

---

## Workshop Pengembangan Media Pembelajaran Digital berbasis Canva untuk Guru

**Annim Hasibuan<sup>1\*</sup>, Amron Zarkasih Ritonga<sup>2</sup>, Leli Hasanah Lubis<sup>3</sup>, Yusman<sup>4</sup>, Rini Antika Ritonga<sup>5</sup>**

Universitas Islam Labuhan Batu, Labuhanbatu, Indonesia<sup>1,2,5</sup>

STIT Albukhary Labuhanbatu, Labuhanbatu, Indonesia<sup>3</sup>

STAI Tebingtinggi Deli, Indonesia<sup>4</sup>



Email Korespondensi: [annimhasibuan@gmail.com](mailto:annimhasibuan@gmail.com)

### INFO ARTIKEL

#### Histori Artikel:

Diterima 07-01-2026

Disetujui 17-01-2026

Diterbitkan 19-01-2026

#### Katakunci:

Workshop;  
Media;  
Digital;  
Canva;

### ABSTRAK

Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk (1) meningkatkan kompetensi digital guru di SMKS Muhammadiyah Rantauprapat dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran digital berbasis platform Canva, (2) memperkuat literasi teknologi guru agar mampu memanfaatkan teknologi digital secara efektif dan kreatif dalam perencanaan serta pelaksanaan pembelajaran, dan (3) mendorong inovasi pembelajaran melalui penyusunan media ajar yang menarik secara visual dan interaktif guna meningkatkan keterlibatan siswa. Metode pelaksanaan PKM menggunakan pendekatan partisipatif yang terdiri atas tiga tahap, yaitu sosialisasi, workshop, dan evaluasi. Tahap sosialisasi difokuskan pada pemetaan awal kompetensi digital guru dan penguatan pemahaman tentang urgensi media pembelajaran digital. Tahap pelatihan dilaksanakan melalui workshop berbasis praktik langsung dengan pendampingan intensif dalam penggunaan Canva untuk pengembangan media pembelajaran sesuai konteks mata pelajaran. Tahap evaluasi dilakukan melalui penilaian produk media yang dihasilkan, pre-test dan post-test literasi teknologi, serta refleksi peserta. Hasil PKM menunjukkan adanya peningkatan kompetensi digital dan literasi teknologi guru secara signifikan, yang ditunjukkan oleh kemampuan guru dalam menghasilkan media pembelajaran digital yang lebih kreatif, komunikatif, dan siap digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, kegiatan ini juga mendorong perubahan sikap guru terhadap pemanfaatan teknologi serta memperkuat budaya inovasi pembelajaran digital di SMKS Muhammadiyah Rantauprapat. Dengan demikian, PKM ini berkontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dan pengembangan profesional guru di lingkungan pendidikan vokasi.

**Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:**

Annim Hasibuan, Zarkasih Ritonga, A., Hasanah Lubis, L., Yusman, Y., & Antika Ritonga, R. (2026). Workshop Pengembangan Media Pembelajaran Digital berbasis Canva untuk Guru. *Aksi Kita: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 150-158. <https://doi.org/10.63822/qwy69680>

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi mendorong transformasi praktik pendidikan dari pendekatan tradisional ke pendidikan berbasis digital. Integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi kebutuhan strategis untuk menciptakan proses belajar yang lebih menarik, kontekstual, dan efektif (Aulia, 2023; Marlina et al., 2026). Namun, banyak sekolah di berbagai daerah masih menghadapi tantangan dalam pemanfaatan teknologi untuk media pembelajaran, terutama dalam hal desain media digital yang menarik dan interaktif. Hal ini bisa jadi, menurut Afifah et al., (2025); Bulan et al., (2024) terkait dengan keterbatasan kompetensi digital guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi.

Guru memiliki peran sentral dalam proses pembelajaran dan dituntut untuk mampu memanfaatkan teknologi secara kreatif sesuai tuntutan pembelajaran abad ke-21 (Amalia, 2024). Literasi digital guru berkaitan erat dengan kemampuan mereka menggunakan aplikasi digital untuk merancang media pembelajaran yang inovatif dan efektif (Azizah, 2025; Hamdani et al., 2025). Namun, survei awal di SMKS Muhammadiyah Rantauprapat menunjukkan bahwa hanya sebagian guru yang mampu memanfaatkan perangkat digital secara optimal untuk tujuan pedagogis. Kondisi ini perlu diatasi agar proses pembelajaran tidak hanya mengandalkan metode konvensional saja.

