

Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pembuatan Buletin Digital Berbasis Canva sebagai Media Pembelajaran di SMPN 133 Jakarta

Lobelia Asmaul Husna^{1*}, Djunaidi¹, M. Fakhruddin¹, Dinna Kamila¹, Adiningtyas Oktaviany¹

¹Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Huku, Universitas Negeri Jakarta, Jl. Rawamangun Muka Raya No.11, RT.11/RW.14, Rawamangun, Kec. Pulo Gadung, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13220, Indonesia

*Alamat email penulis koresponden: lobelia.asmaul@unj.ac.id

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif melalui pembuatan buletin digital berbasis Canva di SMP Negeri 133 Jakarta, Pulau Pramuka, Kepulauan Seribu. Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemanfaatan media digital dalam pembelajaran serta perlunya peningkatan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi. Metode pelaksanaan terdiri atas lima tahapan, yaitu pengumpulan data, analisis, desain, pengkodean, dan pengujian. Tahap pengumpulan data dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan guru terhadap media pembelajaran digital, sedangkan tahap analisis dan desain digunakan untuk merancang format buletin yang sesuai dengan konteks pembelajaran. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru mampu memahami konsep dan langkah pembuatan buletin digital menggunakan Canva serta menunjukkan peningkatan kompetensi dalam merancang media pembelajaran yang kreatif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Guru juga menunjukkan kemampuan mengintegrasikan unsur teks dan visual secara efektif serta memanfaatkan buletin digital dalam kegiatan belajar-mengajar. Pelatihan ini berdampak positif terhadap peningkatan literasi digital, kreativitas, dan kepercayaan diri guru dalam berinovasi menggunakan teknologi. Dengan demikian, kegiatan ini berkontribusi terhadap peningkatan profesionalisme guru serta mendukung transformasi pembelajaran menuju pendidikan yang lebih interaktif dan berbasis teknologi.

Kata Kunci: buletin digital, Canva, kompetensi guru, media pembelajaran, Pulau Pramuka

Abstract

This community service activity aims to enhance teachers' competence in developing innovative learning media through the creation of Canva-based digital bulletins at SMP Negeri 133 Jakarta, located on Pramuka Island, Kepulauan Seribu. This activity was motivated by the limited use of digital media in learning and the need to improve teachers' skills in utilizing educational technology. The implementation method consisted of five stages: data collection, analysis, design, coding, and testing. The data collection stage was conducted to identify teachers' needs regarding digital learning media, while the analysis and design stages were used to develop bulletin formats suited to the learning context. The results showed that teachers were able to understand the concepts and steps of creating digital bulletins using Canva and demonstrated improved competence in designing creative, engaging, and relevant learning media based on students' needs. Teachers also showed the ability to effectively integrate textual and visual elements and apply digital bulletins in teaching and learning activities. This training had a positive impact on enhancing teachers' digital literacy, creativity, and confidence in innovating with technology. Thus, this activity contributes to improving teacher professionalism and supports the transformation of learning toward more interactive, modern, and technology-based education.

Keywords: digital bulletin, Canva, teacher competence, learning media, Pramuka Island

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital di era abad ke-21 menuntut guru untuk memiliki kemampuan adaptif dalam merancang pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik generasi digital. Guru tidak hanya dituntut menguasai materi ajar, tetapi juga mampu memanfaatkan teknologi sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, penguasaan kompetensi TIK menjadi bagian penting dari profesionalitas guru, terutama dalam konteks pembelajaran modern yang berbasis media digital. Dalam konteks ini, media pembelajaran tidak lagi terbatas pada PowerPoint, melainkan dapat diwujudkan dalam bentuk buletin digital yang komunikatif, visual, dan mudah diakses (Ahmar et al., 2023).

