

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGUNAKAN CANVA FOR EDUCATION BAGI GURU

Oleh:

Mohammad Syahidul Haq¹, Hendratno², Andi Kristanto³, Muhammad Ivan Dwi Saputra⁴

^{1,2,3,4}Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
¹mohammadhaq@unesa.ac.id

Abstract

The development of digital technology requires teachers to be able to adapt to change and innovate in the learning process. However, the results of the preliminary study indicate that most teachers at MTs Miftahul Ulum Kemlagi still have limitations in developing digital-based interactive learning media. This Community Service Activity (PKM) aims to improve teachers' competence in designing interactive learning media using Canva for Education. The activity was conducted on June 19, 2025 involving 25 teachers through a participatory training approach that includes lectures, interactive discussions, demonstrations, hands-on practice, mentoring, and evaluation. Data were obtained through a participant satisfaction questionnaire containing 15 items with a 4-point Likert scale, which had been tested for validity ($r > 0.396$) and reliability (Cronbach's Alpha = 0.937). The results show that the training was rated very satisfactory with an average satisfaction level of 92,9%, with the highest indicators being the desire to attend advanced training (96%) and its usefulness in improving teacher competence (94%). The activity received positive responses and contributed to improving teachers' competence in developing interactive learning media.

Keywords: *Canva for Education, Interactive Learning Media, Teacher Digital Competency, Madrasah Teachers, Community Service Program*

PENDAHULUAN

Kualitas pembelajaran di era digital telah menjadi prioritas utama dalam sistem pendidikan nasional. Revolusi Industri 4.0 dan 5.0 menghadirkan transformasi fundamental dalam cara siswa belajar dan cara guru mengajar. Era ini menuntut pendidikan tidak hanya menyampaikan konten, tetapi juga mengembangkan kompetensi abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan literasi digital (Fatimah et al., 2023; Listiaji & Subhan, 2021). Penelitian Listiaji & Subhan (2021) menunjukkan bahwa pembelajaran literasi digital berpengaruh positif terhadap kompetensi teknologi informasi dan komunikasi calon guru, terutama pada aspek pemanfaatan teknologi pendidikan, pengelolaan pembelajaran, dan profesionalisme guru. Penelitian menunjukkan bahwa literasi digital berpengaruh signifikan terhadap kualitas pembelajaran, di mana tingkat literasi digital yang baik dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman materi sebesar 39,9% (Akbar, 2025). Dalam konteks madrasah, kualitas pembelajaran kini tidak hanya diukur dari pencapaian akademik, tetapi juga dari kemampuan siswa beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan

mengaplikasikan pengetahuan secara kontekstual. Integrasi teknologi digital dalam pembelajaran juga terbukti meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses belajar mengajar.

Meskipun demikian, implementasi pembelajaran digital di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan. Menurut hasil riset Falah & Hadna (2022), hanya 28% siswa sekolah dasar di Indonesia yang sepenuhnya dapat mengikuti pembelajaran daring, sedangkan 66% masih menggunakan pembelajaran manual melalui buku dan lembar kerja, serta 6% tidak mengikuti pembelajaran sama sekali, sehingga menunjukkan masih adanya kesenjangan dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran di berbagai satuan pendidikan. Permasalahan implementasi pembelajaran digital juga terlihat dari hasil survei Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Tengah yang menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran jarak jauh (PJJ) secara daring baru mencapai 20%, sehingga sebagian besar proses pembelajaran masih menghadapi hambatan akses teknologi dan infrastruktur digital (Sofianto & Zuhri, 2021).

Selain faktor infrastruktur, kompetensi digital guru juga menjadi faktor penting yang memengaruhi kualitas pembelajaran. Judijanto (2024) melalui survei terhadap 200

guru dan siswa melaporkan bahwa tingkat literasi digital memperoleh skor rata-rata 3,75, sedangkan kualitas pembelajaran memperoleh skor rata-rata 4,12 (skala 1–5). Hasil penelitian tersebut juga menunjukkan adanya hubungan positif yang signifikan antara literasi digital dengan kualitas pembelajaran ($r = 0,60$; $p < 0,001$), yang mengindikasikan bahwa semakin baik literasi digital, semakin tinggi kualitas proses pembelajaran yang dihasilkan.