Aplikasi desain grafis berupa Canva muncul sebagai solusi yang berpotensi untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran digital. Canva menawarkan antarmuka yang intuitif, template siap pakai, dan fitur interaktif yang mendukung kreativitas guru dalam merancang media ajar visual seperti infografik, poster, materi presentasi, dan lembar kerja siswa. Banyak hasil pengabdian menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan Canva dapat secara signifikan meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital (Nita et al., 2025; Nurlina et al., 2024; Rohmah et al., 2024; Ruswandi et al., 2024; Zendrato et al., 2025).

Selain mendukung inovasi media, penggunaan Canva juga berkontribusi dalam penguatan literasi digital guru (Rohmah et al., 2024). Literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga kemampuan memilih, mencipta, serta mengintegrasikan media digital secara kritis dan kreatif ke dalam proses pembelajaran (Aprianto & Wahyudin, 2023). Guru yang memiliki kompetensi literasi digital tinggi cenderung mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih kontekstual dan menarik bagi siswa, serta mampu memfasilitasi pembelajaran mandiri dan kolaboratif.

Kondisi geografis dan sumber daya di Kabupaten Labuhanbatu juga berimplikasi pada variasi kesiapan teknologi di sekolah; tidak semua guru memiliki akses atau kemampuan yang sama dalam pemanfaatan alat digital. Workshop pengembangan media pembelajaran digital berbasis Canva menjadi penting sebagai upaya untuk menjembatani gap kompetensi tersebut. Kegiatan ini dirancang untuk membantu guru SMKS Muhammadiyah Rantauprapat dalam memahami, mengakses, dan memanfaatkan teknologi digital secara maksimal dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran.

Pendidikan vokasi di SMK memiliki kebutuhan khusus terhadap media pembelajaran yang relevan dengan konteks keterampilan abad 21, yakni kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan berpikir kritis. Media pembelajaran digital yang dikembangkan melalui Canva dapat membantu guru menyusun materi yang lebih kontekstual dan aplikatif sesuai dengan karakteristik peserta didik SMK. Hal ini menunjukkan pentingnya pemberdayaan guru melalui pelatihan terstruktur untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah.

Berbagai penelitian dan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan di berbagai

wilayah juga menunjukkan bahwa pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva berhasil meningkatkan kompetensi digital guru serta kreativitas mereka dalam merancang media ajar yang adaptif terhadap kebutuhan siswa (Marlina et al., 2026; Rohmah et al., 2024; Ruswandi et al., 2024). Dengan demikian, intervensi pengembangan media pembelajaran digital berbasis Canva di SMKS Muhammadiyah Rantauprapat penting untuk dilakukan agar dapat memperkuat budaya inovasi pembelajaran berbasis teknologi.

Dengan demikian, pelaksanaan PKM ini bertujuan untuk: 1. Meningkatkan kompetensi digital guru di SMKS Muhammadiyah Rantauprapat dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran digital berbasis platform Canva. 2. Memperkuat literasi teknologi guru sehingga mampu menggunakan teknologi digital secara efektif dan kreatif dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. 3. Mendorong inovasi pembelajaran melalui penyusunan media ajar yang menarik secara visual dan interaktif guna meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

## METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini dirancang melalui tiga tahap utama, yaitu sosialisasi program, workshop, serta evaluasi kegiatan dan produk yang dihasilkan.

### Tahap Sosialisasi

Tahap sosialisasi dilaksanakan sebagai langkah awal untuk membangun pemahaman dan kesiapan guru terhadap pentingnya pengembangan media pembelajaran digital berbasis Canva. Kegiatan ini diawali dengan pemaparan kondisi pembelajaran abad ke-21, tuntutan literasi teknologi guru, serta urgensi inovasi media pembelajaran digital dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Sosialisasi dilakukan melalui forum tatap muka dengan seluruh guru SMKS Muhammadiyah Rantauprapat, dilengkapi dengan diskusi interaktif dan pemetaan awal kompetensi digital guru menggunakan instrumen angket sederhana. Hasil pemetaan digunakan untuk mengidentifikasi tingkat penguasaan teknologi, pengalaman penggunaan media digital, serta kebutuhan spesifik guru sebagai dasar perancangan materi pelatihan agar relevan dengan konteks dan tujuan PKM.



