

PELATIHAN PENGEMBANGAN KONTEN EDUKASI VISUAL BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI PEDAGOGIK DIGITAL GURU DI SMP NEGERI 12 BORONG

Sayuningsi A. E. Sartika^{1)*}, Maria Editha Bela²⁾, Melkior Wewe³⁾, Yohanes Berkmans Lengi⁴⁾,
Laurensia Titania Meze⁵⁾

STKIP Citra Bakti

¹⁾ermelindasartika22m@gmail.com, ²⁾itabella09@gmail.com, ³⁾melkiorwewe1@gmail.com,
⁴⁾lengibrayen2024@gmail.com, ⁵⁾titaniameze@gmail.com

Histori artikel

Received:
01 Maret 2026

Accepted:
29 Mei 2026

Published:
30 Mei 2026

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan berdasarkan permasalahan yang dihadapi SMP Negeri 12 Borong, Kabupaten Manggarai Timur, yaitu masih rendahnya pemanfaatan teknologi desain digital dalam pembelajaran, dominannya penggunaan media berbasis teks, serta belum optimalnya pemanfaatan akun Belajar.id dan Canva for Education oleh guru. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan kompetensi pedagogik digital guru melalui pelatihan pengembangan konten edukasi visual berbasis Canva. Mitra dalam kegiatan ini adalah 20 orang guru SMP Negeri 12 Borong. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan andragogi (*adult learning*) dengan prinsip *learning by doing* yang meliputi aktivasi akun Canva for Education, pelatihan desain visual dan pemanfaatan fitur *Artificial Intelligence* (AI), pendampingan pengembangan konten edukasi visual, serta evaluasi melalui *pre-test*, *post-test*, observasi, angket, dan penilaian produk. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa kompetensi peserta meningkat dari rata-rata skor 37,3% pada *pre-test* menjadi 85,0% pada *post-test*, atau mengalami peningkatan sebesar 47,7%. Selain itu, peserta berhasil menghasilkan 7 produk konten edukasi visual yang terdiri atas 4 infografis dan 3 presentasi interaktif yang siap digunakan dalam pembelajaran, disertai penyusunan modul praktis penggunaan Canva. Kegiatan ini berhasil meningkatkan kompetensi pedagogik digital guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis visual yang kreatif, interaktif, dan adaptif sehingga mendukung pelaksanaan pembelajaran yang lebih inovatif di SMP Negeri 12 Borong.

Kata-kata Kunci: Canva; Kompetensi pedagogik digital; Konten edukasi visual; Pelatihan guru; Pengabdian kepada masyarakat.

* Corresponding author: Sayuningsi A. E. Sartika (ermelindasartika22m@gmail.com)

Abstract. This community service program was conducted in response to the challenges faced by teachers at SMP Negeri 12 Borong, East Manggarai Regency, including the limited use of digital design technology in teaching, the predominance of text-based instructional media, and the underutilization of Belajar.id accounts and Canva for Education. The program aimed to enhance teachers' digital pedagogical competence through training on developing visual educational content using Canva. The program involved 20 teachers from SMP Negeri 12 Borong as partners. It employed an andragogical (adult learning) approach based on the learning-by-doing principle, consisting of Canva for Education account activation, visual design training, the utilization of Artificial Intelligence (AI) features, mentoring in developing visual educational content, and evaluation through pre-tests, post-tests, observations, questionnaires, and product assessment. The results demonstrated that the participants' average competency score increased from 37.3% in the pre-test to 85.0% in the post-test, representing an improvement of 47.7%. In addition, the participants successfully produced seven visual educational products, comprising four infographics and three interactive presentations, which are ready to be implemented in classroom instruction, along with a practical Canva user guide. The program successfully improved teachers' digital pedagogical competence in developing creative, interactive, and adaptive visual learning media, thereby supporting more innovative teaching practices at SMP Negeri 12 Borong.

Keywords: Canva; Digital pedagogical competence; Teacher training; Visual educational content; Community service.