Temuan lain oleh Zulaikha et al. (2025) terhadap 296 guru sekolah dasar di DKI Jakarta, Jawa Barat, dan Sumatera Barat menunjukkan bahwa literasi digital guru secara umum berada pada kategori cukup baik, terutama pada aspek penggunaan teknologi dan etika digital. Akan tetapi, kemampuan kognitif guru, khususnya dalam melakukan evaluasi kritis terhadap informasi digital, masih menunjukkan kelemahan yang cukup signifikan.

Salah satu inovasi penting yang mendukung transformasi digital adalah penggunaan media pembelajaran interaktif. Media ini memungkinkan siswa berpartisipasi aktif melalui elemen multimedia seperti teks, gambar, video, kuis, dan simulasi, yang terbukti mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar (Oktariani et al., 2024; Raudah et al., 2024; Rosyada et al., 2025). Namun, dalam konteks pendidikan madrasah, masih banyak guru yang mengalami kesulitan mengembangkan media pembelajaran digital secara mandiri. Salah satu alternatif solusi yang efektif dan mudah digunakan adalah Canva for Education, yaitu platform desain grafis berbasis cloud yang memungkinkan pengguna membuat media pembelajaran menarik tanpa memerlukan keahlian desain khusus (Gehred, 2020). Canva memiliki beberapa keunggulan, antara lain aksesibilitas tinggi, fitur lengkap untuk pembelajaran multimedia, kompatibilitas lintas platform, serta ketersediaan versi gratis yang ramah bagi lembaga pendidikan (Haq et al., 2024; Wawan et al., 2025).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan melalui observasi, wawancara, dan analisis kebutuhan terhadap 25 guru di MTs Miftahul Ulum Kemlagi, ditemukan bahwa 18 guru (72%) belum pernah membuat media pembelajaran interaktif secara mandiri, sedangkan 21 guru (84%) masih menggunakan media pembelajaran berbasis presentasi sederhana dan buku ajar. Guru juga menyampaikan kendala berupa keterbatasan kemampuan desain media digital, kurangnya pengalaman menggunakan

platform pembelajaran interaktif, serta minimnya pendampingan teknis. Padahal, pada era digital guru diharapkan tidak hanya mampu memanfaatkan teknologi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga mampu merancang media pembelajaran interaktif yang kreatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Perbedaan antara kondisi ideal dengan kondisi aktual tersebut menunjukkan adanya kesenjangan kompetensi digital guru yang perlu mendapatkan perhatian melalui program peningkatan kapasitas yang terarah. Oleh karena itu, salah satu solusi yang dipilih adalah pelaksanaan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva for Education karena platform tersebut memiliki fitur yang mudah digunakan, fleksibel, dan mendukung pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia.

Oleh karena itu, tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) melaksanakan kegiatan Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva for Education yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam merancang media pembelajaran kreatif, inovatif, dan relevan dengan kebutuhan era digital, guna mewujudkan proses pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan bermakna di lingkungan madrasah.

METODE

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini menggunakan pendekatan pelatihan partisipatif yang menekankan keterlibatan aktif guru dalam setiap tahap kegiatan. Tujuannya agar peserta tidak hanya memahami teori, tetapi juga memiliki keterampilan praktis dalam membuat media pembelajaran interaktif menggunakan Canva for Education. Kegiatan dilaksanakan pada 19 Juni 2025 di MTs Miftahul Ulum Kemlagi, Kabupaten Mojokerto, dengan 25 peserta guru dari berbagai mata pelajaran yang dipilih secara purposive berdasarkan tingkat kemampuan digital yang masih rendah dan keterbatasan pengalaman dalam penggunaan media pembelajaran interaktif.

Pelatihan dipandu oleh tiga pemateri dan dilaksanakan melalui beberapa metode, yaitu ceramah, diskusi interaktif, demonstrasi, praktik langsung, pendampingan, dan evaluasi partisipatif.

