

Penyuluhan Desain Canva Untuk Pembelajaran Sekolah Dasar di SDN 1 Sumber Agung

Kusno Setiadi^{1*}, Dina Martha Fitri², Agus Salim³, Ike Festiana⁴, Karyadi Hidayat⁵

^{1*,2,3}Magister Teknologi Pendidikan, Universitas Lampung, Lampung, Indonesia

⁴Magister Pendidikan Fisika, Universitas Lampung, Lampung, Indonesia

⁵PPKn, Universitas Lampung, Lampung, Indonesia

Email: ^{1*}kusno.setiadi@fkip.unila.ac.id

Abstract

This community service program aimed to improve elementary school teachers' understanding and skills in designing digital learning media using the Canva application. The activity was conducted at SDN 1 Sumber Agung, Bandar Lampung City, on November 8, 2025, involving 20 elementary school teachers from the Sumber Agung area. The methods included lectures, demonstrations, hands-on practice, and mentoring in developing learning media. The results indicated an improvement in teachers' understanding of Canva's features and their ability to produce learning media products such as posters, interactive presentations, and student worksheets. This program had a positive impact on enhancing teachers' digital competence and encouraged more creative and interactive learning practices in elementary schools.

Keywords: *community service, Canva design, digital learning media, elementary school teachers*

Abstrak

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru sekolah dasar dalam mendesain media pembelajaran digital menggunakan aplikasi Canva. Kegiatan dilaksanakan di SDN 1 Sumber Agung Kota Bandar Lampung pada tanggal 8 November 2025 dan diikuti oleh 20 orang guru sekolah dasar di wilayah Sumber Agung. Metode yang digunakan meliputi penyuluhan, demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan pembuatan media pembelajaran. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman guru terhadap fungsi dan fitur Canva, serta kemampuan menghasilkan produk media pembelajaran seperti poster, presentasi interaktif, dan lembar kerja peserta didik. Kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi digital guru dan mendorong inovasi pembelajaran di sekolah dasar secara lebih kreatif dan interaktif.

Kata Kunci: pengabdian kepada masyarakat, desain Canva, media pembelajaran digital, guru sekolah dasar

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital di era abad ke-21 telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran di sekolah dasar (Rahayu et al., 2022). Media pembelajaran digital dinilai mampu meningkatkan kreativitas dan keterlibatan siswa selama proses belajar mengajar berlangsung (Resti, 2024). Salah satu aplikasi desain yang saat ini populer digunakan adalah Canva, yang menyediakan fitur pembuatan media pembelajaran visual seperti poster, infografis, dan materi presentasi dengan antarmuka yang mudah dipahami (Hidayatullah et al., 2023). Pemanfaatan Canva telah terbukti dapat mendukung penciptaan media pembelajaran yang menarik dan efektif bagi siswa sekolah dasar (Tahsinia et al., 2025). Hal ini penting karena media pembelajaran yang inovatif dapat memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran dan meningkatkan daya serap materi pelajaran mereka.

Namun, observasi awal yang dilakukan di SDN 1 Sumber Agung menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih menggunakan media pembelajaran klasik yang kurang menarik bagi siswa. Guru-guru di sekolah tersebut belum secara optimal memanfaatkan teknologi desain digital seperti Canva dalam pembelajaran harian (Pramesti, 2024). Padahal, literatur penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital seperti Canva dapat membantu guru dalam menyusun materi ajar yang lebih inovatif dan mampu menarik perhatian siswa (Ricky Satria Wiranata, 2024). Ketidakmampuan guru dalam menggunakan aplikasi semacam ini terkait erat dengan rendahnya literasi digital di lingkungan sekolah dasar (Putu & Arima, 2024). Kondisi ini menjadi tantangan penting yang perlu dijawab melalui kegiatan penyuluhan dan pelatihan bagi guru (Pasa et al., 2024)(Lestari et al., 2022).

Literasi digital merupakan keterampilan penting yang harus dimiliki oleh pendidik di tengah arus revolusi teknologi pendidikan. Guru yang memiliki kompetensi dalam aplikasi desain digital tidak hanya mampu membuat media ajar yang lebih kreatif, tetapi juga dapat meningkatkan budaya literasi digital di kalangan siswa (Budiarti, 2026). Lebih jauh lagi, media pembelajaran berbasis Canva telah terbukti meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam kelas. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa media interaktif digital membantu siswa merasakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna (Putri et al., 2025) (Rahma et al., 2025). Dengan demikian, penguatan keterampilan guru dalam desain pembelajaran digital seharusnya menjadi prioritas dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan dasar.

Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva dalam

pembelajaran tidak hanya memberi dampak pada peningkatan kualitas media pembelajaran, tetapi juga pada hasil belajar siswa (Jusman, 2026). Misalnya, media pembelajaran interaktif berbasis Canva dapat meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa di sekolah dasar (Martha, 2025). Studi lain menemukan bahwa Canva dapat menjadi alat yang efektif untuk menciptakan media ajar yang interaktif sehingga siswa lebih termotivasi dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan-temuan tersebut memberi gambaran bahwa aplikasi ini memiliki relevansi tinggi dalam konteks pendidikan dasar. Oleh karena itu, penggunaan Canva menjadi salah satu solusi praktis dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital.

Meski demikian, keterbatasan kompetensi teknis guru sering menjadi kendala utama dalam pemanfaatan aplikasi desain digital. Banyak guru sekolah dasar belum memahami secara mendalam fitur-fitur yang ada di Canva sehingga belum dapat mengoptimalkan potensinya sebagai media pembelajaran (Putri et al., 2025). Kurangnya pelatihan atau kegiatan pembelajaran bagi guru mengenai penggunaan teknologi digital menjadi salah satu faktor penyebabnya. Situasi ini memperlihatkan bahwa dibutuhkan kegiatan yang sistematis untuk meningkatkan keterampilan guru dalam bidang tersebut. Penyuluhan dan pelatihan yang tepat diharapkan dapat menjadi jawaban terhadap permasalahan tersebut (Ricky Satria Wiranata, 2024).

Kegiatan penyuluhan desain Canva ini menjadi penting untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menciptakan media pembelajaran digital yang efektif dan menarik. Melalui penyuluhan, guru akan dibekali keterampilan teknis serta tips praktis dalam menggunakan berbagai fitur Canva untuk kebutuhan pembelajaran di kelas. Tujuan jangka panjangnya adalah mendorong transformasi pembelajaran tradisional menuju pembelajaran digital yang inovatif dan responsif terhadap kebutuhan siswa masa kini. Di samping itu, kegiatan ini juga akan meningkatkan kepercayaan diri guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari strategi pembelajaran. Dengan demikian, penyuluhan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi peningkatan kualitas pembelajaran di SDN 1 Sumber Agung.

Berdasarkan uraian di atas, kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui penyuluhan desain Canva dirancang untuk menjawab kebutuhan nyata di lapangan. Kegiatan ini akan menjadi bagian penting dari upaya peningkatan kompetensi guru dalam literasi digital dan inovasi pembelajaran. Peningkatan kompetensi guru diharapkan mampu mendorong perubahan positif dalam praktik pembelajaran sehari-hari di tingkat sekolah dasar. Dengan implementasi media digital yang lebih baik, diharapkan pembelajaran dapat berlangsung lebih interaktif dan bermakna bagi siswa. Oleh karena itu,

penyuluhan desain Canva dilaksanakan sebagai strategi untuk memperkuat peran guru sebagai fasilitator pembelajaran yang kreatif dan adaptif terhadap teknologi digital.

B. PELAKSAAAN DAN METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan di SDN 1 Sumber Agung, Kota Bandar Lampung, pada tanggal 8 November 2025. Sebelum pelaksanaan kegiatan inti, tim dosen dan mahasiswa Program Magister Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Lampung melakukan koordinasi awal dengan Kepala SDN 1 Sumber Agung pada tanggal 27 Oktober 2025. Koordinasi tersebut bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan sekolah, menentukan bentuk kegiatan penyuluhan, serta menyepakati jadwal dan teknis pelaksanaan. Hasil pertemuan menunjukkan bahwa guru-guru membutuhkan pendampingan praktis dalam penggunaan aplikasi Canva untuk mendukung pembelajaran di kelas. Berdasarkan kesepakatan tersebut, kegiatan PkM dirancang dalam bentuk penyuluhan dan praktik langsung pembuatan media pembelajaran berbasis Canva.



