

## PELATIHAN CANVA UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL GURU SMK NEGERI 1 RAMBAH SAMO

Muslim<sup>1\*</sup>, Detri Amelia Chandra<sup>2</sup>, Ari Aprilia Dwiana<sup>3</sup>, Sri Wahyudi<sup>4</sup>,  
Firman Santosa<sup>5</sup>, Ridwan<sup>6</sup>

<sup>1,5,6</sup>Ilmu Komputer, Universitas Rokania

<sup>2,4</sup>Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Rokania

<sup>3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Rokania

*email:* muslimpkuuu@gmail.com

**Abstract:** The rapid development of digital technology has encouraged teachers to adapt learning practices through the use of innovative and engaging instructional media. However, many teachers still experience limitations in developing audio-visual learning media that are pedagogically appropriate and easy to produce. This community service activity aimed to improve teachers' digital competence in developing audio-visual learning media using Canva at SMK Negeri 1 Rambah Samo. The activity was conducted from August to December 2025 through a training and mentoring approach. The implementation stages consisted of needs identification, material delivery, demonstration, guided practice, product review, and evaluation. Evaluation was carried out through pre-test and post-test questionnaires, observation of participants' practice, and assessment of the learning media products developed by teachers. The results showed an increase in teachers' understanding from 46% before the training to 84% after the training, indicating an improvement of 38%. In addition, 88% of participants were able to produce audio-visual learning media adapted to their respective subjects. The training also encouraged collaboration among teachers and increased their confidence in applying digital media in classroom instruction. This program demonstrates that practical and continuous Canva-based training can support teachers in creating more interactive, relevant, and meaningful learning experiences in vocational schools.

**Keywords:** canva; audio visual; teacher training; digital competence; learning media.

**Abstrak:** Perkembangan teknologi digital menuntut guru untuk mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih inovatif melalui pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan relevan. Namun, masih banyak guru yang menghadapi keterbatasan dalam mengembangkan media pembelajaran audio visual yang mudah dibuat dan sesuai dengan kebutuhan pedagogis. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi digital guru dalam membuat media pembelajaran audio visual berbasis Canva di SMK Negeri 1 Rambah Samo. Kegiatan dilaksanakan pada Agustus sampai Desember 2025 melalui pendekatan pelatihan dan pendampingan. Tahapan kegiatan mencakup identifikasi kebutuhan, penyampaian materi, demonstrasi, praktik terbimbing, review produk, dan evaluasi. Evaluasi dilakukan melalui angket pre-test dan post-test, observasi praktik, serta penilaian produk media pembelajaran yang dihasilkan peserta. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman guru dari 46% sebelum pelatihan menjadi 84% setelah pelatihan, dengan peningkatan sebesar 38%. Selain itu, sebanyak 88% peserta berhasil menghasilkan media pembelajaran audio visual sesuai dengan mata pelajaran masing-masing. Kegiatan ini juga mendorong kolaborasi antarguru dan meningkatkan kepercayaan diri dalam menerapkan media digital di kelas. Dengan demikian, pelatihan berbasis praktik dan pendampingan terbukti efektif dalam mendukung inovasi pembelajaran dan penguatan kompetensi digital guru di sekolah kejuruan.

**Kata kunci:** canva; media audio visual; pelatihan guru; kompetensi digital; pembelajaran.

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan (Puteri et al., 2025). Transformasi digital menuntut guru tidak hanya menguasai materi ajar, tetapi juga mampu memanfaatkan teknologi sebagai sarana untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini (Lazarenko & Hapchuk, 2024).

Media pembelajaran audio visual merupakan salah satu bentuk media yang relevan digunakan pada pembelajaran abad ke-21 (Angelie et al., 2025). Media ini menggabungkan unsur gambar, teks, suara, dan animasi sehingga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih kaya. Penggunaan media audio visual dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret, meningkatkan perhatian, dan menumbuhkan motivasi belajar karena materi disajikan secara menarik dan komunikatif (Kalang et al., 2025). Menurut (Rohmani & Febriana, n.d.) dalam pembelajaran kejuruan, media audio visual juga sangat penting karena dapat menampilkan prosedur, simulasi, dan ilustrasi praktik yang sulit dijelaskan melalui metode ceramah semata (Naomira et al., 2025).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media audio visual dan media digital berbasis desain interaktif memiliki kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Astuti (2025) menjelaskan bahwa pelatihan pembuatan media pembelajaran digital melalui Canva dan Camtasia dapat membantu guru menghasilkan bahan ajar yang lebih menarik, komunikatif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran modern.

Novitasari dan Anisah (2024) juga menegaskan bahwa Canva dapat digunakan sebagai media untuk membantu guru mengembangkan pembelajaran inovatif karena menyediakan fitur visual yang mudah diakses dan dapat disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Sejalan dengan itu, Sumartini et al. (2025) menyatakan bahwa pelatihan pembuatan bahan ajar berbasis Canva relevan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran.

Dalam konteks sekolah kejuruan, penguatan kompetensi digital guru menjadi semakin penting karena pembelajaran vokasional membutuhkan media yang mampu menampilkan prosedur kerja, tahapan praktik, ilustrasi alat, dan simulasi proses secara lebih konkret. Rahmawati et al. (2025) menemukan bahwa kompetensi digital guru vokasional masih menghadapi tantangan, antara lain keterbatasan akses, waktu, kepercayaan diri, dan kurangnya pelatihan yang berkelanjutan. Oleh karena itu, pelatihan berbasis praktik seperti penggunaan Canva menjadi salah satu strategi yang relevan untuk membantu guru mengembangkan media pembelajaran yang lebih visual, aplikatif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

Meskipun demikian, pemanfaatan media pembelajaran digital di sekolah masih menghadapi berbagai kendala. Salah satu persoalan utama adalah belum meratanya kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Banyak guru masih terbatas pada penggunaan bahan ajar konvensional atau presentasi statis, sehingga variasi pembelajaran belum berkembang secara optimal (Nisak & Rofi'ah, 2023). Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan

pembelajaran digital dengan kompetensi guru di lapangan.

SMK Negeri 1 Rambah Samo merupakan salah satu sekolah yang menghadapi kebutuhan tersebut. Berdasarkan hasil observasi awal, guru-guru di sekolah ini belum optimal dalam memanfaatkan media audio visual untuk mendukung pembelajaran. Sebagian guru telah mengenal Canva, tetapi penggunaannya masih terbatas pada desain sederhana dan belum diarahkan pada pengembangan media pembelajaran audio visual yang terstruktur. Padahal, Canva memiliki berbagai fitur yang memudahkan guru membuat media pembelajaran secara cepat, praktis, dan menarik tanpa harus memiliki keterampilan desain profesional (Renaldi et al., 2025).

Canva sebagai platform desain digital berbasis daring memiliki potensi besar dalam mendukung inovasi pembelajaran. Selain mudah digunakan, Canva menyediakan beragam template, elemen visual, animasi, dan fitur video yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa (Nabillah et al., 2025). Namun, pemanfaatan platform ini tetap memerlukan pelatihan agar guru tidak hanya mampu menggunakan fitur teknis, tetapi juga memahami bagaimana menyusun media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik (Darmayanti & Pratama, 2024).

Atas dasar tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan untuk meningkatkan kompetensi guru SMK Negeri 1 Rambah Samo dalam membuat media pembelajaran audio visual berbasis Canva. Kegiatan ini penting karena tidak hanya berfokus pada keterampilan teknis penggunaan aplikasi, tetapi juga pada

penguatan kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan aplikatif. Dengan demikian, pelatihan ini diharapkan dapat berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah kejuruan.

## METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Rambah Samo, Kabupaten Rokan Hulu, pada Agustus–Desember 2025, dengan pelatihan inti selama 1 hari yang diikuti oleh 22 guru. Kegiatan dilaksanakan melalui metode pelatihan dan pendampingan terstruktur agar peserta tidak hanya memahami konsep media pembelajaran audio visual, tetapi juga mampu menggunakan Canva dan menghasilkan media pembelajaran secara mandiri.

Tahap pertama adalah identifikasi kebutuhan melalui observasi dan koordinasi dengan pihak sekolah untuk memetakan kompetensi digital guru, sarana pendukung, dan kebutuhan pembelajaran. Hasilnya digunakan sebagai dasar penyusunan materi dan pendampingan. Tahap kedua berupa persiapan teknis, meliputi penyusunan materi tentang media audio visual, penggunaan Canva, pengelolaan elemen visual, animasi, audio, dan pembuatan video pembelajaran sederhana, serta penyusunan modul dan perangkat pendukung.

Tahap ketiga adalah pelaksanaan pelatihan tatap muka yang diawali dengan penyampaian materi mengenai pentingnya media audio visual dan pemanfaatan platform digital dalam pembelajaran. Selanjutnya, tim mendemonstrasikan penggunaan Canva mulai dari pembuatan akun hingga penyuntingan video

pembelajaran. Tahap keempat berupa praktik langsung melalui pendekatan learning by doing, di mana peserta membuat media pembelajaran sesuai mata pelajaran masing-masing.

Tahap kelima adalah pendampingan dan review hasil karya dengan pemberian umpan balik dari sisi teknis dan pedagogis agar media yang dihasilkan lebih komunikatif dan sesuai tujuan pembelajaran. Tahap terakhir berupa evaluasi melalui diskusi reflektif, penilaian hasil karya, dan pengumpulan umpan balik peserta terkait manfaat, kendala, serta keberlanjutan penggunaan Canva dalam pembelajaran.

## PEMBAHASAN

Pelatihan pembuatan media pembelajaran audio visual berbasis Canva bagi guru SMK Negeri 1 Rambah Samo memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi digital guru dalam mendukung proses pembelajaran. Kegiatan ini diikuti oleh 22 orang guru dan dilaksanakan melalui pendekatan pelatihan, praktik langsung, serta pendampingan. Sebelum kegiatan dilaksanakan, sebagian guru telah mengenal Canva, namun penggunaannya masih terbatas pada pembuatan desain sederhana, seperti poster, slide presentasi, dan bahan visual statis. Setelah mengikuti pelatihan, guru mulai memahami bahwa Canva tidak hanya dapat digunakan sebagai aplikasi desain, tetapi juga sebagai media untuk membuat bahan ajar audio visual yang lebih menarik, komunikatif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Hasil evaluasi kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan guru setelah mengikuti pelatihan. Evaluasi dilakukan melalui

angket pre-test dan post-test, observasi selama praktik, serta penilaian terhadap produk media pembelajaran yang dihasilkan peserta. Berdasarkan hasil angket, rata-rata kemampuan guru sebelum pelatihan berada pada angka 46%, kemudian meningkat menjadi 84% setelah pelatihan. Dengan demikian, terdapat peningkatan sebesar 38%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik langsung mampu membantu guru memahami konsep media audio visual sekaligus menguasai keterampilan teknis dalam menggunakan Canva untuk kebutuhan pembelajaran.

Peningkatan kemampuan guru terlihat pada pemahaman tentang fungsi media audio visual dalam pembelajaran. Media audio visual tidak lagi dipandang sekadar pelengkap, tetapi sebagai strategi pembelajaran untuk memperjelas materi, meningkatkan perhatian siswa, dan mempermudah penyampaian konsep. Hal ini relevan bagi pembelajaran di SMK yang banyak memerlukan visualisasi prosedur, demonstrasi kerja, serta penyajian materi melalui gambar, animasi, audio, dan video. Kedua, pelatihan ini meningkatkan keterampilan teknis guru dalam menggunakan Canva. Guru mulai mampu memilih template yang sesuai dengan materi ajar, mengatur komposisi teks, menggunakan elemen visual, menambahkan gambar, memilih kombinasi warna yang menarik, menggunakan animasi sederhana, serta menambahkan audio atau narasi ke dalam media pembelajaran. Kemampuan ini menjadi dasar penting bagi guru untuk menghasilkan media pembelajaran digital secara mandiri tanpa harus bergantung pada aplikasi desain yang rumit.

Ketiga, kegiatan ini mendorong guru untuk menghasilkan produk media pembelajaran sesuai dengan mata

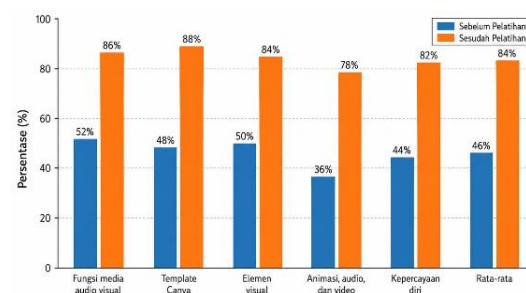
pelajaran masing-masing. Produk yang dihasilkan peserta berupa slide pembelajaran visual, video pembelajaran singkat, infografis materi, serta media presentasi yang dilengkapi dengan animasi dan audio. Berdasarkan hasil penilaian produk, sebanyak 88% peserta berhasil menghasilkan media pembelajaran audio visual yang dapat digunakan sebagai bahan ajar di kelas. Sementara itu, sebanyak 12% peserta masih membutuhkan pendampingan lanjutan, terutama dalam penyempurnaan desain, pengaturan narasi audio, dan penyesuaian media dengan tujuan pembelajaran.

36% menjadi 78%, dengan peningkatan sebesar 42%. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum pelatihan, sebagian besar guru belum terbiasa memanfaatkan fitur audio visual dalam Canva. Setelah mengikuti demonstrasi dan praktik terbimbing, guru mulai mampu menambahkan unsur animasi, audio, transisi, dan video sederhana ke dalam media pembelajaran.

Kemampuan guru dalam memilih dan menggunakan template Canva meningkat dari 48% menjadi 88%, atau naik sebesar 40%. Selain itu, kepercayaan diri guru dalam membuat media pembelajaran digital juga meningkat dari 44% menjadi 82%. Hasil ini menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga mendorong motivasi guru untuk lebih mandiri dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Peningkatan tersebut divisualisasikan pada grafik berikut.

Tabel 1. Hasil Evaluasi Kemampuan Guru Sebelum dan Sesudah Pelatihan

No	Aspek yang Dinilai	Sebelum (%)	Sesudah (%)
1	Pemahaman fungsi media audio visual dalam pembelajaran	52	86
2	Kemampuan memilih dan menggunakan template Canva	48	88
3	Kemampuan menyusun teks, gambar, warna, dan elemen visual	50	84
4	Kemampuan menambahkan animasi, audio, dan video sederhana	36	78
5	Kepercayaan diri dalam membuat media pembelajaran digital	44	82
<b>Rata-rata</b>		<b>46</b>	<b>84</b>



Gambar 1. Peningkatan kemampuan guru sebelum dan sesudah pelatihan

Berdasarkan Tabel 1, seluruh aspek kemampuan guru mengalami peningkatan setelah mengikuti pelatihan. Peningkatan tertinggi terdapat pada aspek kemampuan menambahkan animasi, audio, dan video sederhana, yaitu dari

Grafik pada Gambar 1 disusun berdasarkan hasil angket pre-test dan post-test peserta pelatihan. Data tersebut menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan guru meningkat dari 46% sebelum pelatihan menjadi 84% setelah pelatihan. Peningkatan sebesar 38% ini membuktikan bahwa kegiatan pelatihan Canva memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman dan keterampilan

guru dalam membuat media pembelajaran audio visual.

Selain peningkatan keterampilan teknis, kegiatan pelatihan juga berdampak pada meningkatnya kepercayaan diri guru. Guru yang sebelumnya masih ragu membuat media digital mulai berani mencoba fitur-fitur Canva secara mandiri. Selama praktik berlangsung, peserta aktif bertanya, mencoba desain, memperbaiki tampilan media, menambahkan elemen audio visual, serta menyesuaikan materi dengan kebutuhan pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya memberikan pengetahuan baru, tetapi juga membangun keberanian dan motivasi guru untuk terus berinovasi dalam proses pembelajaran.

Kegiatan ini juga mendorong terjadinya kolaborasi antarguru. Selama proses praktik dan pendampingan, peserta saling membantu ketika mengalami kendala teknis, berbagi ide desain, serta memberikan masukan terhadap hasil karya rekan sejawat. Kolaborasi tersebut menjadi salah satu dampak positif dari kegiatan ini karena peningkatan kompetensi digital guru tidak hanya bergantung pada pelatihan formal, tetapi juga pada kebiasaan saling belajar di lingkungan sekolah. Dengan adanya interaksi tersebut, guru memiliki peluang untuk terus mengembangkan media pembelajaran audio visual setelah kegiatan pelatihan selesai.

Secara umum, pelatihan Canva untuk pembuatan media pembelajaran audio visual mampu meningkatkan kompetensi digital guru SMK Negeri 1 Rambah Samo. Guru tidak hanya memperoleh keterampilan teknis dalam menggunakan Canva, tetapi juga memahami pentingnya menyusun media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan

kebutuhan materi. Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik dan pendampingan dapat menjadi strategi efektif untuk mendukung inovasi pembelajaran dan transformasi digital di sekolah kejuruan.

Meskipun pelatihan berjalan dengan baik, terdapat beberapa kendala, seperti perbedaan kemampuan digital peserta sehingga sebagian guru masih memerlukan pendampingan intensif, terutama dalam pengaturan desain, penggunaan elemen visual, animasi, dan audio. Waktu praktik yang terbatas juga menyebabkan beberapa media pembelajaran belum dapat disempurnakan secara maksimal. Selain itu, ketergantungan pada jaringan internet menjadi hambatan karena Canva berbasis daring, sehingga koneksi yang kurang stabil memengaruhi proses penyuntingan, penyimpanan, dan pengunduhan desain.

Sebagai penguat uraian, dokumentasi kegiatan menunjukkan keterlibatan aktif peserta dalam penyampaian materi, praktik pembuatan media, dan pendampingan langsung oleh tim pelaksana. Dokumentasi ini membuktikan bahwa kegiatan tidak hanya berupa teori, tetapi juga praktik langsung agar guru mampu membuat media pembelajaran audio visual berbasis Canva secara mandiri.



Gambar 2. Pelatihan Pembuatan Media Audio visual berbasis

Kendala yang ditemukan adalah sebagian media pembelajaran masih memuat terlalu banyak teks dan belum

sepenuhnya menerapkan prinsip desain yang sederhana, menarik, dan komunikatif. Beberapa guru juga masih memerlukan pelatihan lanjutan dalam penggunaan audio, narasi, animasi, dan video agar media yang dibuat lebih sesuai dengan karakteristik media audio visual. Oleh karena itu, kegiatan selanjutnya dapat difokuskan pada pendampingan penyempurnaan produk dan pelatihan desain media yang lebih terstruktur.

Secara umum, pelatihan Canva memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi digital guru SMK Negeri 1 Rambah Samo. Guru tidak hanya memperoleh keterampilan teknis, tetapi juga memahami pentingnya merancang media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan materi ajar. Untuk menjaga keberlanjutan hasil kegiatan, sekolah dapat mendorong penggunaan Canva secara rutin, mengembangkan bank media pembelajaran digital, serta membentuk komunitas belajar sebagai wadah berbagi ide dan pengalaman penggunaan media digital.