PENDAHULUAN

Transformasi digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan, terutama pada cara guru merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran. Integrasi teknologi digital tidak lagi dipandang sebagai pelengkap, tetapi telah menjadi bagian penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu, kompetensi pedagogik digital menjadi salah satu kompetensi yang harus dimiliki guru agar mampu memanfaatkan berbagai teknologi pembelajaran secara optimal sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital (Avgerinou & Pettersson, 2020; Falloon, 2020). Di sisi lain, peserta didik yang didominasi oleh Generasi Alpha memiliki karakteristik belajar yang lebih menyukai penyajian informasi secara visual, interaktif, dan berbasis teknologi sehingga menuntut guru untuk menghadirkan media pembelajaran yang lebih menarik, komunikatif, dan kontekstual (Ziatdinov & Cilliers, 2021).

SMP Negeri 12 Borong sebagai salah satu sekolah di Kabupaten Manggarai Timur juga menghadapi tantangan dalam implementasi pembelajaran berbasis teknologi digital. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan kepala sekolah serta guru, diperoleh empat permasalahan utama yang menjadi dasar pelaksanaan kegiatan pengabdian, yaitu: (1) guru masih didominasi menggunakan media pembelajaran berbasis teks sehingga penyajian materi kurang menarik; (2) keterampilan guru dalam mengembangkan konten edukasi visual masih terbatas; (3) akun Belajar.id yang dimiliki guru belum dimanfaatkan secara optimal untuk mengakses Canva for Education; dan (4) kesempatan mengikuti pelatihan teknologi pembelajaran masih relatif terbatas sehingga sebagian guru belum percaya diri menggunakan aplikasi desain digital dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada kurang optimalnya penyajian materi, terutama materi yang memerlukan visualisasi agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis visual mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, motivasi belajar, serta pemahaman konsep peserta didik. Melalui teori *Multimedia Learning*, Mayer (2021) menjelaskan bahwa penyajian informasi yang mengombinasikan teks dan visual lebih efektif dalam membantu peserta didik membangun pemahaman konseptual dibandingkan penyajian berbasis teks saja. Sejalan dengan itu, Hapsari dan Zulherman (2021) melaporkan bahwa pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penyajian materi yang lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu, Canva juga memberikan kemudahan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik (Wulandari & Muzakki, 2021; Arda & Ristiana, 2022). Temuan tersebut menunjukkan bahwa platform desain visual digital memiliki potensi besar dalam mendukung peningkatan kualitas pembelajaran sekaligus memperkuat kompetensi digital guru.

Berbagai kegiatan pelatihan Canva telah banyak dilaksanakan dan menunjukkan dampak positif terhadap peningkatan kreativitas serta literasi digital guru (Prasetyo et al., 2023; Sari et al., 2025). Namun demikian, sebagian besar kegiatan masih berfokus pada pengenalan penggunaan Canva sebagai aplikasi desain grafis, sementara pemanfaatan Canva for Education melalui akun Belajar.id beserta integrasi fitur Artificial Intelligence (AI) masih belum banyak diimplementasikan secara sistematis dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat, khususnya di sekolah-sekolah wilayah Kabupaten Manggarai Timur. Padahal, keberadaan Canva for Education memberikan akses terhadap berbagai fitur premium yang dapat membantu guru mengembangkan media pembelajaran secara lebih kreatif, efisien, dan adaptif melalui dukungan teknologi *cloud computing* dan AI (Marr, 2023). Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan nyata akan program pelatihan yang tidak hanya mengenalkan Canva, tetapi juga mengoptimalkan seluruh potensi platform tersebut untuk mendukung transformasi pembelajaran digital.

Berdasarkan kondisi tersebut, tim pengabdian menyelenggarakan pelatihan pengembangan konten edukasi visual berbasis Canva dengan pendekatan andragogi (*adult learning*) yang menekankan prinsip *learning by doing*. Kegiatan dilaksanakan melalui aktivasi akun Canva for Education, pelatihan desain visual edukatif, pemanfaatan fitur berbasis Artificial Intelligence (AI), pendampingan pengembangan konten edukasi visual, serta evaluasi hasil kegiatan. Melalui rangkaian kegiatan tersebut diharapkan guru mampu mengembangkan media pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik, sekaligus mengoptimalkan pemanfaatan akun Belajar.id sebagai bagian dari transformasi digital pembelajaran di sekolah.

