

Pelatihan Pemanfaatan Canva bagi Guru TK dalam Pengembangan Media Pembelajaran di TK Rabiatal Aulad

Hilyatul Mustafidah^{*1}, Khairunnas², Syahrul Alamsyah³, Retno Ningsih⁴

^{1,2,3,4} Universitas Muhammadiyah Bima

*e-mail: hilyatulfida15@gmail.com,¹ kkhairunnas.khairunnas@gmail.com,² syahrul.alamsyah37@gmail.com,³ niengsihmarsyaf91@gmail.com⁴

Abstract

Limited teacher digital skills meant that fine-motor learning media at Rabiatal Aulad Kindergarten largely relied on worksheets from books and the internet that were not always aligned with children's needs. This community service program aimed to improve teachers' ability to design fine-motor learning media using Canva. The program included needs identification, material delivery, demonstrations, guided practice, and evaluation through observation and a product rubric. Participants practiced developing coloring, line-tracing, picture-matching, pasting, cutting, and bead-pattern cards with difficulty levels adjusted to children's ages. After the training, participants could use basic Canva features, write instructions, arrange visual elements, and produce print-ready media. Several participants also applied their design skills to business promotional content. The findings indicate a descriptive change in participants' abilities, but no quantitative improvement can be claimed because structured pre- and post-tests were unavailable. Mentoring, a shared design library, quantitative evaluation, and classroom testing are recommended to sustain the program.

Keywords: Canva, kindergarten teachers, learning media, fine motor skills, digital competence.

Abstrak

Keterbatasan keterampilan digital guru menyebabkan media stimulasi motorik halus di TK Rabiatal Aulad masih didominasi lembar kerja dari buku dan internet yang belum selalu sesuai dengan kebutuhan anak. Kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan kemampuan guru merancang media motorik halus menggunakan Canva. Pelaksanaan mencakup identifikasi kebutuhan, penyampaian materi, demonstrasi, praktik terbimbing, dan evaluasi berbasis observasi serta rubrik produk. Peserta berlatih membuat media mewarnai, menebalkan garis, mencocokkan gambar, menempel, menggunting, dan kartu pola meronce dengan tingkat kesulitan yang disesuaikan usia anak. Setelah pelatihan, peserta mampu mengoperasikan fitur dasar Canva, menyusun instruksi, mengatur elemen visual, dan menghasilkan media siap cetak. Beberapa peserta juga menerapkan keterampilan desain untuk membuat konten promosi usaha. Hasil tersebut menunjukkan perubahan kemampuan secara deskriptif, tetapi belum membuktikan peningkatan kuantitatif karena pretest dan posttest terstruktur belum tersedia. Pendampingan berkala, perpustakaan desain bersama, dan evaluasi kuantitatif direkomendasikan untuk menjamin keberlanjutan program di sekolah mitra, dan menilai penerapannya langsung dalam pembelajaran anak.

Kata kunci: Canva; guru taman kanak-kanak; media pembelajaran; motorik halus; kompetensi digital.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan motorik halus merupakan salah satu aspek penting dalam tumbuh kembang anak usia dini. Keterampilan ini mencakup koordinasi otot-otot kecil pada tangan dan jari yang bekerja secara terpadu dengan kemampuan visual. Melalui motorik halus, anak belajar mengendalikan gerakan jemari untuk melakukan aktivitas seperti menggambar, menulis awal, menggunting, menempel, meronce, menyusun puzzle, serta berbagai bentuk kemandirian sehari-hari, misalnya mengancingkan baju atau memegang alat makan. Penelitian menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus berhubungan erat dengan kesiapan sekolah dan capaian akademik awal karena melibatkan koordinasi motorik, fungsi eksekutif, serta kemampuan visuospasial (Cameron et al., 2012; Cameron et al., 2016). Anak yang memiliki motorik halus yang baik cenderung lebih siap mengikuti pembelajaran formal di jenjang berikutnya, karena keterampilan tersebut menjadi fondasi bagi kemampuan menulis, membaca, dan menyelesaikan tugas-tugas akademik yang membutuhkan ketelitian. Oleh karena itu, guru TK memiliki peran strategis dalam menyediakan

aktivitas yang bertahap, aman, menarik, serta disesuaikan dengan tahap perkembangan dan perbedaan kemampuan setiap anak.

