



PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN KREATIF BERBASIS CANVA DAN CAPCUT BAGI MAHASISWA CALON GURU

Ni Putu Juni Artini¹⁾, Irwan Febryan²⁾, Ni Kadek Herlina Ita Dewi³⁾

Universitas Triatma Mulya

¹⁾juni.artini@triatmamulya.ac.id, ²⁾irwan.febryan@triatmamulya.ac.id,
³⁾2486206025@triatmamulya.ac.id

Histori artikel

Received:
25 Juli 2026

Accepted:
29 Juli 2026

Published:
31 Juli 2026

Abstrak

Transformasi digital menuntut calon guru memiliki kompetensi dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan relevan. Kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam merancang dan menghasilkan video pembelajaran berbasis Canva dan CapCut. Metode yang digunakan adalah Project-Based Training melalui tahap persiapan, pelaksanaan, evaluasi, dan keberlanjutan. Peserta mengikuti penyampaian materi, penyusunan storyboard, desain visual menggunakan Canva, serta penyuntingan video dengan CapCut. Hasil kegiatan menunjukkan kehadiran peserta mencapai 100%, seluruh peserta berhasil menyusun storyboard, dan seluruh kelompok menghasilkan video pembelajaran beresolusi HD hingga Full HD. Peserta juga mampu menerapkan transisi, teks, musik latar, animasi sederhana, dan voice-over. Tingkat kepuasan peserta mencapai lebih dari 90% dengan kategori sangat puas. Pelatihan ini meningkatkan keterampilan digital, kreativitas, kepercayaan diri, dan penguasaan TPACK mahasiswa. Dengan demikian, Project-Based Training efektif mempersiapkan mahasiswa untuk kegiatan microteaching dan Praktik Pengalaman Lapangan sebagai calon guru profesional pada era pembelajaran digital.

Kata kunci: Canva, Capcut, Kompetensi Digital, Project-Based Training, Video Pembelajaran

Abstract

Digital transformation requires prospective teachers to develop competence in creating creative and relevant learning media. This community service program aimed to improve students' ability to design and produce instructional videos using Canva and CapCut. The program applied Project-Based Training through preparation, implementation, evaluation, and sustainability stages. Participants attended material presentations, prepared storyboards, designed visual content with Canva, and edited videos using CapCut. The results showed 100% attendance, all participants successfully completed storyboards, and every group produced instructional videos in HD to Full HD resolution. Participants also applied transitions, text, background music, simple animations, and voice-over techniques. More than 90% of participants reported being very satisfied with the training. The program improved students' digital skills, creativity, confidence, and TPACK competence. Therefore, Project-Based Training effectively prepares students for microteaching and Field Experience Practice as professional prospective teachers in modern digital learning environments.

Keywords: Canva, Capcut. Digital Competence, Instructional Videos, Project-Based Training

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan pada berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan. Di Indonesia, perubahan tersebut semakin nyata sejak pandemi yang mendorong peralihan kegiatan pembelajaran ke sistem daring (Alkhowarizmi et al., 2025). Dalam menghadapi perubahan tersebut, literasi digital menjadi salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki oleh calon pendidik pada abad ke-21 (Riskawati et al., 2025). Transformasi pendidikan di era digital menuntut guru tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu mengembangkan media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, mahasiswa sebagai calon guru perlu dibekali kompetensi digital sejak berada di bangku perkuliahan agar memiliki kesiapan dalam menghadapi tuntutan pembelajaran modern. Nur et al. (2025) menjelaskan bahwa guru memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan peserta didik untuk mencapai tujuan hidupnya. Dengan demikian, guru profesional harus mampu memahami dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi sebagai bagian dari tanggung jawabnya terhadap kemajuan pendidikan.

Salah satu kompetensi yang perlu dimiliki oleh calon guru adalah Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK). TPACK merupakan pengetahuan guru mengenai materi pembelajaran, pedagogi, dan teknologi, serta kemampuan mengintegrasikan ketiga unsur tersebut dalam proses pembelajaran di kelas (Nurhayani et al., 2022). Astuti et al. (2025) menyatakan bahwa guru dan dosen perlu meningkatkan kualitas pembelajaran melalui perbaikan metode mengajar, penggunaan media, dan penyampaian materi. Pemanfaatan perangkat teknologi memungkinkan guru menyajikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan interaktif sehingga dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar (Rachman & Setiawan, 2025). Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, media berbentuk video dapat membantu peserta didik memahami konsep abstrak secara lebih konkret melalui perpaduan gambar, animasi, suara, dan teks.