Evaluasi kegiatan dilakukan menggunakan angket kepuasan peserta yang terdiri dari 15 item dengan skala Likert 4 poin (1–4) mencakup aspek materi, narasumber, pelaksanaan, kebermanfaatan, dan tindak

lanjut. Sebelum digunakan pada kegiatan PKM, instrumen angket terlebih dahulu dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Uji validitas dilakukan menggunakan Pearson Product Moment untuk mengetahui hubungan antara skor item dengan skor total. Pengujian dilakukan terhadap 25 responden dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, sehingga diperoleh nilai r tabel sebesar 0,396. Suatu item dinyatakan valid apabila r hitung $>$ r tabel. Selanjutnya, uji reliabilitas dilakukan menggunakan koefisien Cronbach's Alpha dengan bantuan IBM SPSS Statistics versi 25 untuk mengetahui tingkat konsistensi internal instrumen. Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha $>$ 0,70 (Ghozali, 2018). Hasil uji instrumen menunjukkan seluruh item valid ($r >$ 0,396) dan reliabel (Cronbach's Alpha = 0,937). Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif persentase untuk menilai efektivitas kegiatan dan tingkat kepuasan peserta terhadap pelatihan.

Tabel 1. Uji Validitas Instrumen Angket Respon Peserta

Instrumen	Jumlah Item	r_hitung	r_tabel	Keterangan
Angket respon peserta	15	0,621– 0,812	0,396	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas, seluruh item pada angket memiliki nilai $r_{hitung} >$ r_{tabel} (0.396) pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan $N = 25$ responden. Dengan demikian, seluruh 15 item dinyatakan valid, artinya setiap butir pernyataan mampu mengukur indikator yang dimaksud secara konsisten dan sesuai dengan konstruk yang diukur.

Tabel 2. Uji Reliabilitas Instrumen Angket Respon Peserta

Cronbach's Alpha	Kategori
0.937	Sangat Reliabel

Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha sebesar 0.937, yang berada di atas batas minimal reliabilitas 0.70 (Ghozali, 2018). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrumen angket respon peserta PKM memiliki reliabilitas sangat tinggi, artinya angket tersebut konsisten dan stabil dalam mengukur tingkat kepuasan peserta terhadap kegiatan pelatihan.

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dilaksanakan melalui empat tahapan utama, yaitu persiapan, pemberian materi,

praktik dan pendampingan, serta evaluasi dan refleksi. Tahap persiapan meliputi koordinasi dengan pihak sekolah, identifikasi kebutuhan mitra, serta penyusunan perangkat pelatihan. Tahap pemberian materi dilakukan melalui metode ceramah dan diskusi interaktif mengenai konsep media pembelajaran interaktif serta penggunaan Canva for Education. Selanjutnya, peserta mengikuti praktik dan pendampingan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif sesuai mata pelajaran yang diampu. Tahap terakhir berupa evaluasi dan refleksi dilakukan melalui penyebaran angket respon peserta untuk mengetahui tingkat kepuasan dan efektivitas kegiatan. Alur pelaksanaan kegiatan PKM dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan PKM

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pelaksanaan Pelatihan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva for Education diikuti oleh 25 guru dari berbagai bidang studi di MTs Miftahul Ulum Kemlagi. Pelaksanaan kegiatan berlangsung sesuai dengan tahapan yang telah direncanakan, meliputi penyampaian materi, diskusi interaktif, praktik pembuatan media pembelajaran, serta pendampingan teknis. Selama pelaksanaan kegiatan, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi yang

ditunjukkan melalui keterlibatan aktif dalam sesi diskusi, praktik, serta konsultasi teknis terkait pengembangan media pembelajaran digital.

Pelatihan memberikan pengalaman praktis kepada peserta dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif. Dari 25 peserta, seluruh guru berhasil menyusun minimal satu produk media berbasis Canva for Education sesuai bidang studi masing-masing.



Gambar 2. Pembukaan dan Sambutan oleh Perwakilan Tim PKM dan MTs Miftahul Ulum Kemplagi

Keterlibatan peserta terlihat dari partisipasi aktif dalam mengajukan pertanyaan, menyampaikan pengalaman penggunaan media pembelajaran di kelas, serta melakukan praktik langsung menggunakan Canva for Education. Interaksi yang terjadi selama kegiatan menunjukkan adanya minat yang tinggi dari peserta untuk meningkatkan kompetensi dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran. Selain itu, kegiatan pelatihan juga menjadi sarana bagi peserta untuk berbagi pengalaman mengenai tantangan dan kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran digital di lingkungan madrasah.