Hasil observasi awal di TK Rabiatal Aulad, Desa Tente, Kecamatan Woha, Kabupaten Bima, menunjukkan bahwa guru telah menggunakan berbagai media untuk mendukung kegiatan motorik halus. Namun, sebagian besar media yang digunakan masih berupa lembar kerja dari buku paket, gambar yang diunduh dari internet, atau bahan-bahan manual yang dibuat secara sederhana. Media tersebut belum selalu disesuaikan secara optimal dengan tema kelas, tujuan stimulasi motorik, usia anak, maupun perbedaan tingkat kemampuan individu. Meskipun guru telah memiliki perangkat digital dan akun belajar.id, pemanfaatannya untuk merancang media pembelajaran secara mandiri masih terbatas. Akibatnya, variasi aktivitas seperti mewarnai, menebalkan garis, mencocokkan bentuk, menempel, menggunting, dan meronce belum dikembangkan secara sistematis dan berkelanjutan. Kondisi ini berpotensi mengurangi efektivitas stimulasi motorik halus, karena anak membutuhkan media yang menarik, bervariasi, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangannya.

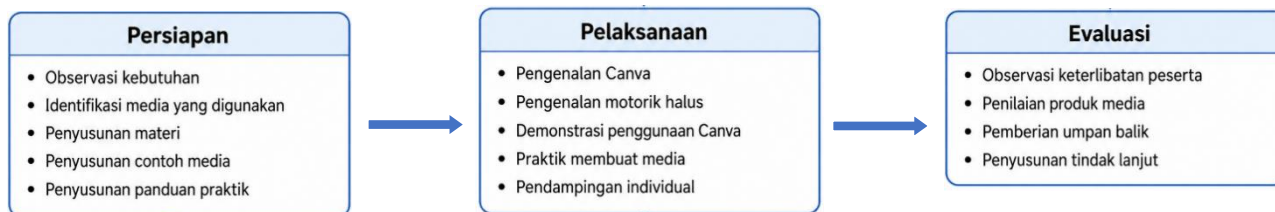
Pelatihan penggunaan aplikasi Canva bagi guru telah banyak dilaksanakan di berbagai lembaga pendidikan sebagai upaya pengembangan media digital, infografis, lembar kerja, video pembelajaran, maupun materi promosi sekolah (Lusiana et al., 2021; Warmansyah et al., 2022; Rahmawati et al., 2022; Martini et al., 2023; Nugraha et al., 2023; Wisudawati et al., 2025). Meskipun demikian, sebagian besar kegiatan tersebut masih berfokus pada penguasaan fitur Canva secara umum. Keunikan kegiatan pengabdian ini terletak pada pengaitan langsung antara fitur-fitur Canva dengan enam bentuk aktivitas motorik halus yang relevan bagi anak usia dini, penyusunan media berdasarkan tujuan perkembangan yang jelas, penyesuaian tingkat kesulitan sesuai usia, serta penilaian terhadap produk yang siap dicetak dan digunakan di kelas. Pendekatan praktik terbimbing dipilih karena pengembangan kompetensi digital guru terbukti lebih efektif ketika pelatihan bersifat kontekstual, aplikatif, disertai dukungan langsung, dan menghasilkan produk nyata yang dapat langsung dimanfaatkan dalam pekerjaan sehari-hari peserta (Bragg et al., 2021; Morina et al., 2025).

Kegiatan ini bertujuan meningkatkan kemampuan guru TK Rabiatal Aulad dalam merancang media pembelajaran motorik halus menggunakan aplikasi Canva. Target yang ingin dicapai adalah peserta mampu mengoperasikan fitur dasar Canva dengan percaya diri, menentukan tujuan stimulasi motorik halus secara tepat, menyusun instruksi kegiatan yang sederhana dan mudah dipahami anak, mengatur elemen visual agar menarik sekaligus fungsional, serta menghasilkan sedikitnya satu media siap cetak yang sesuai dengan usia, tema, dan kebutuhan perkembangan anak di kelas masing-masing. Dengan demikian, diharapkan guru tidak hanya mahir menggunakan teknologi, tetapi juga mampu mengintegrasikannya secara bermakna dalam praktik pembelajaran yang mendukung optimalisasi motorik halus anak usia dini.