Hasil observasi terhadap mahasiswa program studi pendidikan pada Program Studi di Luar Kampus Utama (PSDKU) Jember menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa masih mengandalkan media presentasi sederhana ketika melaksanakan praktik mengajar. Mahasiswa juga mengalami kesulitan dalam menyusun storyboard, menyunting video, mengatur transisi, merekam voice-over, serta memanfaatkan berbagai fitur Canva dan CapCut. Kondisi tersebut menyebabkan media pembelajaran yang dihasilkan belum sepenuhnya menarik, kreatif, dan mampu mendukung proses pembelajaran secara optimal. Permasalahan ini menunjukkan perlunya kegiatan pelatihan yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mahasiswa dalam mengembangkan video pembelajaran.

Canva dan CapCut merupakan aplikasi digital yang populer, mudah diakses, dan memiliki berbagai fitur yang potensial untuk mendukung pembuatan media pembelajaran visual (Ekowati et al., 2025). Canva dapat digunakan untuk membuat desain grafis, ilustrasi, presentasi, infografis, poster, dan animasi sederhana. Nisa et al. (2025) menjelaskan bahwa Canva merupakan aplikasi desain berbasis web yang mudah digunakan dan menyediakan berbagai templat untuk menghasilkan media pembelajaran yang kreatif. Canva juga dapat dimanfaatkan oleh guru dalam mengembangkan bahan ajar yang menarik (Harahap et al., 2022). Meskipun penggunaan Canva dapat memberikan dampak positif maupun negatif, kerja sama berbagai pihak diperlukan agar teknologi tersebut digunakan secara tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran (Rohmiasih et al., 2023).

Sementara itu, CapCut dapat digunakan untuk menyunting video, menggabungkan audio, menambahkan transisi dan efek visual, menyisipkan teks, serta merekam suara. Pemanfaatan CapCut dalam pembuatan video pembelajaran interaktif dapat membantu pendidik menyajikan pembelajaran yang lebih menarik dan tidak membosankan bagi peserta didik (Wahyuni et al., 2024). Kombinasi Canva dan CapCut memberikan peluang bagi mahasiswa sebagai calon guru untuk menghasilkan video pembelajaran yang kreatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Canva dapat digunakan untuk merancang unsur visual, sedangkan CapCut dapat dimanfaatkan untuk mengolah dan menyempurnakan video pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, tim Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Triatma Mulya menyelenggarakan pelatihan pembuatan video pembelajaran kreatif berbasis Canva dan CapCut bagi mahasiswa program studi pendidikan pada PSDKU Jembrana. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan kompetensi mahasiswa dalam merancang, membuat, dan menyunting video pembelajaran dengan memanfaatkan Canva dan CapCut. Melalui kegiatan ini, mahasiswa diharapkan mampu menghasilkan media pembelajaran yang kreatif dan relevan serta memiliki kesiapan yang lebih baik untuk menjadi calon guru profesional pada era digital.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini menggunakan metode Project-Based Training, yaitu metode pelatihan yang menekankan praktik langsung untuk menghasilkan produk berupa video pembelajaran. Model pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan kepada peserta untuk memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, baik secara individu maupun kelompok (Amelia & Aisya, 2021). Sasaran kegiatan ini adalah mahasiswa program studi pendidikan pada Program Studi di Luar Kampus Utama (PSDKU) Jembrana Universitas Triatma Mulya yang dipersiapkan sebagai calon guru sekolah dasar. Metode ini dipilih karena dapat meningkatkan pemahaman konsep sekaligus keterampilan praktis peserta dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui empat tahapan sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, tim pelaksana melakukan koordinasi dengan pihak program studi pendidikan pada PSDKU Jembrana, menyusun jadwal kegiatan, serta membagi tugas antara tim dosen dan mahasiswa pendamping. Tim juga menyiapkan modul pelatihan, perangkat pembelajaran, lembar storyboard, instrumen evaluasi, dan sarana pendukung. Sarana tersebut meliputi ruang pelatihan, proyektor, jaringan internet, serta perangkat komputer atau telepon pintar yang digunakan peserta selama kegiatan.