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi pedagogik digital guru SMP Negeri 12 Borong melalui pelatihan pengembangan konten edukasi visual berbasis Canva. Selain meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan Canva for Education dan fitur Artificial Intelligence (AI), kegiatan ini juga diharapkan menghasilkan produk media pembelajaran yang dapat digunakan secara berkelanjutan serta mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMP Negeri 12 Borong, Kecamatan Rana Mese, Kabupaten Manggarai Timur, Provinsi Nusa Tenggara Timur. Mitra kegiatan adalah 20 orang guru SMP Negeri 12 Borong yang berasal dari berbagai bidang studi. Kegiatan dilaksanakan oleh tim dosen Program Studi Pendidikan Matematika STKIP Citra Bakti dengan melibatkan mahasiswa sebagai pendamping selama proses pelaksanaan. Pelaksanaan kegiatan berlangsung pada bulan Maret 2026

Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan **andragogi (*adult learning*)** dengan prinsip *learning by doing*. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik peserta sebagai pembelajar dewasa yang telah memiliki pengalaman mengajar, sehingga proses pelatihan lebih menekankan praktik langsung, diskusi, refleksi, dan pendampingan dalam mengembangkan konten edukasi visual berbasis Canva.

Tahapan pelaksanaan kegiatan meliputi:

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan diawali dengan koordinasi bersama kepala sekolah dan guru untuk menyepakati jadwal pelaksanaan kegiatan serta mengidentifikasi kebutuhan pelatihan. Selanjutnya dilakukan observasi dan wawancara untuk mengetahui tingkat pemanfaatan media pembelajaran digital oleh guru, verifikasi akun Belajar.id dan Canva for Education, penyusunan materi pelatihan, serta pemberian pre-test untuk mengukur kemampuan awal peserta dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva.

2. Tahap Pelaksanaan Pelatihan

Pelatihan diawali dengan penyampaian materi mengenai prinsip-prinsip desain visual edukatif yang meliputi pemilihan warna, tipografi, tata letak, dan penyusunan informasi pembelajaran. Selanjutnya peserta memperoleh pelatihan penggunaan Canva for Education, termasuk pemanfaatan fitur berbasis Artificial Intelligence (AI) seperti *Magic Write*, *Text-to-Image*, dan *Magic Switch*. Setelah penyampaian materi, peserta melakukan praktik secara

langsung dalam mengembangkan infografis dan presentasi pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran masing-masing.

3. Tahap Pendampingan

Pada tahap ini peserta memperoleh pendampingan secara individu maupun kelompok dalam mengembangkan konten edukasi visual berbasis Canva. Tim pelaksana bersama mahasiswa memberikan bimbingan teknis, umpan balik terhadap hasil pekerjaan peserta, serta membantu penyelesaian kendala yang dihadapi selama proses pengembangan media pembelajaran. Setiap peserta diarahkan untuk menghasilkan minimal satu produk konten edukasi visual yang siap digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui ketercapaian tujuan kegiatan. Evaluasi proses dilaksanakan melalui observasi terhadap partisipasi dan keterlibatan peserta selama pelatihan berlangsung. Sementara itu, evaluasi hasil dilakukan menggunakan post-test, angket respons peserta, dan penilaian produk berdasarkan aspek desain visual, kreativitas, keterbacaan, serta kesesuaian dengan materi pembelajaran. Hasil evaluasi digunakan untuk mengukur peningkatan kompetensi pedagogik digital guru serta keberhasilan pelaksanaan program pengabdian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMP Negeri 12 Borong berlangsung sesuai dengan tahapan yang telah direncanakan, yaitu persiapan, pelaksanaan pelatihan, pendampingan, dan evaluasi. Kegiatan diikuti oleh 20 orang guru dari berbagai mata pelajaran dengan antusiasme yang tinggi selama seluruh rangkaian kegiatan berlangsung.