2. METODE

Kegiatan dilaksanakan di TK Rabiatal Aulad, Desa Tente, Kecamatan Woha, Kabupaten Bima, Nusa Tenggara Barat, pada Tanggal 13 Juli 2026. Peserta berjumlah 10 orang yang terdiri atas kepala sekolah, pembina, guru, dan operator sekolah. Pelaksanaan menggunakan pendekatan pelatihan dan pendampingan praktik melalui tiga tahap berikut:

Bagan Tahapan Pelaksanaan Kegiatan



Gambar 1. Tahapan pelaksanaan kegiatan

Pada tahap persiapan, tim melakukan observasi terhadap media yang digunakan guru, kemampuan mengoperasikan perangkat digital, pemanfaatan akun belajar.id, serta kesulitan yang dihadapi dalam menyediakan aktivitas motorik halus. Hasil observasi tersebut digunakan untuk menyusun materi mengenai Canva, prinsip media yang sesuai dengan perkembangan anak, contoh lembar kerja, dan panduan praktik. Pendekatan berbasis kebutuhan ini sejalan dengan temuan bahwa pelatihan profesional guru lebih efektif apabila dirancang secara kontekstual dan responsif terhadap kondisi nyata di lapangan (Bragg et al., 2021; Morina et al., 2025).

Pada tahap pelaksanaan, peserta memperoleh penjelasan singkat mengenai Canva, jenis akun, pemilihan elemen gratis, ukuran dokumen, dan format unduhan. Materi motorik halus difokuskan pada enam kegiatan utama, yaitu mewarnai, menebalkan garis, mencocokkan gambar, menempel, menggunting, dan meronce. Peserta kemudian memilih satu tujuan stimulasi, menentukan tema, menyusun desain, menambahkan instruksi, memeriksa keterbacaan serta ruang kerja anak, dan mengunduh produk dalam format siap cetak. Pendampingan dilakukan secara individual maupun kolaboratif ketika peserta mengalami kesulitan. Model praktik terbimbing ini dipilih karena pengembangan kompetensi digital guru terbukti lebih kuat ketika pelatihan bersifat aplikatif, disertai dukungan langsung, dan menghasilkan produk yang dapat langsung digunakan dalam pembelajaran (Bragg et al., 2021; Lusiana et al., 2021; Warmansyah et al., 2022; Martini et al., 2023; Nugraha et al., 2023).



Gambar 2. Penyampaian materi dan pendampingan praktik Canva di TK Rabiatal Aulad sesi 1



Gambar 3. Penyampaian materi sesi 2



Gambar 4. Penyampaian materi dan contoh sesi 3

Evaluasi dilakukan melalui dua aspek, yaitu proses dan hasil. Evaluasi proses menggunakan lembar observasi yang mencakup kehadiran, perhatian, keaktifan bertanya, kemampuan mengikuti demonstrasi, dan penyelesaian tugas. Evaluasi hasil menggunakan rubrik produk dengan skala 1-4 yang terdiri atas enam indikator: (1) kesesuaian media dengan tujuan motorik halus, (2) kesesuaian tingkat kesulitan dengan usia anak, (3) kejelasan instruksi, (4) keterbacaan teks dan tata letak, (5) ketepatan pemilihan gambar dan warna, serta (6) kesiapan media untuk dicetak dan digunakan. Data dianalisis secara deskriptif melalui jumlah produk yang dihasilkan, persentase penyelesaian tugas, dan rerata skor rubrik. Penggunaan rubrik produk yang terstruktur memungkinkan penilaian yang lebih objektif terhadap kualitas media, sebagaimana direkomendasikan dalam berbagai pelatihan media pembelajaran digital berbasis Canva. Adapun indikator evaluasi produk dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Indikator Evaluasi Produk

No.	Indikator	Kriteria yang diamati
1	Kesesuaian tujuan	Aktivitas dan desain sesuai keterampilan motorik halus yang ditargetkan.
2	Tingkat kesulitan	Ukuran, bentuk, pola, dan jumlah objek sesuai usia serta kemampuan anak.

