

DESAIN PEMBELAJARAN PAUD YANG MENYENANGKAN DENGAN MEDIA INTERAKTIF CANVA

**Nisrina^{1*}, Andhieni Zahwa Azzahra²,
Ghinaa Salsabila Zulya³, Ashofa Syamila Rahmah⁴, Sani Nuraeni⁵,
Syifa Aulia Santoso⁶, Dhea Ardiyanti⁷, Ida Badri Farida⁸**

^{1,2,3,4,5,6,7}Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini,

Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

⁸TK Terpadu Nurul Huda, Purwakarta, Indonesia

*E-mail: nisrina09@upi.edu

ABSTRAK

Permasalahan yang ada dalam Pendidikan Anak Usia Dini ditandai dengan sedikitnya variasi dari media pembelajaran digital yang menarik perhatian anak dan keterbatasan guru dalam merancang media yang kreatif serta selaras dengan perkembangan anak. Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menciptakan media pembelajaran interaktif melalui pelatihan menggunakan aplikasi desain digital yaitu Canva. Program ini dilaksanakan melalui serangkaian aktivitas melibatkan guru peserta latihan mulai dari pemaparan materi, praktik langsung, menyusun desain, pengeditan hingga presentasi hasil karya. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan kemampuan para guru dalam menggunakan Canva untuk menghasilkan media pembelajaran digital yang menarik dan sesuai karakteristik anak. Kegiatan ini juga meningkatkan kreativitas guru dalam mengintegrasikan elemen visual, warna, dan ilustrasi sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Kesimpulannya, pelatihan media interaktif berbasis Canva ini efektif dalam meningkatkan kompetensi guru PAUD dalam merancang media pembelajaran digital, sekaligus memberikan kontribusi terhadap terciptanya pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan anak.

Kata Kunci: Canva; Desain Pembelajaran Digital; Kreativitas Guru; Media Interaktif; Pelatihan Pendidik; Pembelajaran PAUD.

ABSTRACT

The problems that occur in Early Childhood Education are characterized by the limited variation of digital learning media that can attract children's attention and the limited ability of teachers to design creative media that align with children's developmental stages. This community service program aims to improve teachers' skills in creating interactive learning media through training using the digital design application Canva. The activities were implemented through a series of activities, including presentation, hands-on practice, media design, editing by the teacher participants. The results of this program show an increase in teachers' understanding and ability to use Canva to produce engaging digital learning media that suitable for children's characteristics. Also, it enhances teachers' creativity in integrating visual elements, colors, and illustrations to create a more enjoyable learning experience. In conclusion, the Canva-based interactive media training effectively improved Early Childhood Education teachers' skill in

designing digital learning media, while contributing to the creation of innovative, interactive, and developmentally appropriate learning experiences for children.

Keywords: *Canva; Digital Learning Design; Early Childhood Education; Educator Training.; Interactive Media; Teacher Creativity.*

Article History:	
Diterima	: 14-10-2025
Disetujui	: 28-11-2025
Diterbitkan Online	: 30-11-2025

PENDAHULUAN

1. Analisis Situasi

Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menekankan pentingnya pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, dan relevan dengan tahap perkembangan anak. Seiring perkembangan zaman, banyak bidang teknologi informasi dan komunikasi yang memanfaatkan kemajuan teknologi digital untuk mendukung efisiensi kerja, mempercepat akses informasi, serta menciptakan inovasi dalam berbagai sektor, termasuk bidang pendidikan PAUD. Pemanfaatan media digital dan teknologi yang tepat dalam pembelajaran anak usia dini dapat mendukung praktik pedagogis yang sesuai dengan perkembangan anak, memperkuat literasi digital bagi guru, serta memperkaya pengalaman belajar anak (Donohue, 2015). Guru diharapkan mampu merancang pembelajaran yang kreatif melalui penggunaan media yang menarik dan mudah diakses, terutama di era digital saat ini. Salah satu inovasi yang semakin banyak dimanfaatkan adalah penggunaan media interaktif berbasis platform desain digital seperti Canva, yang memungkinkan guru menciptakan materi yang visual, dinamis, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini (Rais et al. 2025).