Buletin digital memiliki potensi besar sebagai sarana inovatif untuk mendukung proses belajar-mengajar. Media ini mampu menyajikan informasi dalam bentuk ringkas, terstruktur, dan menarik, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa sekaligus mengasah kemampuan berpikir kritis mereka (Munawaroh et al., 2022). Selain berfungsi sebagai media belajar siswa, buletin digital juga dapat menjadi wahana bagi guru untuk berkreasi dan menyalurkan ide pembelajaran dalam format yang menarik serta relevan dengan kebutuhan kurikulum.

Salah satu platform yang paling banyak digunakan untuk membuat buletin digital adalah Canva, sebuah aplikasi desain grafis berbasis daring yang menyediakan beragam template dan fitur yang mudah digunakan (Rahmah et al., 2025). Canva memiliki misi memberdayakan setiap orang agar dapat membuat dan mempublikasikan desain di mana pun secara kreatif (Pratama et al., 2023). Melalui Canva, guru dapat membuat media pembelajaran seperti buletin, poster, e-magazine, dan infografis dengan tampilan profesional tanpa harus memiliki latar belakang desain.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan Canva dapat mengembangkan keterampilan dan kreativitas penggunanya, baik bagi siswa maupun guru (Naila et al., 2024). Selain itu, Canva memiliki beberapa keunggulan seperti kemudahan untuk dipresentasikan, serta menyediakan berbagai tata letak (layout) untuk membuat poster, banner, maupun buletin pembelajaran (Hidayati et al., 2024). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta memotivasi guru untuk lebih kreatif dan inovatif (Prasasti, 2022; Purba & Harahap, 2022; Yuliana et al., 2023).

Kegiatan peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan pembuatan buletin digital menjadi sangat relevan, khususnya di daerah kepulauan seperti Pulau Pramuka, yang merupakan bagian dari Kepulauan Seribu, Jakarta. Kondisi geografis yang terpisah dari pusat kota sering kali berdampak pada keterbatasan akses guru terhadap pelatihan profesional dan sumber belajar digital. Melalui kegiatan ini, guru-guru di Pulau Pramuka diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung dalam merancang media pembelajaran yang kreatif menggunakan Canva, sehingga mampu menghadirkan pembelajaran yang menarik dan kontekstual bagi peserta didik mereka.

Pelatihan pembuatan buletin digital ini membuat guru tidak hanya mengasah kemampuan teknologinya, tetapi juga mengembangkan kompetensi pedagogik dan profesional dalam mengintegrasikan media digital ke dalam pembelajaran. Seperti disampaikan oleh Oktavia (2024), Canva merupakan media interaktif dan menarik yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif. Oleh karena itu, kegiatan ini tidak sekadar

menghasilkan produk buletin digital, tetapi juga menjadi sarana pemberdayaan guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama di wilayah dengan keterbatasan sumber daya seperti Pulau Pramuka (Oktavia et al., 2024).

Pengembangan kompetensi guru melalui pelatihan pembuatan buletin digital berbasis Canva merupakan langkah strategis dalam menjawab tantangan transformasi pendidikan. Kegiatan ini diharapkan dapat memperkuat literasi digital guru, meningkatkan kreativitas mereka dalam mendesain pembelajaran, serta memperluas akses terhadap media edukatif yang inovatif dan berkelanjutan bagi sekolah-sekolah di wilayah kepulauan.

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMP Negeri 133 Jakarta, yang berlokasi di Pulau Pramuka, Kepulauan Seribu, pada Selasa, 2 September 2025 pukul 13.30 WIB. Peserta kegiatan terdiri atas sepuluh orang guru dan kepala sekolah yang aktif mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital berbasis Canva, khususnya dalam bentuk buletin digital yang inovatif dan interaktif.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini mengikuti lima tahapan utama, yaitu pengumpulan data, analisis, desain, pengkodean, dan pengujian. Tahap pertama adalah pengumpulan data, yang dilakukan melalui observasi dan wawancara awal dengan guru di SMPN 133 Jakarta untuk mengetahui kebutuhan, pengalaman, serta kendala mereka dalam menggunakan media pembelajaran digital. Data yang dikumpulkan mencakup tingkat penguasaan teknologi, frekuensi penggunaan media digital dalam pembelajaran, serta jenis media yang selama ini digunakan. Hasil pengumpulan data ini menjadi dasar untuk menentukan arah pelatihan dan jenis media yang paling sesuai dengan kebutuhan guru.