1. Persiapan Kegiatan

Tahap persiapan diawali dengan koordinasi bersama kepala sekolah dan guru untuk menyepakati jadwal pelaksanaan kegiatan, mengidentifikasi kebutuhan pelatihan, serta memastikan kesiapan sarana dan prasarana pendukung. Pada tahap ini juga dilakukan verifikasi akun Belajar.id dan aktivasi Canva for Education agar seluruh peserta dapat mengakses fitur yang akan digunakan selama pelatihan.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih menggunakan media pembelajaran berbasis teks dan belum memanfaatkan Canva sebagai media pembelajaran. Selain itu, sebagian besar peserta belum mengenal fitur-fitur berbasis *Artificial Intelligence* (AI) yang tersedia pada Canva.

2. Pelaksanaan Pelatihan Canva for Education

Pelatihan diawali dengan penyampaian materi mengenai prinsip-prinsip desain visual edukatif yang meliputi pemilihan warna, tipografi, tata letak, dan penyusunan informasi pembelajaran. Selanjutnya peserta memperoleh pelatihan penggunaan Canva for Education, termasuk pemanfaatan fitur *Magic Write*, *Text-to-Image*, dan *Magic Switch*.

Peserta kemudian melakukan praktik secara langsung dalam mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran masing-masing. Selama pelaksanaan kegiatan, peserta menunjukkan partisipasi aktif melalui diskusi, tanya jawab, dan praktik penggunaan berbagai fitur Canva.



Gambar 1. Pelaksanaan pelatihan Canva for Education bagi guru SMP Negeri 12 Borong.

3. Pendampingan Pengembangan Konten Edukasi Visual

Tahap pendampingan dilaksanakan secara individual maupun kelompok. Tim pelaksana bersama mahasiswa memberikan bimbingan teknis kepada peserta dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva hingga menghasilkan produk yang siap digunakan dalam pembelajaran.

Hasil pendampingan menunjukkan bahwa peserta berhasil menghasilkan 7 produk konten edukasi visual, yang terdiri atas 4 infografis pembelajaran dan 3 presentasi interaktif.

Tabel 1. Produk Konten Edukasi Visual yang Dihasilkan

No	Jenis Produk	Jumlah
1	Infografis Pembelajaran	4
2	Presentasi Interaktif	3
Total		7

Berdasarkan Tabel 1, seluruh produk yang dihasilkan telah disesuaikan dengan mata pelajaran masing-masing dan siap digunakan sebagai media pembelajaran di kelas.

4. Hasil Evaluasi Kegiatan

Evaluasi dilakukan melalui pre-test dan post-test, observasi, angket respons peserta, serta penilaian produk yang dihasilkan. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan kompetensi peserta pada seluruh aspek yang dinilai. Rata-rata skor kompetensi meningkat dari 37,3% pada pre-test menjadi 85,0% pada post-test, atau mengalami peningkatan sebesar 47,7%.

Tabel 2. Hasil Evaluasi Kompetensi Peserta

Aspek Penilaian	Skor awal (%)	Skor akhir (%)	Akumulasi Kenaikan (%)
Pemahaman Canva	42	88	46
Desain Visual Edukatif	45	85	40
Pemanfaatan Fitur AI	25	82	57
Rata-rata	37,3	85,0	47,7

Selain peningkatan kompetensi, hasil angket menunjukkan bahwa 95% peserta menyatakan kegiatan sangat bermanfaat dalam meningkatkan kemampuan mereka mengembangkan media pembelajaran digital berbasis Canva.

Selama pelaksanaan kegiatan ditemukan beberapa kendala, antara lain keterbatasan jaringan internet yang menyebabkan proses sinkronisasi akun Canva berlangsung lebih lambat serta adanya perbedaan kemampuan literasi digital antar peserta. Kendala tersebut diatasi dengan menyediakan akses internet cadangan, menerapkan pendampingan secara berkelompok, serta menyusun modul praktis penggunaan Canva sebagai bahan belajar mandiri setelah kegiatan berakhir.