No.	Indikator	Kriteria yang diamati
3	Instruksi	Kalimat singkat, jelas, dan mudah dipahami.
4	Tata letak	Teks terbaca, elemen seimbang, dan tersedia ruang kerja yang cukup.
5	Visual	Gambar relevan, tidak berlebihan, dan warna mendukung fokus anak.
6	Kesiapan penggunaan	Media dapat dicetak, tidak bertanda air, dan dapat diterapkan di kelas.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemahaman Peserta terhadap Aplikasi Canva

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa peserta memiliki minat tinggi selama penyampaian materi dan praktik. Sebelum pelatihan, sebagian besar peserta belum terbiasa menggunakan Canva dan masih beranggapan bahwa pembuatan media digital memerlukan keterampilan desain khusus. Setelah mendapat penjelasan mengenai cara mengakses Canva, perbedaan akun gratis dan berbayar, serta pemanfaatan akun belajar.id, peserta memahami bahwa aplikasi ini dapat digunakan melalui laptop maupun telepon pintar dengan elemen yang sudah tersedia. Kemudahan pengoperasian dan ketersediaan templat membuat Canva relatif mudah dipelajari, sejalan dengan temuan bahwa pelatihan yang aplikatif dan kontekstual mendukung penerimaan guru terhadap teknologi digital.

Keterampilan Peserta dalam Membuat Media Pembelajaran

Pada tahap praktik, peserta dibimbing membuat media pembelajaran motorik halus dengan tema yang dekat dengan kehidupan anak, seperti buah-buahan, bunga, dan lingkungan sekitar. Produk yang dihasilkan meliputi:

1. Lembar menebalkan garis - jalur putus-putus (lurus, gelombang, zig-zag, lengkung) untuk melatih kontrol tangan dan koordinasi mata-tangan.
2. Lembar mewarnai - gambar dengan garis luar jelas dan ukuran cukup besar untuk melatih pegangan alat warna dan ketelitian.
3. Lembar menggunting - gambar atau pola dengan garis putus-putus sebagai batas potong untuk melatih kekuatan jari dan pengendalian gerakan.
4. Media menempel - anak menggunting dan menempelkan gambar pada tempat yang sesuai, sekaligus melatih pengenalan objek dan mengikuti instruksi.
5. Lembar mencocokkan gambar - memasang objek dengan bayangannya melalui garis penghubung untuk melatih pengamatan visual dan konsentrasi.
6. Kartu pola meronce - panduan visual susunan warna/bentuk yang digunakan bersama benda konkret untuk melatih koordinasi jari dan mengikuti pola.
7. Gambar desain usaha untuk masing-masing guru yang ikut pelatihan.

Urutan kegiatan disusun dari yang sederhana menuju yang lebih kompleks, namun tetap disesuaikan dengan usia dan kemampuan masing-masing anak. Pendampingan individual dan kolaboratif membantu peserta menyelesaikan desain hingga siap cetak.

Pemanfaatan Keterampilan untuk Usaha Peserta

Selain media pembelajaran, sebagian peserta yang memiliki usaha rumahan (sosis, kue, es teler) memanfaatkan keterampilan Canva untuk membuat poster promosi, daftar menu, label produk, dan konten WhatsApp. Hasil ini menunjukkan bahwa keterampilan desain digital bersifat fleksibel dan dapat digunakan untuk kebutuhan di luar pembelajaran. Namun, kegiatan ini belum mengukur dampaknya terhadap peningkatan penjualan.

Manfaat bagi Guru dan Anak

Bagi guru, pelatihan meningkatkan kemampuan merancang media secara mandiri sesuai tema, tujuan, dan kebutuhan kelas. Desain dapat disimpan, dimodifikasi, dan digunakan kembali sehingga lebih efisien. Bagi anak, media yang dihasilkan mendukung latihan koordinasi mata-tangan, kekuatan jari, ketelitian, dan konsentrasi. Efektivitas media terhadap perkembangan motorik halus anak masih memerlukan kajian lebih lanjut.

Kendala dan Upaya Penyelesaian

Kendala yang muncul meliputi koneksi internet yang kurang stabil, perbedaan kemampuan digital peserta, perbedaan tampilan antara laptop dan telepon pintar, serta kesulitan membedakan elemen gratis dan premium. Tim mengatasi kendala tersebut melalui demonstrasi bertahap, pengulangan langkah, dan pendampingan individual, termasuk memanfaatkan peserta yang sudah mahir untuk membantu rekan lainnya.

Evaluasi dan Tindak Lanjut

Evaluasi dilakukan melalui observasi keaktifan peserta dan penilaian produk menggunakan rubrik. Hasil menunjukkan bahwa peserta mampu menghasilkan media pembelajaran dan bahan promosi sederhana. Karena belum menggunakan pretest-posttest terstruktur, peningkatan keterampilan disimpulkan berdasarkan pengamatan proses dan produk.

Sebagai tindak lanjut, disarankan pendampingan berkala, pembentukan kelompok berbagi desain antarguru, serta penyusunan perpustakaan media digital di sekolah. Bagi peserta yang berwirausaha, keterampilan dapat dikembangkan lebih lanjut untuk identitas usaha dan konten promosi yang konsisten.

Evaluasi dilakukan melalui dua aspek, yaitu proses dan hasil. Evaluasi proses menggunakan lembar observasi untuk menilai kehadiran, perhatian, keaktifan bertanya, kemampuan mengikuti demonstrasi, dan keterlibatan peserta selama praktik. Evaluasi hasil dilakukan melalui tugas praktik mandiri, yaitu setiap peserta diberi kebebasan membuat media pembelajaran berbasis Canva sesuai kreativitasnya, selama media tersebut berkaitan dengan stimulasi motorik halus anak. Produk yang dibuat dapat berupa lembar kerja mewarnai, menebalkan garis, mencocokkan gambar, menggunting, menempel, atau kartu pola meronce. Hasil praktik dinilai menggunakan rubrik skala 1-4 yang mencakup kesesuaian media dengan tujuan stimulasi motorik halus, kesesuaian tingkat kesulitan dengan usia anak, kejelasan instruksi, keterbacaan teks dan tata letak, ketepatan pemilihan gambar dan warna, serta kesiapan media untuk digunakan dalam pembelajaran. Data dianalisis secara deskriptif berdasarkan jumlah peserta yang menyelesaikan tugas, jenis media yang dihasilkan, dan rerata skor penilaian produk. Indikator penilaian produk disajikan pada Tabel 4.

Tabel 2. Ringkasan Hasil Evaluasi Kegiatan

Indikator	Hasil	Sumber data
Jumlah peserta	10 orang	Daftar hadir
Peserta menyelesaikan minimal satu media	Membuat media pembelajaran	Daftar produk
Jumlah media yang dihasilkan	Masing-masing 1	Dokumentasi desain



Gambar 7 Gambar evaluasi pelatihan untu Guru TK Al Aulad

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta mampu mengikuti tahapan penggunaan Canva dan menyelesaikan tugas praktik secara mandiri maupun dengan pendampingan. Dalam kegiatan evaluasi, peserta diberi kebebasan membuat media pembelajaran sesuai kreativitas masing-masing, dengan ketentuan produk yang dihasilkan berkaitan dengan stimulasi motorik halus anak. Praktik langsung tersebut memungkinkan peserta tidak hanya mengenal fitur Canva, tetapi juga menerapkannya dalam pembuatan media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Secara substantif, hasil kegiatan sejalan dengan program pelatihan Canva sebelumnya yang menunjukkan bahwa praktik langsung dan pendampingan dapat membantu guru menghasilkan media pembelajaran digital (Lestari et al., 2022; Rahmasari et al., 2022; Rusdiana et al., 2021; Sarmini et al., 2023; Sulkipani et al., 2023; Tonra et al., 2023). Perbedaan kegiatan ini terletak pada fokus produk yang secara khusus diarahkan untuk menstimulasi motorik halus anak. Dengan demikian, peserta tidak hanya memperhatikan tampilan visual, tetapi juga mempertimbangkan tujuan perkembangan, tingkat kesulitan, kejelasan instruksi, dan kesesuaian media dengan usia anak. Sebagian peserta juga menerapkan keterampilan Canva untuk membuat poster, katalog sederhana, daftar menu, dan konten promosi usaha rumahan. Produk tersebut merupakan luaran tambahan dan tidak dijadikan indikator utama keberhasilan kegiatan. Karena kegiatan tidak mengukur perubahan penjualan atau pendapatan, manfaat ekonomi dari penggunaan desain promosi belum dapat disimpulkan.

Kendala yang ditemukan selama kegiatan meliputi koneksi internet yang tidak stabil, perbedaan kemampuan digital peserta, perbedaan tampilan Canva pada laptop dan telepon pintar, serta kesulitan membedakan elemen gratis dan premium. Kendala tersebut diatasi melalui demonstrasi bertahap, pengulangan langkah penting, pendampingan individual, dan pembelajaran antarpeserta. Tindak lanjut yang disarankan adalah pembentukan perpustakaan desain bersama, evaluasi karya secara berkala, dan pengujian media secara langsung kepada anak menggunakan instrumen perkembangan yang sesuai.

3.2 Produk Media yang Dihasilkan

Produk peserta mencakup enam kelompok media. Lembar mewarnai menggunakan objek berukuran cukup besar dan garis luar yang jelas. Media menebalkan memuat garis lurus, zig-zag, gelombang, lengkung, atau jalur yang menghubungkan dua objek. Media mencocokkan mengarahkan anak menghubungkan gambar dengan pasangan atau bayangannya. Media menempel menyediakan objek yang dipotong dan area tujuan. Media menggunting menggunakan batas yang bertahap dari garis lurus menuju pola lebih kompleks. Kartu meronce menampilkan pola warna atau bentuk sebagai petunjuk penggunaan bahan konkret. Produk tersebut menunjukkan bahwa peserta tidak hanya mempelajari fitur aplikasi, tetapi mulai menghubungkan desain dengan tujuan perkembangan anak. Gambar evaluasi dengan peserta melakukan praktikum.



4. KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan pemanfaatan Canva membantu guru TK Rabiatal Aulad mengembangkan keterampilan dalam merancang media pembelajaran untuk menstimulasi motorik halus anak. Melalui penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan, peserta mampu menghasilkan media berupa lembar mewarnai, menebalkan garis, mencocokkan gambar, menempel, menggunting, dan kartu pola meronce. Media tersebut disusun dengan mempertimbangkan tujuan stimulasi, tingkat kesulitan, kejelasan instruksi, serta kesesuaiannya dengan usia dan kemampuan anak. Sebagian peserta juga memanfaatkan Canva untuk membuat konten promosi usaha sebagai luaran tambahan.

Kegiatan ini belum menggunakan pretest dan posttest serta belum menguji media secara langsung kepada anak. Oleh karena itu, peningkatan kompetensi guru dan efektivitas media terhadap perkembangan motorik halus belum dapat dinyatakan secara kuantitatif. Kegiatan selanjutnya disarankan menggunakan instrumen evaluasi sebelum dan sesudah pelatihan, menguji penerapan media kepada anak, serta melaksanakan pendampingan berkala dan forum berbagi karya antarguru agar pemanfaatan Canva dapat berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bragg, L. A., Walsh, C., & Heyeres, M. (2021). Successful design and delivery of online professional development for teachers: A systematic review of the literature. *Computers & Education*, 166, 104158. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104158>
- Cameron, C. E., Brock, L. L., Murrah, W. M., Bell, L. H., Worzalla, S. L., Grissmer, D., & Morrison, F. J. (2012). Fine motor skills and executive function both contribute to

