konten, (2) kreativitas pemanfaatan fitur AI dan tingkat interaktivitas, serta (3) kualitas desain visual.

Hasil evaluasi kuantitatif menggunakan instrumen *pre-test* dan *post-test* seperti terlihat pada Gambar 4 menunjukkan adanya peningkatan kompetensi kognitif yang signifikan pada seluruh peserta setelah mengikuti program pelatihan. Setiap peserta secara konsisten menunjukkan skor *post-test* yang lebih tinggi dibandingkan skor *pre-test*. Peningkatan ini terlihat jelas pada sebagian besar peserta yang awalnya memiliki skor pada rentang 60-80, kemudian berhasil mencapai skor mendekati sempurna (95-100) pada *post-test*. Lonjakan paling drastis ditunjukkan oleh salah satu peserta (mochilyas68...) yang skornya meningkat dari di bawah 50 menjadi 100.



Gambar 4. Perbandingan Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*

Data ini secara empiris membuktikan bahwa proses transfer pengetahuan selama *workshop* berlangsung secara efektif dan merata di seluruh peserta. Temuan ini memiliki beberapa implikasi penting. Pertama, peningkatan skor yang konsisten mengimplikasikan bahwa metodologi pelatihan yang mengkombinasikan pemaparan teori dengan sesi praktik terbimbing (*hands-on*) sangat efektif untuk program pengembangan kompetensi digital guru. Kedua, lonjakan nilai yang signifikan, terutama pada peserta dengan skor awal yang rendah, mengindikasikan bahwa program ini berhasil menjembatani kesenjangan pengetahuan (*knowledge gap*) dan sangat bermanfaat bagi mereka yang memiliki pemahaman awal terbatas. Temuan ini sejalan dengan hasil kegiatan pelatihan serupa yang pernah dilakukan oleh [19]. Dengan demikian, hasil ini tidak hanya memvalidasi keberhasilan program dalam mencapai tujuannya, tetapi juga menyiratkan bahwa model pelatihan serupa memiliki potensi besar untuk direplikasi dalam konteks yang lebih luas sebagai strategi efektif untuk akselerasi kompetensi digital pendidik.

Selain peningkatan kompetensi kognitif yang terukur melalui *pre-test* dan *post-test*, keberhasilan program juga divalidasi melalui analisis produk bahan ajar digital yang dihasilkan oleh peserta. Gambar 5 menampilkan salah satu contoh karya yang dibuat oleh seorang guru Bahasa Indonesia, dengan topik "Mengulas Karya Sastra". Produk ini merepresentasikan pencapaian kompetensi praktik (psikomotorik) peserta setelah mengikuti pelatihan dan menjadi bukti konkret dari kemampuan mereka dalam mengaplikasikan fungsionalitas *Canva* untuk tujuan pedagogis.



Gambar 5. Salah Satu Hasil Karya Peserta

Lebih jauh, karya ini mengimplikasikan bahwa peserta tidak hanya menguasai alat (*Canva*) secara teknis, tetapi juga mampu mengintegrasikannya dengan kebutuhan pedagogis. Adanya tombol-tombol interaktif menunjukkan pemahaman peserta dalam menciptakan pengalaman belajar yang aktif, bukan pasif. Keberhasilan peserta dalam menghasilkan produk berkualitas seperti ini menegaskan bahwa pelatihan telah mampu membekali mereka dengan keterampilan praktis yang siap diimplementasikan di dalam kelas. Sejalan dengan itu, pengabdian "*Canva for Education*" pada guru SMP mendokumentasikan capaian terukur. Mayoritas peserta mampu menghasilkan bahan ajar (slide, infografik, dan poster) pascapelatihan yang mengonfirmasi kemanfaatan langsung *workshop* terarah pada produksi perangkat ajar digital [20]. Hal ini juga mengindikasikan bahwa dengan alat

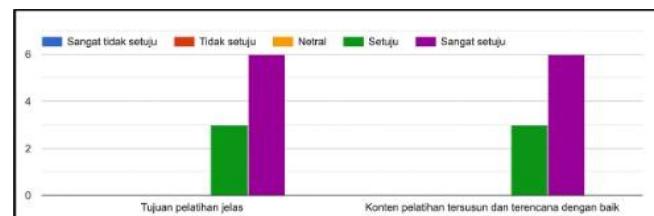
yang tepat dan panduan yang terstruktur, guru dapat bertransformasi dari sekadar konsumen konten menjadi produsen bahan ajar digital yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital.

Evaluasi dari aspek afektif dan persepsi peserta terhadap pelaksanaan program juga menunjukkan hasil yang sangat positif seperti terlihat pada Gambar 6. Berdasarkan data kuesioner umpan balik, mayoritas peserta memberikan respons "Sangat Setuju" terhadap kemampuan instruktur dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif, mendengarkan keluhan dan saran, serta memperlakukan semua peserta secara adil. Temuan ini mengindikasikan bahwa pendekatan fasilitasi yang suporitif dan egaliter dari tim pelaksana berhasil membangun lingkungan belajar yang aman dan nyaman, yang pada gilirannya turut berkontribusi pada efektivitas penyerapan materi dan keberhasilan program secara keseluruhan.