Gambar 3. Penyampaian Materi oleh Tim PKM

Dokumentasi kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan berlangsung secara interaktif dengan adanya keterlibatan aktif antara peserta dan tim pelaksana pada setiap sesi kegiatan. Aktivitas tersebut mencerminkan bahwa metode pelatihan partisipatif yang

digunakan mampu menciptakan suasana belajar yang kolaboratif dan mendukung peningkatan keterampilan peserta. Pembelajaran berbasis media interaktif terbukti dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Oktariani et al., 2024; Rosyada et al., 2025). Hal ini menunjukkan bahwa penguatan kompetensi guru dalam mendesain media digital merupakan bagian penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran.

Hasil Pengembangan Kompetensi Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran

Setelah penyampaian materi, kegiatan dilanjutkan dengan praktik pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva for Education. Setiap peserta diminta mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang diampu melalui pendampingan secara langsung oleh tim PKM. Selama proses pendampingan, peserta memperoleh arahan terkait perancangan layout, pemilihan elemen visual, integrasi tombol interaktif, penggunaan hyperlink, serta pembuatan kuis sederhana.

Hasil praktik menunjukkan bahwa seluruh peserta mampu mengoperasikan Canva for Education dan memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia dalam proses pengembangan media pembelajaran. Fitur yang paling banyak digunakan meliputi integrasi video pembelajaran, navigasi interaktif, hyperlink, animasi visual, serta kuis sederhana. Pemanfaatan fitur-fitur tersebut menunjukkan bahwa peserta tidak hanya memahami penggunaan aplikasi secara teknis, tetapi juga mulai menerapkan prinsip pengembangan media pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.



Gambar 4. Pendampingan dan Konsultasi Teknis Secara Luring

Selain meningkatkan keterampilan teknis, kegiatan praktik juga mendorong peserta untuk mengembangkan kreativitas dalam merancang media pembelajaran yang lebih

menarik dan inovatif. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan berbasis praktik dan pendampingan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi pendidikan. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Damayanti et al. (2024) yang menyatakan bahwa kompetensi guru pada era digital tidak hanya terletak pada kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga kemampuan mengembangkan inovasi pembelajaran yang adaptif.

Evaluasi Pelatihan dan Dampak Program

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan pelaksanaan kegiatan melalui penyebaran angket respon peserta kepada seluruh peserta pelatihan. Evaluasi dilakukan untuk menilai persepsi peserta terhadap pelaksanaan kegiatan, kualitas materi, kompetensi narasumber, kebermanfaatan program, serta dampak pelatihan terhadap peningkatan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif.

Tabel 3. Hasil Angket Respon PKM

No	Item Pertanyaan	Rata-rata Skor (%)	Kategori
1	Materi pelatihan relevan dengan kebutuhan saya sebagai guru.	92%	Sangat Baik
2	Materi disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami.	91%	Sangat Baik
3	Materi pelatihan mencakup teori dan praktik yang seimbang.	90%	Sangat Baik
4	Narasumber menguasai materi pelatihan dengan baik.	93%	Sangat Baik
5	Narasumber mampu menjawab pertanyaan peserta dengan jelas.	92%	Sangat Baik
6	Narasumber berinteraksi aktif dan komunikatif dengan peserta.	89%	Sangat Baik
7	Jadwal pelatihan disusun dengan baik dan sesuai rencana.	88%	Sangat Baik
8	Sarana dan prasarana pelatihan mendukung proses belajar.	90%	Sangat Baik

No	Item Pertanyaan	Rata-rata Skor (%)	Kategori
9	Tim PKM memberikan bimbingan dan pendampingan dengan baik.	94%	Sangat Baik
10	Pelatihan ini meningkatkan kemampuan saya dalam membuat media pembelajaran digital.	94%	Sangat Baik
11	Saya dapat menerapkan hasil pelatihan dalam proses pembelajaran di kelas.	93%	Sangat Baik
12	Pelatihan ini mendorong saya untuk berinovasi dalam pembelajaran.	94%	Sangat Baik
13	Saya puas terhadap keseluruhan kegiatan pelatihan ini.	92%	Sangat Baik
14	Saya tertarik untuk mengikuti pelatihan lanjutan yang serupa.	96%	Sangat Baik
15	Saya akan merekomendasikan kegiatan pelatihan ini kepada rekan guru lainnya.	95%	Sangat Baik
Rata-rata Total		92,9%	Sangat Baik

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan memperoleh respon yang sangat positif dengan tingkat kepuasan rata-rata sebesar 92,9%, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Tingginya nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan yang dilaksanakan telah sesuai dengan kebutuhan peserta dalam meningkatkan kompetensi digital dan kemampuan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.