Tahap kedua adalah analisis, yang bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan utama yang dihadapi guru dan potensi penerapan buletin digital dalam pembelajaran. Analisis menunjukkan bahwa sebagian besar guru belum familiar dengan penggunaan Canva sebagai alat bantu pembelajaran dan masih mengandalkan metode konvensional. Oleh karena itu, dibutuhkan strategi pelatihan yang tidak hanya mengajarkan aspek teknis penggunaan Canva, tetapi juga pemahaman pedagogis dalam mendesain buletin digital yang menarik dan relevan dengan materi pelajaran.

Tahap berikutnya adalah desain, yaitu proses perancangan awal model buletin digital yang akan dikembangkan bersama guru. Pada tahap ini, peserta diperkenalkan pada struktur dan elemen buletin digital, seperti tata letak, pemilihan warna, penggunaan gambar, serta penyusunan konten pembelajaran yang komunikatif. Guru diajak untuk membuat rancangan buletin sesuai dengan karakteristik mata pelajaran masing-masing menggunakan fitur-fitur yang tersedia di Canva.

Tahap keempat adalah pengkodean, yaitu implementasi desain ke dalam media nyata menggunakan platform Canva. Guru mulai membuat buletin digital berdasarkan rancangan yang telah disusun sebelumnya dengan memanfaatkan template, ikon, serta elemen visual yang tersedia. Pada tahap ini, guru dilatih untuk menggunakan Canva secara mandiri mulai dari tahap pembuatan, pengaturan tampilan, hingga publikasi dalam format digital. Proses ini juga melatih guru mengintegrasikan konten pembelajaran dengan elemen visual secara harmonis agar buletin lebih menarik dan mudah dipahami siswa.

Tahap terakhir adalah pengujian, yang dilakukan dengan cara menilai hasil buletin digital yang telah dibuat guru berdasarkan aspek isi, tampilan, dan kebermanfaatannya dalam pembelajaran. Pengujian dilakukan melalui diskusi dan umpan balik antara guru, pendamping, dan siswa. Aspek yang dinilai mencakup keterbacaan konten, relevansi dengan materi ajar, kreativitas desain, serta potensi buletin digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dari hasil pengujian ini diperoleh data bahwa guru menunjukkan peningkatan kemampuan dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung proses belajar mengajar.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini berhasil memperlihatkan peningkatan kompetensi guru dalam mendesain dan memanfaatkan buletin digital berbasis Canva sebagai media pembelajaran. Guru tidak hanya memperoleh keterampilan teknis dalam penggunaan aplikasi, tetapi juga pemahaman pedagogis dalam menciptakan media yang menarik, kontekstual, dan berorientasi pada kebutuhan siswa di Pulau Pramuka.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. HASIL

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital melalui pembuatan buletin digital berbasis Canva berhasil mencapai hasil yang diharapkan. Berdasarkan tahapan kegiatan yang meliputi pengumpulan data, analisis, desain, pengkodean, dan pengujian, diperoleh temuan bahwa para guru menunjukkan peningkatan kemampuan dalam memahami konsep media pembelajaran digital, mengoperasikan Canva, serta merancang buletin digital yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran mereka. Pada tahap awal, sebagian besar guru belum terbiasa menggunakan aplikasi desain digital, namun setelah mengikuti pelatihan dan pendampingan, mereka mampu menghasilkan produk buletin digital yang layak digunakan sebagai media pembelajaran. Proses pelatihan juga menumbuhkan sikap percaya diri dan semangat berinovasi di kalangan guru untuk terus mengembangkan media pembelajaran yang menarik, efektif, dan kontekstual dengan kebutuhan peserta didik.