Gambar 6. Hasil Kuesioner Kemampuan Memahami Masalah Peserta

Selain kualitas fasilitasi, kualitas konten pelatihan juga mendapatkan umpan balik yang sangat memuaskan dari para peserta. Data kuesioner menunjukkan bahwa seluruh peserta merespons "Setuju" atau "Sangat Setuju" terhadap pernyataan bahwa tujuan pelatihan tersampaikan dengan jelas dan konten pelatihan tersusun serta terencana dengan baik seperti tersaji pada Gambar 7. Tidak adanya respons netral atau negatif menegaskan bahwa materi yang disajikan dianggap relevan, sistematis, dan mudah diikuti. Kejelasan tujuan dan keteraturan konten ini merupakan faktor krusial yang mendukung keberhasilan peserta dalam memahami dan mengaplikasikan materi, yang pada akhirnya berkontribusi pada pencapaian luaran program secara optimal.



Gambar 7. Kualitas Konten Pelatihan

Sebagai puncak evaluasi, persepsi peserta terhadap manfaat langsung dari pelatihan menunjukkan tingkat kepuasan yang sangat tinggi. Seluruh peserta menyatakan bahwa pelatihan memberikan kontribusi "Sangat baik" hingga "Luar biasa" dalam meningkatkan keterampilan dan pengetahuan mereka seperti terlihat pada Gambar 8. Mayoritas peserta bahkan memilih kategori tertinggi, "Luar biasa", yang mengindikasikan bahwa program tidak hanya memenuhi, tetapi melampaui ekspektasi mereka. Temuan ini

menjadi konfirmasi akhir yang memperkuat data evaluasi lainnya, membuktikan bahwa program pengabdian ini berhasil memberikan dampak positif yang nyata dan dirasakan langsung oleh para guru dalam pengembangan kompetensi profesional mereka.