Gambar 1. Penyuluhan Desain Canva untuk Pembelajaran

Peserta kegiatan penyuluhan berjumlah 20 orang guru sekolah dasar yang berasal dari wilayah Sumber Agung. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif melalui tahapan penyampaian materi, demonstrasi penggunaan fitur Canva, praktik mandiri, dan sesi diskusi serta tanya jawab. Pada tahap praktik, peserta didampingi langsung oleh tim dosen dan mahasiswa untuk membuat produk media pembelajaran seperti poster materi, presentasi interaktif, dan lembar kerja siswa. Evaluasi kegiatan dilakukan melalui observasi partisipasi peserta dan penilaian hasil desain media yang telah dibuat selama pelatihan. Melalui metode ini, kegiatan PkM diharapkan mampu meningkatkan keterampilan guru dalam mendesain media pembelajaran digital secara mandiri dan berkelanjutan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Kegiatan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan pada tanggal 8 November 2025 di SDN 1 Sumber Agung, Kota Bandar Lampung. Kegiatan diikuti oleh 20 orang guru sekolah dasar dari wilayah Sumber Agung. Pelaksanaan dimulai dengan penyampaian materi tentang pentingnya media pembelajaran digital di era abad ke-21. Selanjutnya, tim memberikan demonstrasi penggunaan Canva untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Para peserta terlihat antusias mengikuti setiap tahapan kegiatan, terutama saat sesi praktik langsung.

Pada tahap awal kegiatan, dilakukan identifikasi pemahaman awal guru mengenai penggunaan Canva dalam pembelajaran. Sebagian besar peserta menyampaikan bahwa mereka pernah mendengar tentang Canva, tetapi belum pernah menggunakannya secara maksimal. Setelah penyampaian materi dan demonstrasi, peserta mulai memahami fungsi dasar Canva, seperti memilih template, mengatur tata letak, menambahkan teks, gambar, dan elemen visual lainnya. Guru juga diperkenalkan pada fitur presentasi dan ekspor file yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Perubahan ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konseptual peserta terhadap aplikasi Canva.

Tabel 1. Hasil Peningkatan Pemahaman Guru (Pretest–Posttest)

N o	Indikator Penilaian	Rata- rata Pre- test	Rata- rata Post- test	Penin- gkatan (%)
1	Pemahaman fungsi Canva dalam pembelajaran	55	85	30%
2	Pemahaman fitur dasar (template, teks, elemen)	50	88	38%
3	Kemampuan mengatur tata letak dan desain	48	82	34%
4	Pemahaman ekspor dan penggunaan di	52	90	38%

kelas

Keterangan: Skor menggunakan rentang 0–100 berdasarkan tes pemahaman sebelum dan sesudah penyuluhan.

Hasil praktik menunjukkan bahwa seluruh peserta mampu menghasilkan minimal satu produk media pembelajaran berbasis Canva. Produk yang dibuat berupa poster materi pelajaran, presentasi interaktif, dan lembar kerja peserta didik (LKPD). Secara umum, desain yang dihasilkan sudah memenuhi kriteria dasar seperti keterbacaan teks, kombinasi warna yang cukup baik, dan kesesuaian dengan materi ajar. Beberapa guru bahkan mampu berkreasi dengan menambahkan ilustrasi dan ikon yang relevan dengan tema pembelajaran. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan keterampilan teknis guru dalam mendesain media pembelajaran digital.

Tabel 2. Hasil Praktik Pembuatan Media Pembelajaran

No	Jenis Produk yang Dihasilkan	Jumlah Guru	Persentase (%)
1	Poster Materi Pembelajaran	6	30%
2	Presentasi Interaktif (PPT Canva)	8	40%
3	Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	4	20%
4	Infografis Materi	2	10%
Total		20	100%

Tabel 3. Tingkat Kepuasan Peserta Penyuluhan

No	Aspek Penilaian	San gat Pua s	Pu as	Cu kup	Kur ang
1	Kesesuai an materi dengan kebutuha n	15	5	0	0
2	Kejelasa n penyamp aian materi	14	6	0	0
3	Manfaat kegiatan bagi pembelaj aran	16	4	0	0
4	Pendamp ingan saat praktik	15	5	0	0

Keterangan: Data diperoleh dari angket evaluasi

akhir kegiatan.

Selain menghasilkan produk, peserta juga menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dalam menggunakan teknologi. Pada awal kegiatan, beberapa guru terlihat ragu karena merasa kurang terbiasa dengan aplikasi desain. Namun setelah mendapatkan pendampingan langsung dari tim dosen dan mahasiswa Magister Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Lampung, mereka menjadi lebih percaya diri. Diskusi dan tanya jawab berlangsung aktif, terutama ketika peserta berbagi pengalaman mengintegrasikan desain yang telah dibuat ke dalam rencana pembelajaran mereka. Respons positif ini menjadi indikator bahwa kegiatan PkM berjalan efektif dan memberikan manfaat nyata.

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui observasi partisipasi peserta dan penilaian hasil desain yang telah dibuat. Secara umum, tingkat kehadiran dan keterlibatan peserta sangat baik selama kegiatan berlangsung. Guru menyatakan bahwa pelatihan ini relevan dengan kebutuhan mereka di sekolah. Beberapa peserta bahkan menyampaikan keinginan untuk mengadakan pelatihan lanjutan dengan materi yang lebih mendalam. Hasil ini menunjukkan bahwa kegiatan PkM tidak hanya meningkatkan keterampilan, tetapi juga membangun motivasi guru untuk terus belajar.