Nilai tertinggi diperoleh pada indikator ketertarikan mengikuti pelatihan lanjutan sebesar 96% dan indikator rekomendasi kegiatan kepada rekan guru lain sebesar 95%. Tingginya nilai pada kedua indikator tersebut menunjukkan bahwa peserta menilai kegiatan pelatihan memiliki manfaat yang tinggi dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran saat ini. Meskipun indikator keterlaksanaan jadwal memperoleh nilai relatif lebih rendah dibanding indikator lainnya (88%), nilai tersebut masih termasuk kategori sangat baik.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa peserta mengharapkan alokasi waktu praktik yang lebih panjang agar dapat mengeksplorasi fitur-



fitur Canva for Education secara lebih mendalam.

Gambar 5. Grafik Tingkat Kepuasan Peserta terhadap Pelaksanaan Pelatihan

Tingginya tingkat kepuasan peserta menunjukkan bahwa pelatihan yang dilaksanakan mampu menjawab kebutuhan guru dalam meningkatkan kemampuan penggunaan teknologi pembelajaran. Hasil ini memperkuat penelitian Listiaji & Subhan (2021) yang menunjukkan bahwa pembelajaran literasi digital berpengaruh terhadap peningkatan kompetensi teknologi informasi dan komunikasi guru. Selain itu, Fatimah et al. (2023) juga menegaskan bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Selain itu, peningkatan kemampuan peserta dalam mengembangkan media interaktif juga sejalan dengan penelitian Oktariani et al. (2024), Rosyada et al. (2025), dan Raudah et al. (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar peserta didik.

Meskipun ditemukan beberapa kendala selama pelaksanaan kegiatan, seperti keterbatasan waktu praktik dan perbedaan kemampuan digital peserta, kendala tersebut dapat diminimalkan melalui bimbingan intensif dan pendampingan secara berkelanjutan melalui Zoom Meeting dan WhatsApp Group. Hal ini sejalan dengan penelitian Anyan & Tuah (2024) yang menyatakan bahwa pendampingan yang berkelanjutan dapat meningkatkan kepercayaan diri guru dalam mengimplementasikan teknologi pembelajaran.

Secara keseluruhan, kegiatan PKM ini memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi pendidikan serta mendukung transformasi pembelajaran pada era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Kegiatan PKM pelatihan Canva for Education berhasil mencapai tujuan peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta mampu menghasilkan media pembelajaran digital dengan memanfaatkan berbagai fitur interaktif dan memberikan respon sangat positif dengan tingkat kepuasan rata-rata sebesar 92,9%. Program ini memberikan dampak terhadap peningkatan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi pendidikan secara lebih kreatif dan inovatif.

Saran

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan, disarankan agar pelatihan serupa dilaksanakan secara berkelanjutan dengan cakupan materi yang lebih luas dan tingkat pendalaman yang lebih tinggi, khususnya terkait pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih kompleks. Selain itu, durasi praktik dan pendampingan dapat ditambah agar peserta memiliki kesempatan yang lebih optimal dalam mengembangkan dan menyempurnakan produk media pembelajaran yang dibuat.