Gambar 8. Manfaat Materi Pelatihan

Secara keseluruhan, program pelatihan ini terbukti sangat efektif dalam meningkatkan kompetensi guru secara komprehensif, baik pada domain kognitif maupun praktik pembuatan bahan ajar digital. Temuan ini, yang didukung oleh peningkatan skor *post-test*, kualitas produk akhir, dan umpan balik positif peserta, sejalan dengan hasil pengabdian serupa yang menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik (*learning by doing*) secara sistematis mampu menjembatani kesenjangan antara teori dan aplikasi nyata. Keberhasilan ini juga menggarisbawahi pentingnya lingkungan belajar yang kondusif serta perlunya dukungan komunitas belajar digital sebagai ekosistem berkelanjutan untuk pengembangan kompetensi guru di masa mendatang.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan dan evaluasi program pengabdian, dapat disimpulkan bahwa pelatihan pembuatan bahan ajar digital interaktif menggunakan *Canva* secara signifikan berhasil meningkatkan kompetensi guru SMP Negeri 12 Yogyakarta. Keberhasilan ini terbukti secara komprehensif melalui tiga aspek utama: peningkatan pengetahuan (kognitif) yang ditunjukkan oleh lonjakan skor *post-test*, penguasaan keterampilan praktik (psikomotorik) yang terefleksi pada kualitas produk bahan ajar yang dihasilkan, serta persepsi positif (afektif) dari peserta terhadap relevansi, kualitas, dan manfaat pelatihan. Metodologi *workshop* berbasis *learning by doing* terbukti efektif dalam menjembatani kesenjangan antara pemahaman teoretis dan aplikasi praktis. Sebagai saran, untuk keberlanjutan program, direkomendasikan agar pihak sekolah dapat memfasilitasi komunitas belajar digital yang telah diinisiasi untuk mendorong budaya inovasi dan kolaborasi antar guru secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] “EPRA International Journal of Environmental Economics, Commerce and Educational Management”, doi: 10.36713/epra0414.
- [2] B. Bervell and V. Arkorful, “LMS-enabled blended learning utilization in distance tertiary education: Establishing the relationships among facilitating conditions, voluntariness of use and use behaviour,” *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, vol. 17, no. 6, pp. 1–25, 2020.
- [3] D. Turnbull, “Learning management systems: A review of the research designs employed by empirical studies of LMS usage in Australia and China,” *Asia-Pacific Journal of Teacher Education*, vol. 49, no. 2, pp. 174–189, 2021.
- [4] C. P. Abaricia and M. L. C. Delos Santos, “Enhancing e-learning system through learning management system (LMS) technologies: Reshape the learner experience,” *arXiv preprint*, vol. arXiv:2309.12354, 2023.
- [5] Budiono, T. (2023). Pelatihan manajemen konten digital di SMK Negeri 1 Karimunjawa. *Jurnal Atma Inovasia*, 3(4), 369-373.
- [6] Moh. Solehuddin *et al.*, “Development of adaptive e-learning content to increase learning effectiveness,” *Journal International Inspire Education Technology*, vol. 2, no. 2, pp. 87–98, Jul. 2023, doi: 10.55849/jjiet.v2i2.457.
- [7] A. Haleem, “Understanding the role of digital technologies in education,” *Computers and Education: Artificial Intelligence*, vol. 3, p. 100124, 2022.
- [8] I. H. Abdullah, W. Syam Tonra, D. Wahyudi, W. S. Tonra, and M. Hasbi, “Development of digital teaching material for mathematics using *Canva* with a differentiated learning approach,” 2025, doi: 10.33541/edumatsains.
- [9] Adiba, F., Andayani, D. D., Risal, A. A. N., Edy, M. R., & Surianto, D. F. (2023). Transformasi pembelajaran di era digital: Penerapan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterampilan guru SMP di Kabupaten Takalar. *Teknokovasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 337-345.
- [10] N. A. Nurlaila Eka Erfiana and L. Rohmah, “Development of digital teaching materials through *Canva* and book creator for college students of elementary education,” *Journal of Integrated Elementary Education*, vol. 5, no. 1, pp. 60–87, Mar. 2025, doi: 10.21580/jieed.v5i1.24060.
- [11] A. Hayati, . Z., and E. Rosba, “Development of interactive digital teaching materials using *Canva* for science (IPAS) in grade V of elementary school,” *INTERNATIONAL JOURNAL OF MULTIDISCIPLINARY RESEARCH AND ANALYSIS*, vol. 08, no. 06, Jun. 2025, doi: 10.47191/ijmra/v8-i06-76.
- [12] N. T. B. Ngoc and P. K. Huyen, “Using *Canva* platform in designing English lessons to increase students learning motivation,” *International Journal of Scientific and Research Publications*, vol. 13, no. 4, Apr. 2023, doi: 10.29322/ijrsp.13.04.2023.p13623.
- [13] N. R. R. M. Affandy, M. M. Yunus, and H. H. Ismail, “Utilizing *Canva*: Illustrative content for enhancing writing skills of lower secondary ESL students.” *International Journal of Research and Innovation in Social Science (IJRRISS)*, vol. 9, no. 3, pp. 4586–4599, 2025.
- [14] Z. R. Ikhlas, “Utilization of *Canva* application as a learning media video to increase student enthusiasm,” *Journal of Social Studies and Technology*, vol. 2, no. 1, pp. 54–61, 2023.
- [15] Nurdin, E. A., Junaeti, E., Sopianti, Y., & Alfitri, L. A. (2025). Pemberdayaan guru dalam mengintegrasikan educational data analytics sebagai upaya optimalisasi proses pembelajaran di era digital. *Jurnal Atma Inovasia*, 5(5), 392–396.
- [16] D. N. Sahputri, D. Siswanto, Z. Zamzami, L. Nijal, B. Febridi, and A. Agusvyanda, “Creative design training in the gen Z era: Teacher training at vocational schools using *Canva* for innovative learning media,” *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 8, no. 5, pp. 1515–1522, Oct. 2024, doi: 10.31849/dinamisia.v8i5.22078.
- [17] S. Somawati, A. Andri, Sepni Yanti, and M. Munali, “Pengelolaan pembelajaran berbasis Learning Management System (LMS) menggunakan aplikasi *Canva*,” *PakMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 3, no. 1, pp. 80–85, May 2023, doi: 10.54259/pakmas.v3i1.1670.
- [18] S. Dewi, “Training on creating educational videos using *Canva* application for teachers at Pondok Pesantren Miftahul Falah Ash-Shiddiqie Bandung,” *CONSEN: Indonesian Journal of Community Services and Engagement*, vol. 4, no. 2, pp. 227–232, 2024, doi: 10.57152/consen.v4i2.1669.
- [19] M. Zubair, S. Sawaludin, B. Alqadri, and E. Kurniawansyah, “Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis *Canva* untuk guru MANW Unwanul Falah Paok Lombok,” *Jurnal Pengabdian Inovasi Masyarakat Indonesia*, vol. 2, no. 2, pp. 91–94, Aug. 2023, doi: 10.29303/jpmi.v2i2.3289.

- [20] Z. Fadli and A. A. Wahditya, "Pelatihan *Canva* for education: Meningkatkan keterampilan digital guru SMP 1 Watansoppeng," PAKDEMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, vol. 4, no. 2, pp. 327–336, Apr. 2025, doi: 10.58222/pakdemos.v4i2.408.

PENULIS



Satriyo Agung Dewanto, Pendidikan Teknik Elektronika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta



Bekti Wulandari, Pendidikan Teknik Elektronika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta



Bonita Destiana, Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta



Agus Qomaruddin Munir, Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta



Muhammad Resa Arif Yudianto, Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta



Dzul Fadli Rahman, Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta



Ramadhana Setiawan, Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta