

Optimalisasi Akun Belajar Guru untuk Peningkatan Kreativitas dan Efektifitas Pembelajaran Melalui Canva di SMKS Islam Kanigoro

Dikirim:

10 September 2025

Diterima:

19 Oktober 2025

Terbit:

30 November 2025

**Bonda Sisephaputra, Dwi Fatrianto Suyatno,
Ardhini Warih Utami, Berlian Maulidya Izzati, Azis Suroni,
Fathan Orvala**
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak—Latar Belakang: Literasi digital guru memiliki urgensi yang tinggi dalam mendukung efektivitas pembelajaran di era teknologi. Namun, sebagian besar guru di SMKS Islam Kanigoro belum optimal memanfaatkan akun belajar.id yang sebenarnya memberikan akses gratis ke Canva Edu. Kondisi ini berdampak pada terbatasnya kreativitas dalam menghasilkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. **Tujuan:** Kegiatan PkM ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan efektivitas pembelajaran guru melalui pelatihan pemanfaatan akun belajar.id berbasis Canva Edu. **Metode:** Pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan partisipatif melalui workshop, praktik langsung, serta evaluasi pre-test dan post-test terhadap 24 guru peserta. **Hasil:** Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan kompetensi guru sebesar rata-rata 60% setelah mengikuti pelatihan. Seluruh guru berhasil menghasilkan minimal satu produk pembelajaran digital berupa poster atau slide yang dinilai lebih menarik dan sesuai dengan kurikulum. **Kesimpulan:** PkM ini berhasil mencapai tujuannya dengan meningkatkan literasi digital, kreativitas, dan efektivitas pembelajaran guru di SMKS Islam Kanigoro.

Kata Kunci—Akun Belajar; Canva Edu; Literasi Digital; Kreativitas Guru; Pembelajaran Digital

Abstract—Background: The urgency of teacher digital literacy is essential in supporting learning effectiveness in today's technological era. However, most teachers at SMKS Islam Kanigoro have not yet optimized the use of belajar.id accounts, which actually provide free access to Canva Edu. This situation limits their creativity in producing innovative and interactive learning media. **Objective:** This community service program aimed to enhance teacher creativity and learning effectiveness through training on the use of belajar.id accounts integrated with Canva Edu. **Methods:** The implementation used a participatory approach through workshops, hands-on practice, and pre-test and post-test evaluations involving 24 teachers. **Results:** The evaluation results showed an average improvement of 60% in teacher competence after the training. All teachers successfully produced at least one digital learning product, such as posters or slides, which were more engaging and aligned with the curriculum. **Conclusion:** This community service program successfully achieved its objectives by improving digital literacy, creativity, and learning effectiveness of teachers at SMKS Islam Kanigoro.

Keywords—Learning Account; Canva Edu; Digital Literacy; Teacher Creativity; Digital Learning

This is an open access article under the CC BY-SA License.



Penulis Korespondensi:

Azis Suroni,
Universitas Negeri Surabaya,
Email: azissuroni@unesa.ac.id

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dalam dunia pendidikan telah memberikan peluang besar bagi guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan media digital yang inovatif. Di era digital saat ini, guru dituntut tidak hanya menguasai materi pelajaran, tetapi juga mampu menyajikan materi secara kreatif agar menarik perhatian siswa dan meningkatkan pemahaman mereka. Salah satu aplikasi yang banyak digunakan adalah Canva, yang mampu membantu guru membuat media pembelajaran interaktif, seperti poster, presentasi, dan modul digital (Hidayati, Zuhdi, Resti, Azaria, & Andary, 2024). Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak guru yang kesulitan dalam memanfaatkan teknologi ini secara optimal, terutama karena keterbatasan keterampilan literasi digital (Hendratno, Istiq'faroh, Siswanto, & Mufidah, 2025). Implementasi Learning Management System menjadi salah satu strategi menuju sekolah pintar, namun masih terbatas pada aspek manajemen dan belum menyentuh kreativitas media pembelajaran (Riatun, Cakra Dewi, Stephani, Alvin, & Mujiono, 2023).

Kondisi serupa juga terjadi di SMKS Islam Kanigoro, Kabupaten Blitar. Berdasarkan survei awal yang dilakukan oleh tim pelaksana PkM, sebagian besar guru belum terbiasa menggunakan akun belajar.id sebagai akses resmi pembelajaran digital dari pemerintah, sehingga pemanfaatan Canva for Education belum berjalan optimal. Padahal, melalui integrasi akun belajar.id, guru sebenarnya dapat memperoleh akses premium Canva yang membuka lebih banyak fitur untuk pembuatan konten pembelajaran kreatif (Herawati, Nuryani, & Saputra, 2024). Rendahnya pemanfaatan ini dapat berdampak pada monotoninya materi ajar, menurunnya minat siswa, dan kurangnya efektivitas pembelajaran. Oleh sebab itu, dibutuhkan intervensi berupa pelatihan dan pendampingan agar guru mampu mengoptimalkan penggunaan Canva secara tepat.



Gambar 1. Gedung SMKS Islam Kanigoro sebagai lokasi pelaksanaan PkM

Gedung SMKS Islam Kanigoro yang ditampilkan pada Gambar 1 merupakan lokasi utama pelaksanaan PkM. Sekolah ini dipilih karena kebutuhan guru terhadap penguasaan media digital masih cukup tinggi dan fasilitas yang ada belum sepenuhnya mendukung kreativitas pembelajaran. Foto ini berfungsi memberikan gambaran kontekstual mengenai mitra PkM,

sehingga pembaca memahami kondisi lingkungan kegiatan. Penempatan gambar lokasi juga penting untuk memperkuat latar belakang penelitian yang dilakukan di ranah pendidikan vokasi.

Beberapa penelitian dan kegiatan pengabdian sebelumnya menegaskan pentingnya penggunaan aplikasi digital dalam pendidikan. Putra, Salihah, dan Pratiwi (2023) membuktikan bahwa pemanfaatan Canva mampu mendorong kreativitas siswa sekaligus meningkatkan efektivitas pembelajaran di sekolah dasar. Etfita, Ahmad, Alber, dan Wahyuni (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis web dapat membantu guru menciptakan suasana belajar interaktif yang mendukung keterlibatan siswa. Selain itu, Gazali Far-Far, Pusparani, dan Urialaly (2024) menekankan bahwa pelatihan berbasis ICT sangat penting bagi guru sejarah untuk meningkatkan kemampuan dalam menyampaikan materi berbasis digital. Dengan demikian, literatur terdahulu menegaskan bahwa teknologi pembelajaran berbasis digital merupakan salah satu kunci peningkatan kualitas pendidikan. Upaya peningkatan keterampilan ICT guru melalui pelatihan berbasis kearifan lokal juga terbukti efektif memperkuat kompetensi digital (Setyaputri, Ariyanto, Hanggara, Sancaya, & Ayuningtyas, 2022).

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada pendidikan dasar atau penggunaan Canva secara umum, sementara penerapan pada tingkat sekolah menengah kejuruan (SMK) masih jarang diteliti. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan (*gap*) penelitian, yaitu kurangnya program yang secara spesifik mengkaji dan mengimplementasikan pelatihan Canva berbasis akun *belajar.id* di lingkungan SMK. Penelitian terdahulu membuktikan bahwa Canva dapat mendukung kemampuan berpikir kritis siswa melalui pendekatan berbasis proyek (Triningsih, 2021). Selain itu, penelitian Agustini (2021) menunjukkan bahwa Canva efektif dalam meningkatkan hasil belajar akuntansi melalui media QR Code. Tujuan PkM ini adalah untuk meningkatkan kreativitas dan efektivitas pembelajaran guru di SMKS Islam Kanigoro melalui pelatihan pemanfaatan akun *belajar.id* berbasis Canva Edu. Program ini diharapkan dapat meningkatkan literasi digital guru, mendorong inovasi media ajar yang lebih menarik, serta menciptakan pembelajaran yang interaktif dan relevan dengan kebutuhan kurikulum di era digital.

II. METODE

Metode Pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan di SMKS Islam Kanigoro, Kabupaten Blitar, dengan melibatkan 24 guru dari berbagai mata pelajaran adaptif, normatif, dan produktif. Pemilihan guru dilakukan berdasarkan kebutuhan peningkatan literasi digital yang teridentifikasi melalui survei awal. Hasil survei menunjukkan bahwa mayoritas guru belum mengoptimalkan akun *belajar.id* serta belum terbiasa menggunakan Canva sebagai media pembelajaran kreatif (Hendratno, Istiq'faroh, Siswanto, & Mufidah, 2025). Kondisi ini

menjadikan kegiatan PkM sangat relevan untuk mendukung peningkatan kompetensi digital guru di era pendidikan berbasis teknologi (Herawati, Nuryani, & Saputra, 2024).

A. Subjek dan Materi Kegiatan

Subjek kegiatan adalah guru SMKS Islam Kanigoro yang secara aktif mengajar pada tahun ajaran 2025. Materi kegiatan meliputi pengenalan akun belajar.id, pemanfaatan Canva for Education, pelatihan pembuatan media ajar digital (poster, modul, dan presentasi), serta pendampingan implementasi dalam pembelajaran. Materi disusun berdasarkan analisis kebutuhan yang diperoleh dari hasil wawancara awal dengan guru dan dikembangkan oleh tim pelaksana agar sesuai dengan kurikulum sekolah (Etfiti, Ahmad, Alber, & Wahyuni, 2022).



Gambar 2. Pemahaman keterkaitan akun belajar.id dengan Canva

Gambar 2 memperlihatkan sesi penjelasan awal mengenai integrasi akun belajar.id dengan Canva. Tahapan ini penting karena akun belajar.id memberikan akses Canva Premium secara gratis bagi guru dan siswa, sehingga pemahaman ini menjadi dasar dari seluruh rangkaian pelatihan. Dokumentasi ini menunjukkan bagaimana guru dikenalkan pada konsep pemanfaatan akun digital sebagai sarana peningkatan kreativitas. Foto ini sekaligus memperlihatkan transfer pengetahuan dari tim PkM kepada peserta melalui pendekatan diskusi interaktif.

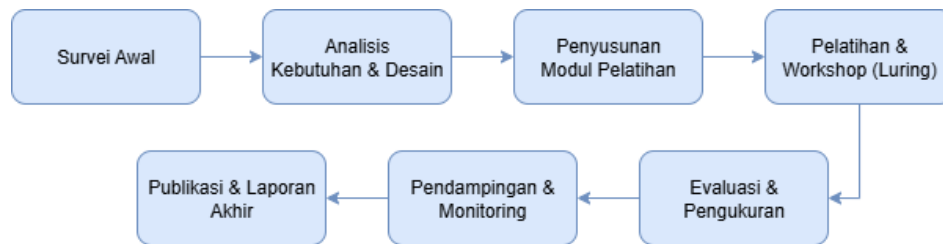
B. Desain dan Prosedur

Kegiatan PkM menggunakan desain kuantitatif pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan kompetensi guru, serta observasi kualitatif untuk menilai kreativitas produk pembelajaran yang dihasilkan (Suryani & Rahmulyani, 2023). Prosedur pelaksanaan terdiri dari enam tahapan, yaitu:

1. Survei awal – untuk mengetahui kebutuhan guru terhadap media pembelajaran digital.
2. Analisis kebutuhan dan desain - menganalisis data survei serta merancang modul & rundown
3. Penyusunan modul pelatihan – yang berisi materi teknis penggunaan akun belajar.id dan Canva.
4. Pelatihan – berupa workshop tatap muka dengan sesi praktik langsung.

5. Evaluasi – dilakukan melalui pre-test dan post-test kompetensi guru.
6. Pendampingan – guru didampingi dalam mengimplementasikan Canva di kelas.
7. Publikasi – hasil kegiatan dipublikasikan sebagai laporan dan artikel ilmiah.

Diagram alur kegiatan PkM disajikan pada Gambar 3. Diagram ini memperlihatkan alur sistematis mulai dari survei kebutuhan hingga publikasi hasil, sehingga dapat menjadi acuan bagi pelaksana PkM di masa depan.



Gambar 3. Diagram alur pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat (PkM) Optimalisasi Akun Belajar Guru melalui Canva di SMKS Islam Kanigoro.

C. Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Instrumen yang digunakan adalah angket literasi digital guru, soal pre-test dan post-test, serta lembar observasi produk media ajar. Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menghitung persentase peningkatan skor, sedangkan data kualitatif dianalisis dengan pendekatan tematik untuk mengevaluasi kreativitas media pembelajaran guru (Hidayati, Zuhdi, Resti, Azaria, & Andary, 2024; Putra, Salihah, & Pratiwi, 2023). Dengan metode ini, kegiatan PkM dapat diukur secara obyektif baik dari sisi peningkatan kompetensi maupun kualitas hasil karya guru.

D. Tahapan Pelaksanaan

Tahapan kegiatan dirangkum pada Tabel 2. Tabel ini menampilkan aktivitas utama di setiap tahap, keluaran yang diharapkan, serta manfaat langsung bagi guru. Penyajian tabel bertujuan mempermudah reviewer dan pembaca dalam memahami sistematika kegiatan (Gazali Far-Far, Pusparani, & Urlialy, 2024). Desain kegiatan PkM ini merujuk pada pendekatan pelatihan pengembangan media inovatif yang telah berhasil dilakukan di sekolah dasar (Hotimah, Raihan, Amrah, Atjo, & Nurfaizah, 2023).

Tabel 2. Tahapan Pelaksanaan PkM Optimalisasi Akun Belajar Guru melalui Canva

Tahap	Kegiatan Utama	Output
Survei Awal	Identifikasi kebutuhan guru	Data kebutuhan pelatihan
Penyusunan Modul	Pengembangan modul Canva berbasis belajar.id	Modul pelatihan siap digunakan
Pelatihan	Workshop tatap muka dan praktik Canva	Guru memahami fitur Canva
Evaluasi	Pre-test dan post-test	Skor peningkatan kompetensi guru
Pendampingan	Implementasi Canva dalam pembelajaran	Produk media ajar kreatif
Publikasi	Penyusunan laporan dan artikel ilmiah	Artikel ilmiah terbit

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Kegiatan PkM

Pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat (PkM) di SMKS Islam Kanigoro berjalan sesuai rencana yang telah disusun dalam laporan kemajuan. Kegiatan inti berupa pelatihan dan workshop Canva berbasis akun *belajar.id* berhasil melibatkan 24 guru dari berbagai bidang studi. Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*, terjadi peningkatan rata-rata skor pemahaman guru terhadap penggunaan Canva sebesar 60%. Setiap guru diwajibkan menghasilkan minimal satu produk pembelajaran digital berupa poster atau presentasi, dan seluruh peserta berhasil memenuhi target tersebut. Temuan PkM ini adalah meningkatnya literasi digital dan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran interaktif berbasis Canva Edu, yang secara langsung berdampak pada efektivitas proses pembelajaran di kelas.

Tabel 3. Hasil Pre-test dan Post-test Guru SMKS Islam Kanigoro

Kategori Kompetensi	Rata-rata Pre-test	Rata-rata Post-test
Literasi Digital	45	72
Desain Media Ajar	50	80
Kreativitas Pembelajaran	48	77

Seperti terlihat pada Tabel 3, peningkatan terjadi pada seluruh aspek kompetensi guru yang diukur, mulai dari literasi digital hingga kreativitas pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pelatihan ini efektif dalam membantu guru memahami penggunaan Canva Edu secara lebih

maksimal. Peningkatan ini juga mencerminkan keberhasilan pendekatan *learning by doing* yang diterapkan selama workshop. Hasil PkM ini sejalan dengan penelitian Hendratno, Istiq'faroh, Siswanto, dan Mufidah (2025) yang menegaskan bahwa pelatihan berbasis Canva mampu meningkatkan keterampilan guru secara signifikan, serta didukung oleh Putra, Salihah, dan Pratiwi (2023) yang membuktikan bahwa Canva efektif mendorong pembelajaran kreatif dan inovatif di sekolah dasar.



Gambar 4. Pelatihan Canva Edu menggunakan akun belajar.id

Sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 4, kegiatan pelatihan Canva Edu dilaksanakan secara partisipatif di laboratorium komputer SMKS Islam Kanigoro. Guru secara langsung mempraktikkan pembuatan media pembelajaran digital dengan bimbingan dari tim PkM. Dokumentasi ini menjadi bukti bahwa kegiatan berlangsung aktif dan interaktif. Foto kegiatan juga memperlihatkan antusiasme peserta dalam mencoba fitur-fitur Canva Edu yang sebelumnya belum pernah mereka manfaatkan secara optimal.

B. Analisis Kualitatif Produk Guru

Selain hasil kuantitatif, analisis kualitatif terhadap produk pembelajaran digital juga menunjukkan perkembangan signifikan. Produk yang dihasilkan guru berupa poster, slide presentasi, dan modul digital dinilai berdasarkan tiga indikator, yaitu kreativitas, keterbacaan, dan kesesuaian dengan kurikulum. Berdasarkan observasi, mayoritas guru mampu menghasilkan media ajar yang lebih menarik secara visual dibandingkan sebelum pelatihan. Sebagai contoh, guru mata pelajaran matematika berhasil membuat poster interaktif yang memadukan ilustrasi dan langkah-langkah penyelesaian soal, sedangkan guru bahasa Indonesia mengembangkan slide yang memanfaatkan ikon dan template Canva Edu untuk meningkatkan pemahaman siswa. Hasil PkM ini didukung oleh penelitian Herawati, Nuryani, dan Saputra (2024) yang menegaskan bahwa penggunaan Canva dapat meningkatkan kualitas media pembelajaran interaktif. Hal ini juga sejalan dengan Paranita dan Permadi (2022) yang menunjukkan bahwa kolaborasi digital melalui aplikasi kreatif dapat meningkatkan keterlibatan guru dan siswa secara simultan.



Gambar 5. Pemberian penghargaan kepada guru berprestasi setelah pelatihan

Sebagaimana terlihat pada Gambar 5, kegiatan pelatihan diakhiri dengan pemberian penghargaan kepada guru berprestasi yang berhasil menciptakan media pembelajaran paling inovatif. Dokumentasi ini menjadi bukti bahwa kegiatan PkM tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis, tetapi juga membangun budaya apresiasi dan motivasi antar guru. Penghargaan ini berdampak positif terhadap semangat guru untuk terus berinovasi menggunakan Canva dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.

C. Diskusi dan Justifikasi Hasil

Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kompetensi guru dalam hal literasi digital dan kreativitas pembelajaran. Peningkatan skor *pre-test* dan *post-test* yang mencapai rata-rata 60% menjadi indikator bahwa pelatihan berbasis praktik langsung efektif untuk mentransfer pengetahuan digital secara konkret. Selain itu, kemampuan guru dalam menghasilkan produk pembelajaran digital menunjukkan bahwa Canva dapat diadopsi sebagai media pembelajaran kreatif dan relevan di tingkat SMK. Hasil PkM ini sejalan dengan penelitian Hidayati, Zuhdi, Resti, Azaria, dan Andary (2024) yang menemukan bahwa penggunaan Canva pada pendidikan dasar mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Selain itu, temuan ini juga didukung oleh Khotimah dan Indrawati (2023) yang menunjukkan bahwa media digital kontekstual mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Namun, kegiatan ini juga memiliki keterbatasan. Pertama, fasilitas perangkat komputer dan jaringan internet di sekolah mitra masih terbatas sehingga membatasi kelancaran sesi praktik. Kedua, waktu pelatihan yang singkat belum memungkinkan eksplorasi lebih dalam terhadap fitur lanjutan Canva, seperti integrasi dengan *Google Classroom* atau *Jamboard*. Keterbatasan ini serupa dengan hasil penelitian Syahindra, Dahniarti, Sari, dan Murlena (2024) yang mengidentifikasi hambatan teknis sebagai kendala utama dalam penerapan media berbasis ICT di sekolah. Oleh karena itu, diperlukan pendampingan lanjutan dan evaluasi jangka panjang untuk menilai dampak kegiatan ini terhadap hasil belajar siswa dan peningkatan efektivitas pembelajaran secara berkelanjutan.

IV. KESIMPULAN

Program Kemitraan Masyarakat (PkM) yang berfokus pada optimalisasi akun *belajar.id* untuk pemanfaatan Canva terbukti efektif dalam meningkatkan literasi digital, kreativitas, dan efektivitas pembelajaran guru di SMKS Islam Kanigoro. Pelatihan dan pendampingan yang dilaksanakan berhasil meningkatkan kompetensi guru dengan rata-rata kenaikan lebih dari 60% berdasarkan hasil evaluasi *pre-test* dan *post-test*. Seluruh peserta mampu menghasilkan media ajar digital yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan kurikulum, sehingga tujuan PkM tercapai dengan baik. Hasil kegiatan ini menegaskan bahwa integrasi akun *belajar.id* dengan Canva Edu merupakan strategi efektif untuk mendukung inovasi pembelajaran di lingkungan sekolah menengah kejuruan. Untuk pengembangan PkM selanjutnya, diperlukan pendampingan berkelanjutan dalam bentuk *coaching clinic* atau komunitas praktik digital bagi guru, serta penelitian lanjutan yang mengukur dampak langsung penggunaan media digital ini terhadap peningkatan keterlibatan dan hasil belajar siswa di berbagai bidang studi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, S. (2021). Penerapan media pembelajaran QR Code berbantuan Canva untuk meningkatkan hasil belajar akuntansi. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 9(1), 1. <https://doi.org/10.26858/jnp.v9i1.20228>
- Etffita, F., Ahmad, A., Alber, A., & Wahyuni, S. (2022). Pendampingan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis web pada siswa SMKS Budi Dharma Dumai. *Kontribusi: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 56–66. <https://doi.org/10.53624/kontribusi.v3i1.131>
- Gazali Far-Far, I. W., Pusparani, R., & Urlialy, G. (2024). Sosialisasi dan pelatihan media pembelajaran berbasis ICT bagi guru Sejarah SMA/MA se-Kecamatan Kairatu. *Kontribusi: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 194–205. <https://doi.org/10.53624/kontribusi.v4i2.297>
- Hendratno, E. A., Istiq'faroh, N., Siswanto, B. E., & Mufidah, Z. R. (2025). Pelatihan literasi digital Canva untuk guru sekolah dasar. *Kontribusi: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 222–231. <https://doi.org/10.53624/kontribusi.v5i2.524>
- Herawati, N., Nuryani, N., & Saputra, A. E. (2024). Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran interaktif: Kajian kualitatif. *JUPRIT: Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik*, 4(1), 4694. <https://doi.org/10.55606/juprit.v4i1.4694>
- Hidayati, A., Zuhdi, S., Resti, M., Azaria, T. T., & Andary, L. (2024). Use of Canva in Primary School Education: A qualitative study of the use, advantages and disadvantages of Canva. *ICEETE Conference Series*, 2(1), 322–326. <https://doi.org/10.36728/iceete.v2i1.207>
- Hotimah, H., Raihan, S., Amrah, A., Atjo, S. E. P., & Nurfaizah, A. P. (2023). Pelatihan pengembangan media inovatif berbasis hypercontent bagi guru SD. *Kontribusi: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 207–215. <https://doi.org/10.53624/kontribusi.v3i2.223>
- Khotimah, L. H., S., J., & Indrawati, S. (2023). Peningkatan hasil belajar melalui video kontekstual pada peserta didik kelas 5 SD. *Kontribusi: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 57–66. <https://doi.org/10.53624/kontribusi.v4i1.271>

- Paranita, K., & Permadi, D. F. H. (2022). Inovasi menggambar kolaboratif menggunakan Drawpile sebagai media pembelajaran interaktif di RA Hidayatullah Kota Blitar. *Kontribusi: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 114. <https://doi.org/10.53624/kontribusi.v3i1.114>
- Putra, L. D., Salihah, A. F., & Pratiwi, N. F. (2023). Pemanfaatan Canva untuk pembelajaran inovatif dan kreatif di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 5957. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5957>
- Riatun, R., Cakra Dewi, H. L., Stephani, N., Alvin, S., & Mujiono. (2023). Towards Smart School: Implementation of Learning Management System in Kemuning Village Primary School. *Kontribusi: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 209. <https://doi.org/10.53624/kontribusi.v3i2.209>
- Setyaputri, N. Y., Ariyanto, R. D., Hanggara, G. S., Sancaya, S. A., & Ayuningtyas, P. (2022). Peningkatan keterampilan ICT untuk guru BK melalui pelatihan konten layanan digital berbasis nilai-nilai kearifan lokal. *Kontribusi: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 94–101. <https://doi.org/10.53624/kontribusi.v2i2.86>
- Suryani, R., & Rahmulyani, R. (2023). Development of an interactive digital module using the Canva application in Traumatic Counseling course for students of Department Guidance and Counseling, Faculty of Education, Universitas Negeri Medan. *Proceedings of the 2023 ICONSEIR / EAI Conference*. <https://doi.org/10.4108/eai.24-11-2022.2332600>
- Syahindra, W., Dahniarti, N., Sari, N., & Murlena. (2024). Penerapan screen reader dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SLB-N Rejang Lebong. *Kontribusi: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 296. <https://doi.org/10.53624/kontribusi.v4i1.296>
- Triningsih, D. E. (2021). Penerapan aplikasi Canva untuk meningkatkan kemampuan menyajikan teks tanggapan kritis melalui pembelajaran berbasis proyek. *Cendekia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 15(1), 128–144. <https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667>