2. Tahap Pelaksanaan Pelatihan

Kegiatan pelatihan dilaksanakan secara tatap muka melalui penyampaian materi dan praktik langsung. Materi pelatihan meliputi pentingnya media pembelajaran digital, penyusunan storyboard, penggunaan Canva untuk mendesain tampilan visual, serta penggunaan CapCut untuk menyunting video. Peserta juga diberikan materi mengenai penambahan audio, transisi, teks, efek visual, dan voice-over. Selama kegiatan praktik, peserta didampingi oleh dosen dan mahasiswa fasilitator sehingga setiap peserta memperoleh bimbingan langsung dalam menyelesaikan produk video pembelajaran.

3. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan melalui penilaian terhadap produk video pembelajaran yang dihasilkan peserta dan penyebaran angket kepuasan. Penilaian produk mencakup kesesuaian isi dengan materi pembelajaran, kualitas visual dan audio, kreativitas, serta kerapian penyuntingan video. Selain itu, peserta diminta memberikan umpan balik mengenai pelaksanaan kegiatan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan manfaat program pelatihan.

4. Tahap Keberlanjutan

Sebagai tindak lanjut kegiatan, tim pelaksana membentuk grup WhatsApp sebagai media komunikasi dan konsultasi setelah pelatihan selesai. Melalui media tersebut, peserta dapat berkonsultasi mengenai kendala yang dihadapi dalam mengembangkan video pembelajaran. Video pembelajaran terbaik yang dihasilkan peserta didokumentasikan sebagai contoh media pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan microteaching maupun Praktik Pengalaman Lapangan (PPL).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan pelatihan pembuatan video pembelajaran kreatif berbasis Canva dan CapCut dilaksanakan sesuai dengan tahapan yang telah direncanakan, yaitu persiapan, pelaksanaan pelatihan, evaluasi, dan keberlanjutan program. Kegiatan diikuti oleh mahasiswa program studi pendidikan pada Program Studi di Luar Kampus Utama (PSDKU) Jemberana Universitas Triatma Mulya. Tingkat kehadiran peserta mencapai 100%, dan seluruh peserta mengikuti rangkaian kegiatan mulai dari penyampaian materi hingga penyelesaian produk video pembelajaran.

Pada tahap persiapan, tim pelaksana telah menyiapkan modul pelatihan, lembar storyboard, perangkat evaluasi, serta sarana pendukung kegiatan. Kesiapan perangkat dan bahan pelatihan membantu peserta mengikuti setiap tahapan kegiatan secara terarah, khususnya dalam merancang konsep dan alur video pembelajaran.

Pada tahap pelaksanaan, peserta terlebih dahulu memperoleh materi mengenai media pembelajaran digital dan penyusunan storyboard. Setelah penyampaian materi, peserta melakukan praktik langsung dengan menggunakan Canva untuk membuat desain visual dan CapCut untuk menyunting video. Seluruh peserta berhasil menyusun storyboard sebagai rancangan awal video pembelajaran. Selanjutnya, seluruh kelompok berhasil mengembangkan video pembelajaran dengan kualitas resolusi HD hingga Full HD.

Produk yang dihasilkan menunjukkan bahwa peserta telah mampu menerapkan keterampilan dasar dalam pembuatan video pembelajaran. Keterampilan tersebut meliputi pembuatan desain dan animasi sederhana, pengaturan transisi, penambahan teks dan musik latar, perekaman voice-over, serta penyuntingan dan penggabungan berbagai unsur video. Kemampuan peserta dalam menghasilkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif menunjukkan adanya peningkatan keterampilan praktis dalam memanfaatkan Canva dan CapCut.

Pada tahap evaluasi, produk video dinilai berdasarkan kesesuaian isi dengan materi pembelajaran, kualitas visual dan audio, kreativitas, serta kerapian penyuntingan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa seluruh kelompok mampu menyelesaikan produk video pembelajaran sesuai dengan tugas yang diberikan. Selain itu, hasil angket kepuasan menunjukkan bahwa lebih dari 90% peserta menyatakan sangat puas terhadap pelaksanaan pelatihan. Kepuasan tersebut mencakup penyampaian materi, pendampingan fasilitator, kemudahan penggunaan aplikasi, serta manfaat pelatihan bagi pengembangan kompetensi sebagai calon guru. Hasil ketercapaian kegiatan secara ringkas disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Ketercapaian Program Pelatihan

No.	Indikator ketercapaian	Hasil	Keterangan
1	Kehadiran peserta	100%	Seluruh peserta mengikuti kegiatan
2	Penyusunan storyboard	Seluruh peserta berhasil menyusun storyboard	Tercapai
3	Produk video pembelajaran	Seluruh kelompok menghasilkan video pembelajaran dengan resolusi HD hingga Full HD	Tercapai
4	Penguasaan keterampilan dasar penyuntingan	Peserta mampu menggunakan desain visual, animasi sederhana, transisi, teks, musik latar, dan voice-over	Tercapai
5	Tingkat kepuasan peserta	Lebih dari 90% peserta menyatakan sangat puas	Kategori sangat puas

Pada tahap keberlanjutan, dibentuk grup WhatsApp sebagai media komunikasi dan konsultasi antara peserta dan tim pelaksana. Media tersebut digunakan untuk mendampingi peserta apabila mengalami kendala dalam mengembangkan video pembelajaran setelah kegiatan berakhir. Beberapa produk video terbaik juga didokumentasikan sebagai contoh

media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan microteaching dan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL).

Berdasarkan hasil tersebut, indikator pelaksanaan program telah tercapai. Kegiatan tidak hanya menghasilkan produk berupa video pembelajaran, tetapi juga memberikan pengalaman praktis kepada peserta dalam merancang dan menyunting media pembelajaran digital menggunakan Canva dan CapCut.

Pembahasan

Pelatihan pembuatan video pembelajaran berbasis Canva dan CapCut menunjukkan bahwa metode Project-Based Training dapat mendukung peningkatan kompetensi digital mahasiswa calon guru. Melalui metode ini, peserta tidak hanya memperoleh penjelasan mengenai konsep media pembelajaran, tetapi juga terlibat langsung dalam proses menghasilkan produk. Kegiatan dimulai dari penyusunan storyboard, perancangan tampilan visual, hingga penyuntingan video pembelajaran. Tahapan tersebut memberikan pengalaman belajar yang terstruktur karena peserta dapat menerapkan materi yang telah diperoleh ke dalam kegiatan praktik. Produk video yang dihasilkan menunjukkan bahwa peserta mampu mengintegrasikan unsur materi, visual, audio, dan teknik penyuntingan dalam satu media pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran berbasis proyek relevan digunakan untuk membekali calon guru dengan keterampilan praktis yang dibutuhkan dalam pembelajaran berbasis teknologi.

Pemanfaatan Canva membantu peserta dalam merancang tampilan visual video pembelajaran secara lebih mudah dan menarik. Berbagai templat, ilustrasi, ikon, elemen grafis, dan animasi yang tersedia memungkinkan peserta menyusun materi sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Peserta dapat mengubah materi yang sebelumnya hanya disajikan dalam bentuk teks menjadi tampilan visual yang lebih komunikatif. Kemudahan penggunaan Canva juga membantu peserta yang belum memiliki keterampilan desain grafis secara khusus. Rahmah et al. (2025) menjelaskan bahwa Canva dapat dimanfaatkan guru untuk mengembangkan pengetahuan, kreativitas, dan keterampilan peserta didik sehingga penggunaannya dapat diterapkan dalam berbagai aspek pembelajaran. Temuan tersebut memperkuat bahwa Canva dapat menjadi salah satu alternatif aplikasi untuk mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan mudah digunakan oleh calon guru.

Selain Canva, penggunaan CapCut membantu peserta dalam menyempurnakan video pembelajaran melalui proses penyuntingan. Peserta dapat melakukan pemotongan dan penggabungan video, penambahan teks, efek visual, transisi, musik latar, serta perekaman voice-over. Fitur-fitur tersebut memungkinkan peserta menyajikan materi pembelajaran secara lebih runtut, komunikatif, dan interaktif dibandingkan dengan media presentasi konvensional. Integrasi desain visual dari Canva dengan fitur penyuntingan CapCut menghasilkan media yang memiliki unsur gambar, teks, animasi, audio, dan video dalam satu produk pembelajaran. Penggunaan CapCut dalam kegiatan pengabdian juga diketahui memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran. Dalam aspek kreativitas, CapCut dapat membantu mengatasi kesulitan menyampaikan ide, kurangnya rasa percaya diri, dan rendahnya motivasi dalam membuat konten pembelajaran (Fajarini et al., 2025).

Selama pelaksanaan pelatihan, peserta menghadapi beberapa kendala teknis yang memengaruhi proses pembuatan video. Kendala tersebut meliputi keterbatasan jaringan internet, perbedaan spesifikasi perangkat, keterbatasan kapasitas penyimpanan, serta kondisi ruang yang kurang mendukung proses perekaman suara. Perangkat dengan spesifikasi terbatas menyebabkan proses penyuntingan dan ekspor video berlangsung lebih lambat. Kendala tersebut diatasi melalui pendampingan langsung, penggunaan jaringan internet cadangan, pengurangan resolusi selama proses penyuntingan, serta penyesuaian efek dan elemen video. Peserta juga menggunakan fitur Reduce Noise pada CapCut untuk mengurangi suara latar yang muncul selama proses perekaman. Pendampingan intensif dari tim pelaksana membantu peserta menyelesaikan produk meskipun terdapat perbedaan kemampuan awal dan perangkat yang digunakan.

Hasil kegiatan juga menunjukkan bahwa pelatihan mendukung penguatan kompetensi Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) mahasiswa. TPACK merupakan kerangka pembelajaran yang mengintegrasikan pengetahuan konten, pedagogi, dan teknologi dalam proses pembelajaran tertentu serta penting untuk mengembangkan kompetensi pendidik pada abad ke-21 (Oktaviana & Yudha, 2022). Dalam kegiatan ini, pengetahuan konten terlihat dari kemampuan peserta menentukan dan menyusun materi, sedangkan pengetahuan pedagogi ditunjukkan melalui penyesuaian media dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Pengetahuan teknologi diterapkan melalui penggunaan Canva dan CapCut dalam menghasilkan video pembelajaran. Integrasi ketiga aspek tersebut membuat peserta lebih percaya diri dalam mengembangkan media digital untuk kegiatan microteaching dan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL). Oleh karena itu, pelatihan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga membantu mempersiapkan mahasiswa menjadi calon guru yang mampu menerapkan pembelajaran berbasis teknologi.

KESIMPULAN

Pelatihan pembuatan video pembelajaran kreatif berbasis Canva dan CapCut berhasil meningkatkan kompetensi digital mahasiswa calon guru dalam merancang, mengembangkan, dan menyunting media pembelajaran berbasis video. Melalui metode Project-Based Training, peserta memperoleh pengalaman langsung mulai dari penyusunan storyboard, pembuatan desain visual, hingga proses penyuntingan audio dan video. Seluruh peserta mampu menghasilkan produk video pembelajaran dengan kualitas HD hingga Full HD, sedangkan tingkat kepuasan peserta berada pada kategori sangat puas dengan persentase lebih dari 90%. Pemanfaatan Canva dan CapCut juga mendukung penguatan kompetensi TPACK karena peserta mampu mengintegrasikan aspek materi, pedagogi, dan teknologi dalam media yang dihasilkan. Meskipun terdapat kendala jaringan, perbedaan spesifikasi perangkat, dan kondisi perekaman suara, hambatan tersebut dapat diatasi melalui pendampingan dan penyesuaian teknis. Dengan demikian, kegiatan ini efektif dalam meningkatkan keterampilan, kreativitas, dan kesiapan mahasiswa untuk melaksanakan microteaching maupun Praktik Pengalaman Lapangan (PPL).