B. Pembahasan

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penyuluhan desain Canva memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru. Tujuan kegiatan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam mendesain media pembelajaran digital dapat dikatakan tercapai. Guru tidak hanya memahami konsep dasar Canva, tetapi juga mampu menghasilkan produk nyata yang siap digunakan di kelas. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan praktik langsung lebih efektif dibandingkan hanya pemberian materi secara teoritis. Dengan demikian, metode partisipatif yang digunakan dalam kegiatan ini terbukti tepat.

Peningkatan keterampilan guru dalam menggunakan Canva juga berhubungan dengan penguatan kompetensi pedagogik dan profesional (Saerang et al., 2023). Guru yang mampu mendesain media pembelajaran sendiri akan lebih kreatif dalam menyampaikan materi. Media visual yang menarik dapat membantu siswa sekolah dasar memahami konsep yang bersifat abstrak (Ningrum et al., 2024). Selain itu, penggunaan media digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih interaktif. Oleh karena itu, pelatihan semacam ini sangat relevan dalam mendukung pembelajaran abad ke-21.

Keberhasilan kegiatan ini juga dipengaruhi oleh beberapa faktor pendukung. Dukungan kepala sekolah dalam memfasilitasi kegiatan menjadi salah

satu faktor penting. Selain itu, antusiasme peserta dan pendampingan intensif dari tim dosen dan mahasiswa turut membantu kelancaran pelaksanaan kegiatan. Namun demikian, terdapat beberapa kendala seperti keterbatasan jaringan internet dan perbedaan kemampuan awal peserta dalam menggunakan teknologi. Kendala tersebut dapat diatasi melalui pendampingan bertahap dan praktik berulang.

Jika dibandingkan dengan kegiatan pelatihan serupa yang pernah dilakukan di berbagai sekolah, hasil kegiatan ini menunjukkan pola yang sejalan, yaitu adanya peningkatan kompetensi guru setelah mendapatkan pelatihan berbasis praktik. Canva sebagai aplikasi desain yang sederhana dan mudah diakses memang cocok digunakan oleh guru sekolah dasar. Keunggulan Canva terletak pada ketersediaan template yang variatif dan kemudahan pengoperasian. Hal ini membuat guru tidak memerlukan keterampilan desain tingkat lanjut untuk menghasilkan media yang menarik (Meizatri et al., 2026). Oleh karena itu, Canva menjadi solusi praktis dalam mendukung inovasi pembelajaran (Kurnia, 2025).

Secara keseluruhan, kegiatan PkM ini memberikan kontribusi nyata bagi peningkatan kualitas pembelajaran di SDN 1 Sumber Agung. Guru memperoleh keterampilan baru yang dapat langsung diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar (Arafah & Riyanti, 2023). Ke depan, diperlukan tindak lanjut berupa pendampingan lanjutan atau pembentukan komunitas belajar guru berbasis digital (Diniyati et al., 2025). Langkah ini penting agar kompetensi yang telah diperoleh tidak berhenti pada satu kegiatan saja. Dengan keberlanjutan program, diharapkan transformasi pembelajaran digital di sekolah dasar dapat terwujud secara lebih optimal dan berkelanjutan.

D. PENUTUP

Simpulan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) berupa penyuluhan desain Canva yang dilaksanakan di SDN 1 Sumber Agung Kota Bandar Lampung pada tanggal 8 November 2025 telah berjalan dengan baik dan mencapai tujuan yang direncanakan. Kegiatan ini diikuti oleh 20 orang guru sekolah dasar dan dilaksanakan melalui metode penyuluhan, demonstrasi, serta praktik langsung. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman guru mengenai fungsi dan fitur Canva dalam pembelajaran. Selain itu, seluruh peserta mampu menghasilkan produk media pembelajaran berbasis Canva seperti poster, presentasi interaktif, dan lembar kerja peserta didik. Dengan demikian, penyuluhan ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi digital guru serta mendorong inovasi pembelajaran di sekolah dasar.