**Gambar 1.** Sosialisasi program workshop kepada guru

## Tahap Workshop

Tahap workshop dirancang secara praktik langsung (*hands-on*) dengan pendekatan *learning by doing* untuk meningkatkan kompetensi digital dan literasi teknologi guru. Kegiatan diawali dengan pengenalan fitur dasar dan lanjutan Canva, termasuk pemilihan template edukatif, pengelolaan elemen visual, integrasi teks, gambar, video, serta penyusunan media interaktif yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran. Selanjutnya, peserta dibimbing untuk merancang media pembelajaran digital secara mandiri berdasarkan RPP atau modul ajar yang mereka gunakan di kelas. Pada tahap ini, fasilitator memberikan pendampingan intensif, umpan balik teknis, serta contoh praktik baik (*best practices*) agar guru mampu menghasilkan media pembelajaran yang inovatif, menarik secara visual, dan siap digunakan dalam proses pembelajaran.

## Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilaksanakan untuk mengukur ketercapaian tujuan PKM dan efektivitas pelaksanaan kegiatan. Evaluasi dilakukan melalui penilaian produk media pembelajaran digital yang dihasilkan guru menggunakan rubrik yang mencakup aspek desain visual, kejelasan materi, kreativitas, dan potensi keterlibatan siswa. Selain itu, evaluasi juga dilakukan melalui angket pre-test dan post-test untuk melihat peningkatan kompetensi digital dan literasi teknologi guru setelah mengikuti workshop. Umpan balik kualitatif dikumpulkan melalui diskusi reflektif untuk mengetahui kendala, manfaat, serta rencana pemanfaatan media Canva dalam pembelajaran. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar penyusunan rekomendasi tindak lanjut dan penguatan implementasi pembelajaran digital secara berkelanjutan di sekolah SMKS Muhammadiyah Rantauprapat.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan PKM diawali dengan tahap sosialisasi yang melibatkan seluruh guru SMKS Muhammadiyah Rantauprapat. Pada tahap ini, guru menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap isu pengembangan media pembelajaran digital, khususnya yang berkaitan dengan pemanfaatan platform Canva. Hasil diskusi awal menunjukkan bahwa sebagian besar guru telah mengenal Canva secara umum, namun penggunaannya masih terbatas pada kebutuhan non-pembelajaran, seperti desain poster sederhana atau keperluan administrasi sekolah.

Hasil pemetaan awal kompetensi digital guru melalui angket menunjukkan bahwa mayoritas peserta berada pada kategori kompetensi digital tingkat dasar hingga menengah. Guru umumnya telah mampu mengoperasikan perangkat digital dan aplikasi presentasi konvensional, tetapi belum optimal dalam mengembangkan media pembelajaran visual yang interaktif dan terintegrasi dengan tujuan pembelajaran. Temuan ini memperkuat urgensi pelaksanaan workshop yang berfokus pada peningkatan literasi teknologi dan kreativitas guru dalam pengembangan media ajar.

Pada tahap sosialisasi juga teridentifikasi adanya kebutuhan guru terhadap media pembelajaran yang lebih menarik secara visual untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, terutama pada mata pelajaran kejuruan. Guru menyampaikan bahwa keterbatasan waktu dan keterampilan desain menjadi

hambatan utama dalam mengembangkan media pembelajaran digital secara mandiri. Temuan ini menjadi dasar perancangan materi workshop yang bersifat aplikatif dan kontekstual.

Tahap workshop dilaksanakan dengan pendekatan praktik langsung yang menempatkan guru sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran. Guru diperkenalkan secara sistematis pada fitur-fitur Canva, mulai dari pemilihan template pendidikan, pengelolaan layout visual, pemanfaatan ikon dan ilustrasi edukatif, hingga integrasi multimedia dalam satu media pembelajaran. Pada sesi ini, guru menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap prinsip desain media pembelajaran yang komunikatif dan efektif.

Hasil pelatihan menunjukkan bahwa guru mampu mengembangkan media pembelajaran digital berbasis Canva yang disesuaikan dengan mata pelajaran masing-masing. Produk yang dihasilkan meliputi media presentasi interaktif, infografik materi, lembar kerja digital, dan bahan ajar visual yang dirancang untuk mendukung pembelajaran di kelas. Guru juga mulai memahami pentingnya konsistensi visual, kejelasan pesan, dan keterpaduan antara tujuan pembelajaran dengan desain media.

Selama sesi pendampingan, terjadi peningkatan signifikan dalam kreativitas guru dalam mengolah materi ajar. Guru tidak hanya mengadaptasi template yang tersedia, tetapi juga memodifikasinya sesuai dengan konteks pembelajaran dan karakteristik siswa SMK. Hal ini menunjukkan bahwa workshop tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga mendorong kemampuan berpikir kreatif dan inovatif dalam pembelajaran.