Dalam konsep dasar pembelajaran PAUD, media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk mengkonkretkan pengalaman belajar, meningkatkan perhatian anak, serta memperkuat pemahaman konsep. Media interaktif menjadi pilihan yang relevan karena mampu mengintegrasikan teks, gambar, warna, animasi secara menyatu. Dalam dunia pendidikan kombinasi tersebut dapat meningkatkan daya ingat dan transfer pengetahuan (Mayer 2024). Canva menyediakan berbagai fitur yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membuat *flashcard* maupun lembar kerja. Penggunaan media interaktif berbasis Canva dalam pembelajaran PAUD masih menghadapi beberapa permasalahan. Tidak semua guru memiliki keterampilan dalam merancang media dengan Canva, serta belum ada pedoman khusus yang menjelaskan bagaimana platform ini dapat dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran anak usia dini.

Urgensi pengabdian ini terletak pada kebutuhan anak maupun guru di sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAUD, para guru masih kesulitan untuk mengimplementasikan pembelajaran yang berbasis teknologi (Shofiyah et al., 2021). Dengan melalui pemanfaatan teknologi sederhana. Canva sebagai platform populer dan tentunya bisa digunakan dengan tanpa dipungut biaya, berpotensi menjadi solusi inovatif dalam pengembangan media pembelajaran yang kreatif. Oleh karena itu, kami berharap dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kemampuan guru. Adapun harapan dan manfaatnya antara lain memberikan referensi kepada guru di TK Terpadu Nurul Huda dalam merancang media interaktif yang

menarik dan efektif. Selain itu, hasil penelitian diharapkan mampu mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna bagi anak.

Penggunaan media yang variatif juga tidak hanya berfokus untuk meningkatkan minat belajar anak, tetapi memperkaya pengalaman belajar sehingga anak dapat terlibat dalam aktivitas yang lebih berkesan. Selain itu, membantu pendidik untuk dapat lebih kreatif dan inovatif dalam merancang pembelajaran yang disesuaikan dengan minat dan ketertarikan peserta didik (Lismayani, A. et al., 2024).

Hal ini menunjukkan bahwa Canva tidak hanya berperan sebagai alat desain, tetapi juga sebagai sarana yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara luas dan lengkap di dunia PAUD. Selain mendukung tujuan pembelajaran, pemanfaatan Canva juga menjadi bagian dari upaya peningkatan kompetensi profesional guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran mereka.

2. Permasalahan Mitra dan Solusi yang Ditawarkan

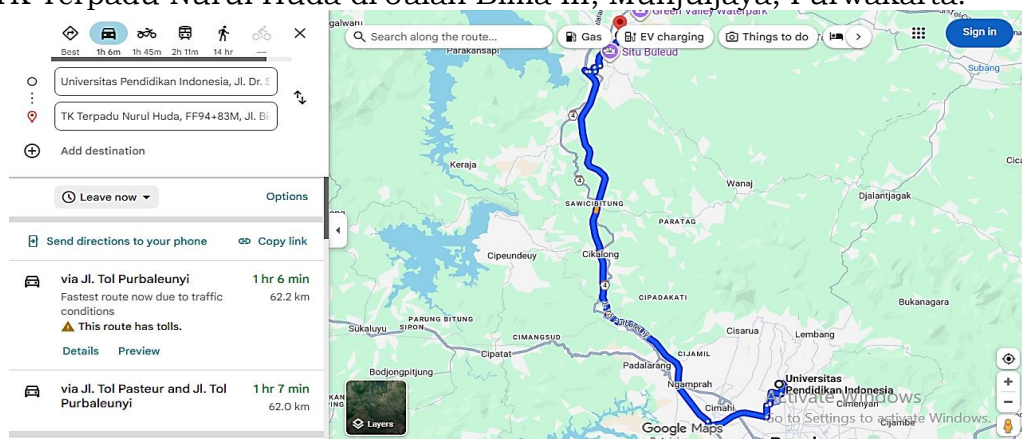
Berdasarkan permasalahan mitra dan solusi yang ditawarkan bahwa sebagian besar guru PAUD di TK Terpadu Nurul Huda masih menghadapi tantangan dalam merancang media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Keterbatasan kemampuan pada penggunaan teknologi ini juga menjadi salah satu penyebab dari anak yang cepat merasa bosan sehingga materi yang dibuat terlihat kurang menarik. Media pembelajaran yang tidak diperbarui secara berkala dapat mengurangi kesempatan anak untuk bereksplorasi, sedangkan di sisi lain perkembangan teknologi seperti adanya aplikasi Canva sebenarnya menyediakan peluang besar bagi guru untuk membuat media yang tentunya bervariasi serta mudah untuk disesuaikan dengan tema pembelajaran yang sebelumnya sudah ditentukan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, solusi yang ditawarkan berupa pelatihan penggunaan media interaktif berbasis Canva. Melalui PKM ini, guru diperkenalkan pada fitur-fitur Canva yang dapat dimanfaatkan untuk membuat *flashcard* atau lembar kerja. Dengan memanfaatkan aplikasi ini, guru diharapkan mampu menghasilkan media ajar yang lebih menarik dan mudah dipahami anak. Solusi ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAUD melalui media yang menyenangkan dan tentunya sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini.