Pembahasan

Pelatihan pengembangan konten edukasi visual berbasis Canva memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi pedagogik digital guru SMP Negeri 12 Borong. Peningkatan kompetensi peserta ditunjukkan oleh hasil pre-test dan post-test, yang menunjukkan kenaikan rata-rata skor dari 37,3% menjadi 85,0%, atau meningkat sebesar 47,7%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa pendekatan andragogi dengan prinsip *learning by doing* efektif membantu guru memahami sekaligus mempraktikkan penggunaan Canva sebagai media pembelajaran. Keterlibatan peserta secara aktif dalam setiap sesi pelatihan memungkinkan mereka memperoleh pengalaman belajar yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Temuan ini sejalan dengan pendapat Falloon (2020) yang menyatakan bahwa pengembangan kompetensi digital guru akan lebih efektif apabila

dilakukan melalui pengalaman langsung yang berorientasi pada penyelesaian permasalahan pembelajaran.

Keberhasilan kegiatan juga didukung oleh penerapan pelatihan yang tidak hanya berfokus pada penguasaan fitur Canva, tetapi juga pada penerapan prinsip-prinsip desain visual edukatif. Melalui pelatihan ini peserta mempelajari cara mengombinasikan warna, tipografi, tata letak, dan visual secara tepat sehingga informasi pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Kondisi tersebut sejalan dengan teori *Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Mayer (2021), yang menjelaskan bahwa penyajian informasi melalui kombinasi teks dan visual mampu meningkatkan pemahaman konseptual dibandingkan penyajian berbasis teks saja. Dengan demikian, penggunaan Canva tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis guru dalam mendesain media pembelajaran, tetapi juga memperkuat kualitas penyajian materi sehingga lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik.

Pelatihan ini juga memperkenalkan pemanfaatan fitur Artificial Intelligence (AI) pada Canva, seperti *Magic Write*, *Text-to-Image*, dan *Magic Switch*, yang membantu peserta menghasilkan konten pembelajaran secara lebih cepat dan efisien. Integrasi fitur AI memberikan pengalaman baru bagi guru dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran tanpa harus memiliki kemampuan desain grafis yang kompleks. Hasil tersebut memperkuat pendapat Marr (2023) bahwa pemanfaatan teknologi AI pada platform desain digital mampu meningkatkan produktivitas, kreativitas, dan efisiensi dalam menghasilkan konten edukatif. Selain itu, optimalisasi akun Belajar.id untuk mengakses Canva for Education menunjukkan bahwa pemanfaatan fasilitas yang telah disediakan pemerintah dapat mendukung transformasi digital pembelajaran secara lebih maksimal.

Luaran kegiatan berupa 7 produk konten edukasi visual, yang terdiri atas 4 infografis pembelajaran dan 3 presentasi interaktif, menunjukkan bahwa peserta tidak hanya memperoleh peningkatan pengetahuan, tetapi juga mampu menghasilkan produk nyata yang dapat langsung diterapkan dalam proses pembelajaran. Produk-produk tersebut menjadi indikator bahwa pelatihan berhasil mengembangkan keterampilan praktis guru dalam merancang media pembelajaran berbasis visual. Hasil ini sejalan dengan temuan Wulandari dan Muzakki (2021), Arda dan Ristiana (2022), serta Prasetyo et al. (2023) yang menyatakan bahwa Canva mampu meningkatkan kreativitas guru dan menghasilkan media pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Meskipun demikian, pelaksanaan kegiatan masih menghadapi beberapa kendala, terutama keterbatasan jaringan internet dan perbedaan kemampuan literasi digital antar peserta. Kendala tersebut dapat diatasi melalui penyediaan akses internet cadangan,