## SIMPULAN

Pelatihan pembuatan media pembelajaran audio visual berbasis Canva bagi guru SMK Negeri 1 Rambah Samo terbukti mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk pembelajaran. Melalui pendekatan pelatihan, praktik langsung, dan pendampingan, guru tidak hanya mampu menggunakan Canva secara teknis, tetapi juga mulai memahami pentingnya menyusun media pembelajaran yang selaras dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Kegiatan ini menghasilkan produk media audio visual yang dapat

digunakan dalam pembelajaran serta mendorong tumbuhnya kepercayaan diri dan kolaborasi antarguru. Dengan demikian, pelatihan berbasis Canva dapat menjadi strategi yang efektif untuk mendukung inovasi pembelajaran dan transformasi digital di sekolah kejuruan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada LPPM Universitas Rokania atas dukungan pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat, serta kepada Kepala Sekolah dan guru-guru SMK Negeri 1 Rambah Samo yang telah berpartisipasi aktif selama kegiatan berlangsung. Apresiasi juga disampaikan kepada seluruh tim pelaksana yang telah mendukung keberhasilan program ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Angelie, A., Chumairoh, W., Fradana, A. N., & Sidoarjo, M. (2025). *Penggunaan Media Audiovisual dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Pendahuluan Pendidikan berfungsi berfungsi sebagai elemen utama dalam membentuk manusia*. 8, 955–966.
- Astuti, S. D., Umsyani, R. A., Wulandari, R. I., & Baco, R. H. (2025). *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva bagi Guru SMA Negeri 5 Takalar*. 3, 53–62. <https://doi.org/10.58227/intisari.v3i2.328>
- Darmayanti, N. W. S., & Pratama, I. P. A. K. (2024). *Evaluasi Kemampuan Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran IPA Berbantuan*

- Canva*. 7.
- Kalang, M. M. T., Iswahyudi, D., & Romadhon. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ppkn. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 12(2), 508–821. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v12i2.5177>
- Lazarenko, N., & Hapchuk, Y. (2024). E-learning and artificial intelligence as key factors in the digital transformation of higher education: challenges, opportunities and development prospects. *Педагогія*, 2(1), 7–13. [https://doi.org/10.31652/3041-1203-2024\(1\)-7-13](https://doi.org/10.31652/3041-1203-2024(1)-7-13)
- Nabillah, V., Nurlaili, I., & Setiadi, H. W. (2025). Penerapan Canva untuk Meningkatkan Kompetensi Guru dalam Pengembangan Bahan Ajar Digital di Sekolah Dasar. 02(03), 2570–2576.
- Naomira, D., Khumaira, I., & Kunci, K. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar ( Studi Kuantitatif ). 1(1), 105–108.
- Nisak, R. K., & Rofi'ah, S. (2023). Problematika Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital. *BASICA Journal of Arts and Science in Primary Education*, 3(1), 41–50. <https://doi.org/10.37680/basicav3i1.3623>
- Novitasari, N., & Anisah, Z. (2024). *Enhancing Kindergarten Teachers' Competence in Developing Innovative Learning Media Based on Canva*. 8(1), 91–99.
- Puteri, A. R., Nasution, W. N., Irwan, M., Nasution, P., & Utara, U. I. N. S. (2025). *Jurnal Pendidikan Indonesia : Integrasi Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan : Konsep , Perkembangan , dan Inovasi Media Pembelajaran*. 5(4). <https://doi.org/10.59818/jpi.v5i4.1760>
- Rahmawati, S., Prestridge, S., Gafar, A., & Widiaty, I. (2025). Social Sciences & Humanities Open Unpacking the digital competence challenge in vocational education : A case from Indonesia. *Social Sciences & Humanities Open*, 12(July), 101803. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2025.101803>
- Renaldi, D., Edy, Pataropura, A., Subhana, M., & edison, E. (2025). Implementasi Media Pembelajaran menggunakan Canva bagi Guru Sekolah. 5(1), 67–82. <https://doi.org/10.31253/ad.v4i1>
- Rohmani, A. H., & Febriana, A. V. (n.d.). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual Dalam Pembelajaran Fiqih Di MTs Darussalam Kumalasa. 7(1), 136–163.
- Sumartini, T. S., Silvia, S., Wahyuni, W., & Apriliani, Y. K. (2025). *Canva-Based Teaching Material Creation Training to Develop Teacher Competencies*. 6, 122–128.