Peningkatan kompetensi guru juga terlihat dari kemampuan mereka dalam memanfaatkan teknologi secara kreatif dan kolaboratif. Melalui penggunaan Canva, guru tidak hanya belajar membuat buletin digital, tetapi juga memahami prinsip estetika, keterbacaan, serta relevansi konten terhadap tujuan pembelajaran. Hasil uji coba menunjukkan bahwa guru mampu mengintegrasikan unsur visual dan teks secara harmonis, sehingga buletin digital yang dihasilkan lebih menarik dan komunikatif. Kegiatan ini juga berdampak positif terhadap kesadaran guru akan pentingnya literasi digital dalam dunia pendidikan. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini telah berhasil mewujudkan tujuan utama, yaitu meningkatkan kompetensi guru dalam penggunaan teknologi digital untuk mendukung pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan adaptif terhadap perkembangan zaman, khususnya di lingkungan sekolah kepulauan seperti SMP Negeri 133 Jakarta di Pulau Pramuka.

3.2. PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMP Negeri 133 Jakarta berjalan dengan lancar dan memperoleh respons positif dari para peserta. Seluruh tahapan kegiatan mulai dari pengumpulan data hingga pengujian memberikan kontribusi nyata terhadap

peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital berbasis Canva.

1. Pengumpulan Data: Identifikasi Kebutuhan Guru

Tahap pengumpulan data dilakukan melalui wawancara informal dan observasi terhadap kondisi pembelajaran di sekolah. Hasil pengumpulan data menunjukkan bahwa sebagian besar guru di SMPN 133 Jakarta masih menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran dan belum terbiasa menggunakan media digital. Sebagian guru mengaku kesulitan dalam mengakses pelatihan TIK karena keterbatasan lokasi Pulau Pramuka yang jauh dari pusat kota. Namun, mereka memiliki motivasi tinggi untuk belajar dan beradaptasi dengan teknologi baru. Data awal ini menjadi dasar penting dalam merancang pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan guru di lapangan.

2. Analisis: Pemahaman dan Tantangan Awal

Tahap analisis menunjukkan bahwa guru memiliki potensi besar untuk memanfaatkan media digital apabila diberikan pelatihan yang praktis dan kontekstual. Hambatan utama yang ditemukan meliputi kurangnya keterampilan teknis menggunakan aplikasi desain serta minimnya contoh media pembelajaran yang menarik dan mudah dibuat. Dari hasil diskusi kelompok, para guru juga menyampaikan bahwa media yang mereka butuhkan adalah media yang mudah dioperasikan, menarik bagi siswa, dan dapat digunakan lintas mata pelajaran. Temuan ini memperkuat urgensi pelatihan pembuatan buletin digital berbasis Canva sebagai solusi sederhana namun inovatif dalam mendukung pembelajaran di sekolah kepulauan.

3. Desain: Proses Kreatif dalam Merancang Buletin Digital

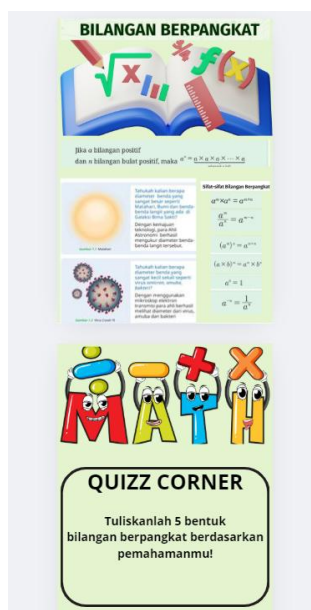


Gambar 2. Memberikan contoh bulletin digital.