DAFTAR PUSTAKA

- Alkhowarizmi, N. K., Ibrahim, M., Rahmadhani, O. P., Karimah, I., & El Hakim, L. (2025). Transformasi pendidikan di era digital: Tantangan dan peluang dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(4). <https://doi.org/10.61722/jipm.v3i4.1178>
- Amelia, N., & Aisyah, N. (2021). Model pembelajaran berbasis proyek (project-based learning) dan penerapannya pada anak usia dini di TKIT Al-Farabi. *Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 1(2), 181–199. <http://jurnal.iain-padangsidiimpuan.ac.id/index.php/alathfal/index>
- Astuti, Y. P., Sugiyanto, Rizqa, I., Himawan, H., Purwanto, Kartikadarma, E., & Rijati, N. (2025). Pemanfaatan artificial intelligence (AI) pada fitur aplikasi CapCut untuk video pembelajaran. *Abdimasku: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 8(2), 832–837.
- Ekowati, M. A. S., Poernomo, M. H., Silvano, G., & Saputra, U. W. (2025). CapCut dan Canva sebagai media efektif pembelajaran visual di SMP Kanisius Sumber. *Jurnal Akademik Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 54–60. <https://doi.org/10.61722/japm.v3i3.4475>
- Fajarini, S. D., Mukhlizar, & Turmudi, I. (2025). Peningkatan keterampilan editing video sinematik melalui pelatihan aplikasi CapCut pada siswa SMPN 06 Bengkulu Tengah.

- [Nama jurnal belum dicantumkan], 8(1), 47–56.
<https://ejournal.stihawanglong.ac.id/index.php/awal/article/download/1433/856>
- Harahap, A., Wibowo, T. S., Sitopu, J. W., Solehuddin, M. O. H., & Napsin. (2022). Penggunaan dan manfaat aplikasi Canva sebagai media pembelajaran di tingkat madrasah tsanawiyah. *Jurnal Pembelajaran dan Matematika Sigma*, 8(1), 75–80.
<https://jurnal.ulb.ac.id/index.php/sigma/article/download/3782/2908>
- Nisa, I., Ainia, N., & Nur, D. M. M. (2025). Pemanfaatan aplikasi Canva dalam penyusunan media pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Ilmiah Perkembangan Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2), 67–77.
<https://ojs.ruangpublikasi.com/index.php/rukasi/article/download/274/213/1089>
- Nur, S., A, S. A., A, W. A., & Oktiningrum, W. (2025). Peran literasi digital dalam pengembangan kompetensi calon guru sekolah dasar. *Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam*, 2. <https://doi.org/10.61132/hikmah.v2i2.109>
- Nurhayani, Yuanita, S. K. S., Permana, A. I., & Eliza, D. (2022). TPACK (technological pedagogical and content knowledge) untuk peningkatan profesionalisme guru PAUD. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 179–190. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1852>
- Oktaviana, E., & Yudha, C. B. (2022). Technological pedagogical content knowledge (TPACK) dalam pembelajaran abad ke-21. *Social, Humanities, and Educational Studies Conference Series*, 5, 57–64. <https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/view/58305>
- Rachman, M. A., & Setiawan, D. L. (2025). Pengaruh metode pembelajaran TPACK terhadap hasil belajar dasar desain grafis siswa di SMKN 2 Kuningan. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 172–177.
<https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtp/index>
- Rahmah, R. N., Rejeki, T., & Sari, V. P. (2025). Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran interaktif: Meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. *Proceeding International Seminar on Islamic Studies*, 6(1), 441–450.
<https://jurnal.umsu.ac.id/index.php/insis/article/download/22895/pdf>
- Riskawati, Idris, I. I. N., Herman, N. M., Nurhasmi, & Sanusi, D. K. (2025). Penguatan literasi digital mahasiswa melalui pelatihan media pembelajaran berbasis pemrograman: Strategi pemberdayaan calon pendidik abad ke-21. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 5(2), 848–855. <https://dmi-journals.org/jai/article/view/1571/1098>
- Rohmiasih, C., Rohmiati, C., & Sartika, S. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran Canva sebagai upaya mewujudkan transformasi pendidikan. Dalam [Nama prosiding belum dicantumkan] (hlm. 69–73).
<https://jurnal.fkip.unismuh.ac.id/index.php/prosidingunimbone/article/view/1457>
- Wahyuni, I. E., Surani, D., & Hidayat, A. (2024). Pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis aplikasi CapCut pada mata pelajaran informatika di kelas VIII. *Digital Transformation Technology*, 4(2), 733–743. <https://doi.org/10.47709/digitech.v4i2.4452>