- kindergarten achievement. *Child Development*, 83(4), 1229-1244. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.2012.01768.x>
- Cameron, C. E., Cottone, E. A., Murrah, W. M., & Grissmer, D. W. (2016). How are motor skills linked to children's school performance and academic achievement? *Child Development Perspectives*, 10(2), 93-98. <https://doi.org/10.1111/cdep.12168>
- Claro, M., Castro-Grau, C., Ochoa, J. M., Hinostroza, J. E., & Cabello, P. (2024). Systematic review of quantitative research on digital competences of in-service school teachers. *Computers & Education*, 215, 105030. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2024.105030>
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan desain menggunakan aplikasi Canva. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.6434>
- Lestari, P. A., Nurhikmah, E., Farhani, F., Pauziah, H., Winati, I., Isnawan, O. A. R., Mulyana, A., Rahayu, P., Nuraeni, F., & Nugroho, O. F. (2022). Pelatihan media pembelajaran digital berbasis Canva bagi guru di SDN 9 Nagrikaler Purwakarta. *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education*, 2(1), 47-54. <https://doi.org/10.17509/ijocsee.v2i1.45696>
- Lusiana, T. S., Briliany, N., Purdhani, L. T., Suryani, C., Nuraeni, S., Alfiyah, & Maranatha, J. R. (2021). Edukasi guru dalam pembuatan infografis media pembelajaran anak usia 4-6 tahun menggunakan aplikasi Canva di TK Tunas Harapan. *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education*, 1(1), 8-14.
- Martini, R. S., Gunarti, W., Satrio, M. G., Maryam, M., Khulqi, H. A. S., & Zahra, C. A. (2023). Pelatihan penggunaan aplikasi Canva for Education bagi guru PAUD di Kecamatan Pulo Gadung. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3242-3248. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6067>
- Morina, F., Fütterer, T., Hübner, N., Zitzmann, S., & Fischer, C. (2025). Effects of online teacher professional development on teacher-, classroom-, and student-level outcomes: A meta-analysis. *Computers & Education*, 228, 105247. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2025.105247>
- Nugraha, F. N., Suwarsono, L. W., & Aisha, A. N. (2023). Pelatihan Canva untuk guru PG dan TK Arcamanik sebagai media pembelajaran digital. *Abdimasku: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(2), 447. <https://doi.org/10.33633/ja.v6i2.1159>
- Rahmasari, B. S., Chasanatun, T. W., Azzahra, S. N., & Septiyani, D. C. (2022). Workshop pelatihan pembelajaran bahasa Inggris kepada guru TK dan pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi Canva. *ABDIMAS EKODIKSOSIORA*, 2(2), 76-83. <https://doi.org/10.37859/abdimasekodiksosiora.v2i2.3971>
- Rahmawati, A., Sa'adah, I., Anam, S., Millati, I., Riska, K., Alfatah, S., Nasihah, K., Sariah, Firdaus, I., Adhim, M. F. A., & Hadi, K. N. (2022). Pemberdayaan guru TK melalui edukasi pembuatan desain infografis menggunakan aplikasi Canva di Desa Kedung Malang. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Khaira Ummah*, 1(1), 61-70. <https://doi.org/10.34001/khairaummah.01012022-9>
- Rusdiana, R. Y., Putri, W. K., & Sari, V. K. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva bagi guru SMPN 1 Tegallampel Bondowoso. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(3), 209-213. <https://doi.org/10.29303/jpmpi.v4i3.952>
- Sarmini, S., Insan, M. U. P., Susantari, A. A., Mauludhi, J., Putra, N. R., & Listiana, Y. R. (2023). Pelatihan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva pada guru SD Negeri 3 Jatilawang. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 7(2), 1471. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v7i2.14965>
- Smestad, B., Hatlevik, O. E., Johannesen, M., & Øgrim, L. (2023). Examining dimensions of teachers' digital competence: A systematic review pre- and during COVID-19. *Heliyon*, 9(6), e16677. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e16677>
- Sulkipani, S., Nurdiansyah, E., Camellia, C., & Dhita, A. N. (2023). Pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva bagi guru SMP Srijaya Negara. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat*, 8(4), 650-655. <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v8i4.4245>

- Tonra, W. S., Angkotasari, N., Sari, D. P., & Ikhsan, M. (2023). Menjadi guru kreatif melalui aplikasi Canva. *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, 8(1), 126-133. <https://doi.org/10.21067/jpm.v8i1.7152>
- Warmansyah, J., Komalasari, E., Yuningsih, R., Sari, M., Rahmadani, W., Putri, H., Data, M. R., & Yanti, E. P. (2022). Pelatihan Canva for Education untuk guru PAUD se-Kabupaten Tanah Datar. *Jurnal ABDI PAUD*, 3(2), 34-44. <https://doi.org/10.33369/abdipaud.v3i2.25595>
- Wisudawati, N., Hastarina, M., Damayanti, N. E., & Syahdilla, S. (2025). Peningkatan kompetensi guru TK sebagai inovasi pembelajaran melalui pelatihan Canva. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat*, 10(8), 2012-2017. <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v10i8.8864>