Pada tahap desain, para guru mulai diperkenalkan pada prinsip dasar pembuatan buletin digital. Mereka mempelajari bagaimana memilih tata letak (layout), warna, jenis huruf, serta cara menyusun konten yang menarik dan informatif. Fasilitator juga memberikan contoh buletin pembelajaran yang efektif sebagai acuan. Proses ini tidak hanya melatih keterampilan teknis, tetapi juga menumbuhkan kreativitas dan rasa percaya diri guru dalam mengekspresikan ide pembelajaran secara visual. Hasil pengamatan menunjukkan adanya peningkatan partisipasi aktif, di mana sebagian besar guru dapat menghasilkan rancangan awal buletin digital dalam waktu singkat.

4. Pengkodean: Implementasi Pembuatan Buletin Digital

Tahap pengkodean merupakan tahap inti, di mana guru mulai mengimplementasikan rancangan yang telah dibuat ke dalam aplikasi Canva. Guru secara mandiri membuat buletin digital berdasarkan tema pelajaran masing-masing, seperti sejarah, IPA, IPS, atau bahasa Indonesia. Mereka memanfaatkan fitur template, ikon, dan elemen visual yang tersedia di Canva. Proses ini berjalan dinamis; guru saling berbagi ide dan berdiskusi mengenai kombinasi warna, gambar, serta teknik penyusunan teks agar buletin tampak lebih menarik. Pada akhir sesi, setiap guru berhasil membuat satu produk buletin digital utuh yang siap digunakan dalam kegiatan pembelajaran.



Gambar 3. Hasil implementasi penerapan bulletin digital oleh guru

5. Pengujian: Evaluasi Produk dan Refleksi Guru

Tahap pengujian dilakukan melalui penilaian hasil buletin digital berdasarkan kriteria isi, tampilan, dan kebermanfaatan media dalam pembelajaran. Produk buletin yang dihasilkan umumnya memenuhi aspek estetika dan fungsionalitas yang baik. Guru menunjukkan peningkatan kemampuan dalam memilih desain, menata informasi, serta menyesuaikan konten dengan karakteristik siswa. Evaluasi juga dilakukan melalui refleksi guru terhadap pengalaman belajar selama kegiatan. Sebagian besar guru mengaku bahwa pembuatan buletin digital membantu mereka berpikir lebih kreatif dan termotivasi untuk terus berinovasi dalam mengajar. Beberapa guru bahkan berencana menggunakan buletin digital sebagai media rutin dalam pembelajaran dan mendistribusikannya secara daring kepada siswa.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam tiga aspek utama: keterampilan teknologi, kreativitas pedagogik, dan literasi digital. Hasil ini sejalan dengan temuan Agustina et al. (2025) dan Munawaroh et al. (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan buletin digital dapat meningkatkan partisipasi, motivasi, serta kemampuan berpikir kritis peserta didik. Selain itu, pelatihan berbasis Canva terbukti mudah diterapkan dan adaptif terhadap kondisi geografis Pulau Pramuka yang memiliki keterbatasan akses sumber daya.

Peningkatan kompetensi guru dalam kegiatan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital tidak hanya bergantung pada ketersediaan perangkat, tetapi juga pada pemberdayaan dan pendampingan yang tepat. Dengan kemampuan membuat buletin digital, guru di Pulau Pramuka kini memiliki keterampilan baru untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, dan mendukung proses belajar siswa secara aktif.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SMP Negeri 133 Jakarta, Pulau Pramuka, berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital melalui pembuatan buletin digital menggunakan Canva. Seluruh tahapan kegiatan, mulai dari pengumpulan data hingga pengujian, menunjukkan adanya peningkatan kemampuan guru dalam memahami konsep media digital, mengoperasikan Canva, serta merancang buletin yang menarik, informatif, dan relevan dengan konteks pembelajaran di sekolah.