pendampingan secara berkelompok, serta penyusunan modul praktis penggunaan Canva sebagai bahan belajar mandiri setelah kegiatan berakhir. Strategi tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan program pengabdian tidak hanya ditentukan oleh kualitas materi pelatihan, tetapi juga oleh pendampingan yang berkelanjutan dan kemampuan tim pelaksana dalam menyesuaikan pelaksanaan kegiatan dengan kondisi mitra. Oleh karena itu, keberlanjutan program melalui komunitas belajar guru dan pemanfaatan Canva for Education secara berkesinambungan perlu terus didorong agar kompetensi pedagogik digital guru dapat berkembang secara berkelanjutan.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pelatihan pengembangan konten edukasi visual berbasis Canva berhasil meningkatkan kompetensi pedagogik digital guru SMP Negeri 12 Borong dalam merancang media pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan adaptif. Peningkatan kompetensi peserta ditunjukkan oleh kenaikan rata-rata skor dari 37,3% pada *pre-test* menjadi 85,0% pada *post-test*, atau meningkat sebesar 47,7%. Selain itu, peserta berhasil menghasilkan 7 produk konten edukasi visual, yang terdiri atas 4 infografis pembelajaran dan 3 presentasi interaktif, yang siap diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Pelatihan ini juga mendorong optimalisasi pemanfaatan akun Belajar.id dan Canva for Education, termasuk fitur berbasis *Artificial Intelligence* (AI), sebagai pendukung pembelajaran digital. Oleh karena itu, kegiatan serupa perlu dilaksanakan secara berkelanjutan dengan pendampingan yang lebih intensif agar kompetensi pedagogik digital guru terus berkembang dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat dioptimalkan secara berkesinambungan.

DAFTAR PUSTAKA

- Avgerinou, M. D., & Pettersson, R. (2020). Toward a cohesive theory of visual literacy. *Journal of Visual Literacy*, 39(1–2), 1–19. <https://doi.org/10.1080/1051144X.2020.1716244>
- Bond, M., Bedenlier, S., Marín, V. I., & Händel, M. (2021). Emergency remote teaching in higher education: Mapping the first global online semester. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18, Article 50. <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00282-x>
- Cabero-Almenara, J., Romero-Tena, R., & Palacios-Rodríguez, A. (2022). Evaluation of teacher digital competence frameworks through expert judgement. *Sustainability*, 14(3), Article 1122. <https://doi.org/10.3390/su14031122>

- Canva. (2024). *Canva for Education: Teacher guide and learning resources*.
<https://www.canva.com/education/>
- Falloon, G. (2020). From digital literacy to digital competence: The teacher digital competency framework. *Educational Technology Research and Development*, 68(5), 2449–2472.
<https://doi.org/10.1007/s11423-020-09767-4>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan media video pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia. (2024). *Panduan pemanfaatan akun Belajar.id untuk guru dan tenaga kependidikan*. Kemendikdasmen.
- Marr, B. (2023). *Generative AI: The future of creative content and education*. Wiley.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Ngussa, B. M., & Makewa, L. N. (2021). Application of digital learning resources in enhancing teaching effectiveness. *International Journal of Educational Methodology*, 7(3), 505–517.
<https://doi.org/10.12973/ijem.7.3.505>
- Prasetyo, A. B., Nugroho, R., & Wijayanti, D. (2023). Pelatihan desain grafis menggunakan Canva untuk meningkatkan literasi digital tenaga pendidik. In *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat* (pp. 88–95).
- Redecker, C. (2017). *European framework for the digital competence of educators: DigCompEdu*. Publications Office of the European Union.
<https://doi.org/10.2760/159770>
- Sari, N. I., Muhiddin, N. H., Arif, N. R., Sahrani, U., & Syakur, A. (2025). Pelatihan pembuatan poster edukatif menggunakan Canva bagi guru MGMP IPA Kabupaten Maros. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Pengabdian kepada Masyarakat* (pp. 45–53).
- Trust, T., & Whalen, J. (2021). Should teachers be trained in emergency remote teaching? Lessons learned from the COVID-19 pandemic. *Journal of Technology and Teacher Education*, 29(2), 189–199.
- Wulandari, T., & Muzakki, A. (2021). Penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran inovatif. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 3(2), 56–62.
- Ziatdinov, R., & Cilliers, J. (2021). Generation Alpha: Understanding the next cohort of university students. *European Journal of Contemporary Education*, 10(3), 783–822.
<https://doi.org/10.13187/ejced.2021.3.783>