Pihak madrasah juga diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap implementasi hasil pelatihan melalui penyediaan sarana dan prasarana pendukung pembelajaran digital. Bagi kegiatan PKM selanjutnya, dapat dikembangkan pelatihan lanjutan yang tidak hanya berfokus pada penggunaan Canva for Education, tetapi juga mengintegrasikan platform pembelajaran digital lainnya agar kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi pendidikan semakin meningkat dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, P. I. M. (2025). Pengaruh Literasi Digital Terhadap Proses Pembelajaran Mahasiswa Dalam Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal MEKOM (Media Komunikasi Pendidikan Kejuruan)*, 24–29. <https://doi.org/10.26858/MKPK.V1211.6890>
- Anyan, A., & Tuah, Y. A. E. (2024). Revolusi Industri 4.0: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Sites Pada Kompetensi Keahlian TKJ. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 15(1), 110–119. <https://doi.org/10.31932/VE.V1511.3534>
- Damayanti, K., Kurniasari, Mustofa, Z., & Mukminin, A. (2024). Eksplorasi Peran Guru Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Mi Ma'arif Beton. *Istifkar : Media Transformasi Pendidikan*, 4(1), 40–57. <https://doi.org/10.62509/JI.V4I1.112>
- Falah, A. I., & Hadna, A. H. (2022). Problematika Pendidikan Masa Pandemi di Indonesia pada Daerah 3-T (Terluar, Tertinggal, dan Terdepan). *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 7(2), 164–185. <https://doi.org/10.24832/JPNK.V7I2.2997>
- Fatimah, S., Lailia, S. A., Seftiana, A. F., Ayu, S., Rista, V. N., Islam, U., Raden, N., Palembang, F., & Corresponding, I. (2023). Mengintegrasikan Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Di Mi/Sd Pada Era Revolusi Industri 5.0. *SIGNIFICANT : Journal Of Research And Multidisciplinary*, 2(01), 10–19. <https://doi.org/10.62668/SIGNIFICANT.V2I01.644>
- Gehred, A. P. (2020). Canva. *Journal of the Medical Library Association*, 108(2), 338–340–338–340. <https://doi.org/10.5195/JMLA.2020.940>
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25* (9th ed.). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Haq, A., Priyongie, P., Mahyuni, M., & Sunarya, M. H. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva untuk Guru-Guru SMPN 32 Banjarmasin. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(7), 2891–2899. <https://doi.org/10.59837/JPMBA.V2I7.1358>
- Judijanto, L. (2024). Analisis Pengaruh Tingkat Literasi Digital Guru dan Siswa terhadap Kualitas Pembelajaran di Era Digital di Indonesia. *Sanskara Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(02), 50–60. <https://doi.org/10.58812/SPP.V2I02.391>
- Listiaji, P., & Subhan. (2021). Pengaruh Pembelajaran Literasi Digital Pada Kompetensi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Calon Guru. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(1), 107–116. <https://doi.org/10.24832/JPNK.V6I1.1948>
- Oktariani, R., Gading, I. K., & Wibawa, I. M. C. (2024). Media Video Pembelajaran Interaktif Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 470–479. <https://doi.org/10.23887/JMT.V4I3.77773>
- Raudah, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keaktifan dan Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar. *MARAS : Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2092–2097. <https://doi.org/10.60126/MARAS.V2I4.559>
- Rosyada, M., Imron, K., Irmansyah, I., & Putri, T. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Maharah Kalam Melalui Video Interaktif Berbasis Kontekstual. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(6), 5600–5607. <https://doi.org/10.54371/JIIP.V8I6.7983>
- Sofianto, A., & Zuhri, M. (2021). HAMBATAN DAN SOLUSI PEMBELAJARAN JARAK JAUH PADA ERA PANDEMI COVID-19 DI JAWA TENGAH. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(2), 173–186. <https://doi.org/10.24832/JPNK.V6I2.1841>
- Wawan, W., Zuniati, M., Setiawan, A., Mispani, M., Dimiyati, Moh., Ambariyani, A., Choirudin, C., Anggraini, D., & Dewi, Y. A. S. (2025). PENDAMPINGAN PEMANFAATAN APLIKASI CANVA DALAM PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BAGI MAHASISWA INDEKOS SEPUTAR UMALA. *Jurnal Difusi Ipteks Legowo*, 2(2), 89–98. <https://doi.org/10.62242/JDIL.V2I2.39>
- Zulaikha, S., Fadholi, M., Sururi, S., Syahril, S., Jamil, S. N., & Ariyanti, P. N. (2025). “Bridging the digital divide”: Assessing and advancing teachers’ digital literacy across Indonesian provinces. *Journal of Educational Management and Instruction (JEMIN)*, 5(1), 195–212. <https://doi.org/10.22515/JEMIN.V5I1.11586>