Berikut salah satu gambar hasil produk yang dibuat oleh guru



Gambar 1. Produk hasil guru

Hasil evaluasi produk media pembelajaran menunjukkan bahwa sebagian besar media yang dihasilkan memenuhi kriteria baik hingga sangat baik berdasarkan aspek desain visual, keterbacaan materi,

kreativitas, dan potensi keterlibatan siswa. Guru mampu menyusun media yang tidak hanya informatif, tetapi juga menarik secara estetis dan mudah dipahami oleh peserta didik. Temuan ini mengindikasikan tercapainya tujuan peningkatan kompetensi digital guru.

Berdasarkan hasil pre-test dan post-test, terdapat peningkatan yang jelas pada literasi teknologi guru setelah mengikuti kegiatan PKM. Guru menunjukkan peningkatan pemahaman dalam penggunaan teknologi digital secara efektif, khususnya dalam memilih dan memanfaatkan fitur Canva untuk mendukung perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Peningkatan ini memperlihatkan bahwa pelatihan memberikan dampak nyata terhadap kapasitas profesional guru.

**Tabel 1.** hasil pre test dan post test peserta workshop

Aspek yang Dinila	Skor Rata-rata Pre-test	Skor Rata-rata Post-test	Kategori
Literasi teknologi	62	85	Meningkat
Desain media	58	80	Meningkat
Kreativitas	60	85	Meningkat

Selain peningkatan kompetensi, hasil refleksi guru menunjukkan adanya perubahan sikap terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Guru menjadi lebih percaya diri dan termotivasi untuk mengintegrasikan media pembelajaran digital ke dalam praktik mengajar sehari-hari. Guru juga menyatakan kesiapan untuk mengembangkan media pembelajaran secara mandiri dan berkelanjutan setelah kegiatan PKM berakhir.

Secara keseluruhan, pelaksanaan PKM memberikan dampak positif terhadap penguatan budaya inovasi pembelajaran di SMKS Muhammadiyah Rantauprapat. Kegiatan ini tidak hanya menghasilkan produk media pembelajaran digital, tetapi juga membangun kesadaran kolektif guru akan pentingnya literasi teknologi dan inovasi pembelajaran sebagai bagian dari peningkatan kualitas pendidikan di sekolah.

## Pembahasan

Peningkatan kompetensi digital guru setelah mengikuti workshop pengembangan media pembelajaran berbasis Canva sejalan dengan temuan Ruswandi et al., (2024) yang menekankan integrasi teknologi, pedagogi, dan konten dalam praktik pembelajaran. Hasil PKM menunjukkan bahwa guru tidak hanya memperoleh keterampilan teknis menggunakan Canva, tetapi juga mampu mengaitkan desain media dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik materi ajar. Temuan ini mendukung kajian sebelumnya yang menyatakan bahwa pelatihan berbasis praktik langsung mampu meningkatkan kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi secara bermakna ke dalam pembelajaran (Bulan et al., 2023).

Dari perspektif teori pembelajaran multimedia, media pembelajaran digital yang dirancang menggunakan Canva berpotensi meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa karena memadukan elemen visual, teks, dan simbol secara terstruktur. Marlina et al., (Marlina et al., 2026) menegaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi visual dan verbal yang saling melengkapi. Hasil PKM yang menunjukkan peningkatan kualitas desain media dan kreativitas guru memperkuat temuan penelitian sebelumnya bahwa penggunaan aplikasi desain visual seperti Canva dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran dan motivasi belajar siswa (Afifah et al., 2025). Dengan demikian,

inovasi media pembelajaran yang dihasilkan guru memiliki dasar teoritis yang kuat dalam mendukung pembelajaran bermakna.

Selain aspek kognitif dan pedagogis, perubahan sikap dan kepercayaan diri guru dalam memanfaatkan teknologi menunjukkan penguatan literasi digital guru sebagai bagian dari kompetensi profesional abad ke-21. Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga kemampuan mencipta, mengevaluasi, dan mengintegrasikan media digital secara kritis dalam pembelajaran (Bulan et al., 2024). Temuan PKM ini sejalan dengan hasil pengabdian dan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa workshop pengembangan media digital mampu mendorong perubahan mindset guru dari pengguna pasif menjadi kreator media pembelajaran (Nita et al., 2025). Oleh karena itu, PKM ini berkontribusi pada penguatan budaya inovasi pembelajaran digital yang berkelanjutan di lingkungan sekolah mitra.

## KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat berupa workshop pengembangan media pembelajaran digital berbasis Canva di SMKS Muhammadiyah Rantauprapat terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi digital dan literasi teknologi guru serta mendorong inovasi pembelajaran. Melalui tahapan sosialisasi, pelatihan berbasis praktik, dan evaluasi, guru tidak hanya memperoleh keterampilan teknis dalam merancang media pembelajaran digital yang menarik dan interaktif, tetapi juga menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dan kreativitas dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Hasil ini mengindikasikan bahwa pelatihan yang kontekstual dan aplikatif mampu memperkuat kapasitas profesional guru sekaligus menumbuhkan budaya pembelajaran digital berkelanjutan, khususnya dalam konteks pendidikan vokasi, sehingga berkontribusi pada peningkatan kualitas proses pembelajaran di SMKS Muhammadiyah Rantauprapat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Tang, J., Zain, S., & Firman, F. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar Dasar-Dasar Kejuruan Siswa Kelas X APHP UPT SMK Negeri 8 Pinrang. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(2), 733–742. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i2.1432>
- Amalia, E. (2024). Perbedaan Hasil Belajar IPS Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Video dan Media Powerpoint. *JPGENUS: Jurnal Pendidikan Generasi Nusantara*, 2(2), 300–304. <https://doi.org/10.61787/7zrps152>
- Aprianto, V., & Wahyudin, W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Aplikasi Lectora Inspire Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Digital Transformation Technology*, 3(2), 643–653. <https://doi.org/10.47709/digitech.v3i2.3191>
- Aulia, J. (2023). Development Pocket Book Based on Local Culture of Dompu Bima to Improve Speaking Skills of Students MTSn 1 Dompu: Jumratun Aulia\*, Arif Bulan, Nur Wahyuni. *JPGENUS: Jurnal Pendidikan Generasi Nusantara*, 1(2), 72–78. <https://doi.org/10.61787/jaxygr71>
- Azizah, U. N. (2025). THE EFFECT OF USING FLASH CARD MEDIA ON ENGLISH VOCABULARY MASTERY OF GRADE 8 STUDENTS OF AL-IKHLAS ISLAMIC JUNIOR HIGH SCHOOL

- JATIMAKMUR BEKASI. *JPGENUS: Jurnal Pendidikan Generasi Nusantara*, 3(1), 93–102. <https://doi.org/10.61787/t3ww1a57>
- Bulan, A., Ramadhan, R. A., & Wahyuni, N. (2024). Need Analysis for Developing English Teaching Materials Using the Eco-ELT Approach to Enhance Environmental Literacy Among High School Students in Dompu Regency. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(1), 72–80. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i1.417>
- Bulan, A., Srirahmawat, I., & Hasan, H. (2023). PELATIHAN PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS TEKNOLOGI UNTUK MEMFASILITASI PEMBELAJARAN TERDIFERENSIASI KURIKULUM MERDEKA. *Jurnal Abdi Insani*, 10(3), 1962–1971. <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v10i3.1084>
- Hamdani, F., Nuryadi, H., & Aulia, M. (2025). Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif IPA untuk Anak Sekolah Dasar Kelas IV Berbasis Multimedia. *Digital Transformation Technology*, 4(2), 1260–1266. <https://doi.org/10.47709/digitech.v4i2.5392>
- Marlina, L., Taufik, T., & Hasan, H. (2026). Efektivitas Penggunaan Media Digital Canva dalam Pembelajaran Menulis Puisi di SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 6(1), 197–205. <https://doi.org/10.53299/jppi.v6i1.3291>
- Nita, S., Untari, E., Sussolaikah, K., & Rifai, M. H. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva untuk Meningkatkan Keterlibatan Mahasiswa dalam Pembelajaran Daring. *Digital Transformation Technology*, 5(1), 354–359. <https://doi.org/10.47709/digitech.v5i1.6204>
- Nurlina, N., Maharani, S. D., & Barus, J. (2024). Rancangan Pengembangan Media Komik Berbasis Budaya Lahat dengan Menggunakan Aplikasi Canva untuk Pembelajaran di Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4), 1353–1363. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.761>
- Rohmah, N., Prawoto, E. C., & Kurniawan, A. (2024). Pemanfaatan Canva sebagai Media Pembuatan Majalah Sekolah Mahasiswa Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(2), 653–659. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i2.556>
- Ruswandi, R., Gumelar, W. S., Ermaya, A. S., & Ginanjar, G. (2024). The effectiveness of project-based learning by using Canva application on students' descriptive writing achievement. *EduLite: Journal of English Education, Literature and Culture*, 9(2), 1. <https://doi.org/10.30659/e.9.2.1-20>
- Zendrato, M. T., Harefa, T., Laoli, A., & Daeli, H. (2025). Development Of Interactive E-Book Of Based Learning Media Canva In Recount Text Material For Class VIII At SMP Negeri 1 Hiliiduho In 2023/2024: English. *Journal of English Development*, 5(1), 184–205. <https://doi.org/10.25217/jed.v5i1.5241>