Melalui kegiatan ini, guru tidak hanya memperoleh keterampilan teknis dalam desain media, tetapi juga mengembangkan kreativitas, kemandirian, dan kesadaran akan pentingnya literasi digital dalam dunia pendidikan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru mampu memanfaatkan Canva sebagai sarana untuk berinovasi dalam pembelajaran, sekaligus menjadikan buletin digital sebagai alternatif media yang efektif dan efisien dalam menyampaikan materi. Dengan demikian, program pelatihan ini berkontribusi nyata terhadap peningkatan profesionalisme guru di wilayah kepulauan, serta menjadi langkah strategis dalam memperkuat transformasi pembelajaran menuju era pendidikan yang lebih modern, kreatif, dan berbasis teknologi.

5. UCAPAN TERIMA KASIH (Opsional)

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini didanai oleh Universitas Negeri Jakarta (UNJ) melalui Skema Pengabdian Wilayah Binaan Fakultas. Penulis menyampaikan terima kasih atas dukungan pendanaan dan fasilitas yang telah diberikan, sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik dan memberikan manfaat bagi guru-guru di SMP Negeri 133 Jakarta, Pulau Pramuka, Kepulauan Seribu. Dukungan dari pihak fakultas dan universitas menjadi faktor penting dalam keberhasilan pelaksanaan kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmar, D. S., Patmasari, A., Ahmar, A. S., Azzajjad, M. F., & Rahmawati, S. (2023). Training on Making Bulletin Learning Media Integrated Character Education. *Mattawang: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 245–251. <https://doi.org/10.35877/454ri.mattawang2087>
- Hidayati, A., Zuhdi, S., Resti, M., Tanra Azaria, T., & Andary, L. (n.d.). *Use of Canva in Primary School Education: A Qualitative Study of The Use, Advantages and Disadvantages of Canva*.
- Madrasah Aliyah Negeri Rejang Lebong, D., Oktavia, S., & Yanti, N. (n.d.). Penggunaan Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berdasarkan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah Korpus*, 8(2), 2024. <https://doi.org/10.33369/jik.v8i2.37769>

- Munawaroh, A., Zulfa Faridah, E., Zakiya Al-Mustafid, F., Tadris IPA, J., Ponorogo, I., & artikel, R. (2022). *Pengembangan Buletin Berbasis Sosio-Scientific Issue sebagai Inovasi Media Pembelajaran Materi Pencemaran Udara Info Artikel ABSTRAK*. <http://ejournal.iainponorogo.ac.id/index.php/jtii>
- Naila, F., Adriansyah, F., Paulina, E., & Dewi, S. (2024). Analisis Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa Ilmu Komunikasi 2024. In *Seminar Nasional Universitas Negeri Surabaya*.
- Prasasti, Y. (n.d.). *Workshop Penguatan Kompetensi Guru 2022 SHEs: Conference Series 5 (5) (2022) 1510-1515 Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran IPAS di SD*. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Pratama, R., Alamsyah, M., Siburian, M. F., Marhento, G., & Jupriadi, J. (2023). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA di Madrasah Aliyah. *EduBiologia: Biological Science and Education Journal*, 3(1), 40. <https://doi.org/10.30998/edubiologia.v3i1.16070>
- Purba1, Y. A., & Harahap, A. (2022). *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu*. 06(02), 1325–1334.
- Rahmah, R. N., Rejeki, T., Sari, V. P., Muhammadiyah, U., & Utara, S. (2025). PEMANFAATAN CANVA DALAM PEMBELAJARAN INTERAKTIF: MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN DI SEKOLAH. *Proceeding International Seminar on Islamic Studies*, 6(1). www.canva.com.
- Yuliana, D., Baijuri, A., Ayani Suparto, A., Seituni, S., Sheilla Syukria, dan, PGRI Situbondo, S., & Timur, J. (n.d.). PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN KREATIF, INOVATIF, DAN KOLABORATIF. In *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)* (Issue 6).