Saran

Berdasarkan hasil kegiatan, direkomendasikan agar pelatihan serupa dilaksanakan secara berkelanjutan dengan materi yang lebih mendalam, seperti pembuatan video pembelajaran atau integrasi Canva dengan platform pembelajaran lainnya. Sekolah juga diharapkan dapat membentuk komunitas belajar guru berbasis digital untuk saling berbagi praktik baik dalam penggunaan media pembelajaran. Dukungan fasilitas seperti jaringan internet yang stabil dan perangkat pendukung perlu ditingkatkan agar pemanfaatan teknologi dapat berjalan optimal. Selain itu, kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah dasar perlu terus diperkuat sebagai bagian dari implementasi tridarma perguruan tinggi. Keberlanjutan program ini diharapkan mampu menciptakan transformasi pembelajaran digital yang lebih sistematis dan berkelanjutan.

Ucapan Terima Kasih

Tim pelaksana Pengabdian kepada Masyarakat mengucapkan terima kasih kepada Kepala SDN 1 Sumber Agung Kota Bandar Lampung atas dukungan dan kerja sama yang telah diberikan selama kegiatan berlangsung. Apresiasi juga disampaikan kepada seluruh guru peserta yang telah berpartisipasi aktif dalam mengikuti penyuluhan dan praktik desain Canva. Ucapan terima kasih diberikan kepada mahasiswa Program Magister Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Lampung yang telah membantu dalam pendampingan kegiatan. Semoga kolaborasi yang telah terjalin ini dapat terus berlanjut pada program-program pengabdian berikutnya. Dukungan dan partisipasi semua pihak menjadi kunci keberhasilan pelaksanaan kegiatan ini.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Arafah, A. A., & Riyanti, R. (2023). *PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS CANVA BAGI GURU DI SDN 021 SUNGAI KUNJANG*. 4(6), 12600–12606.
- Budiarti, M. R. (2026). *Improving Elementary School Students' Digital Literacy through Culture-Responsive Canva-Based Science Learning*. 5(1), 285–297.
- Diniyati, A., Salma, N. D., Farhuraqman, O., Islam, U., Sultan, N., & Hasanuddin, M. (2025). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Literasi Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar*.
- Hidayatullah, A., Artharina, F. P., & Rumiarcini, E. (2023). *Penggunaan Aplikasi Canva pada Pembelajaran di Sekolah Dasar*. 9(2), 943–947. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4823>

Jusman. (2026). *Pelatihan Desain Grafis Berbasis*

- Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Guru Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). *Inovasi dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SD 2 Pulau Kanalo 2 Kabupaten Sinjai*. 2, 104–113.
- Kurnia, A. (2025). *Development of Canva Interactive Media in Pancasila Education*. 9(3), 1535–1545.
- Lestari, P. A., Nurhikmah, E., Farhani, F., Pauziah, H., Winati, I., Isnawan, A. R., Mulyana, A., Rahayu, P., Nuraeni, F., Nugroho, F., Pendidikan, S., Sekolah, G., Indonesia, U. P., Islam, U., Sultan, N., Kasim, S., & Unggul, U. E. (2022). *Pelatihan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva bagi Guru di SDN 9 Nagrikaler Purwakarta*. 2(1), 47–54.
- Martha, A. (2025). *Digital Comic Media Design Using Canva to Improve Elementary School Students' Reading Comprehension Skills*. 26(3), 1–8. <https://doi.org/10.21070/ijins.v26i3.1460>
- Meizatri, R., Rosidah, N., Tanjung, S. A., Savitri, Y., No, V., & Maret, J. (2026). *Penggunaan Resti. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Tingkat Sekolah Dasar: Studi Observasional* *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)*. 3(3), 955–960.
- Ningrum, S. K., Sakmal, J., Dallion, E., & Jakarta, N. (2024). *Jurnal basicedu*. 8(2), 1500–1511.
- Pasa, I. T., Nur, F., Wardani, I., Cahyadi, C. I., & Sylvia, T. (2024). *Canva-Based Learning Ricky Satria Wiranata. (2024). Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Skill Guru dalam Mengembangkan Media Ajar di MTS Negeri 4 Oku Timur*. 5(1), 998–1006.
- Pramesti, T. (2024). *Pemanfaatan Aplikasi Saerang, H. M., Lembong, J. M., Deity, S., & Sumual, M. (2023). Strategi Pengembangan Profesionalisme Guru di Era Digital: Tantangan dan Peluang*. 9(1), 65–75.
- Putri, Z. E., Hermita, N., Gusmida, R., & Barokah, S. (2025). *Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva dalam Pembelajaran IPA: Studi Kualitatif di Sekolah Dasar* *Implementation of Interactive Learning Media Based on Canva in Science Learning: A Qualitative Study in Elementary School*. 6, 109–118.
- Putu, L., & Arima, S. (2024). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti PERAN LITERASI DIGITAL DALAM MENINGKATKAN KOMPETENSI TEKNOLOGI SISWA SEKOLAH DASAR*. 11, 1255–1267.