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

1. Lokasi, Waktu, dan Peserta Kegiatan

Program Pengabdian ini dilaksanakan pada tanggal 07 November 2025 di TK Terpadu Nurul Huda di Jalan Bima III, Munjuljaya, Purwakarta.



Gambar 1. Peta Lokasi Kegiatan PKM di TK Terpadu Nurul Huda.

Sasaran utama pengabdian berfokus pada 11 orang guru TK Terpadu Nurul Huda. Lokasi program berpusat di TK Terpadu Nurul Huda. Adapun jarak kampus Universitas Pendidikan Indonesia di Kota Bandung Jawa Barat menuju lokasi kegiatan PKM di sekolah mitra TK Terpadu Nurul Huda adalah 60-65 Km dengan waktu tempuh kurang lebih 1 jam 10 menit berkendara.

2. Instrumen Kegiatan

Pengabdian menggunakan tiga teknik utama pengumpulan data evaluasi ketercapaian kegiatan meliputi: lembar observasi, pedoman wawancara, dan angket evaluasi. *Pertama*, lembar observasi digunakan untuk menilai keterlibatan peserta selama pelatihan, kemampuan dalam mengikuti langkah-langkah penggunaan Canva, serta respons peserta terhadap proses pembelajaran yang berlangsung. *Kedua*, pedoman wawancara semi-terstruktur dimanfaatkan untuk memperoleh informasi mendalam mengenai pengalaman guru, kesulitan yang dihadapi, serta persepsi mereka terhadap kebermanfaatan media interaktif. *Ketiga*, angket evaluasi digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan peserta serta efektivitas pelatihan dalam meningkatkan kompetensi guru. Instrumen ini memastikan bahwa evaluasi dilakukan secara objektif, sistematis, dan relevan dengan tujuan program.

3. Tahapan Kegiatan

Kegiatan pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva dilaksanakan melalui beberapa tahapan utama, yaitu: (1) Melakukan persiapan berupa identifikasi kebutuhan guru, penyusunan instrumen, serta penyiapan materi dan perangkat pelatihan; (2) Guru diperkenalkan pada konsep media interaktif dan fitur-fitur Canva yang relevan untuk pembelajaran PAUD. Pada tahap pelatihan, guru diberikan panduan praktik desain yang sederhana hingga menghasilkan media yang siap digunakan; (3) Pada Tahapan ini, dimana guru menyempurnakan produk berdasarkan masukan yang diberikan. Media yang telah selesai bisa diuji coba dalam pembelajaran untuk melihat respon anak serta efektivitas dalam penggunaannya; dan (4) pada tahap akhir evaluasi kegiatan melalui refleksi guru mengenai kemudahan penggunaan kanvas dan kualitas media yang dibuat. Seluruh hasil kegiatan kemudian dirangkum dalam laporan sebagai dasar rekomendasi lebih lanjut.

HASIL KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

Kegiatan *workshop* dengan tema “Desain pembelajaran PAUD yang menyenangkan: Media Interaktif dengan Canva” dilaksanakan sesuai jadwal yang ditetapkan. Kegiatan ini bertujuan untuk mengembangkan kompetensi pendidik dalam merancang media pembelajaran yang interaktif, inovatif, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Secara keseluruhan, peserta *workshop* menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Antusiasme terlihat dari kesungguhan peserta dalam menyimak pemaparan materi, bertanya serta berdiskusi mengenai penggunaan Canva dalam pembuatan media pembelajaran.

1. Tahap Penyampaian Materi *Workshop* tentang Canva

Pada tahap ini, peserta menerima pemaparan materi mengenai “Desain pembelajaran PAUD yang menyenangkan: Media interaktif dengan Canva” Pemateri menyampaikan materi terkait teknik dan prinsip pembuatan desain pembelajaran yang menarik bagi anak. Selama sesi berlangsung, peserta mengikuti penjelasan dengan saksama untuk memahami konsep dasar yang disampaikan.



Gambar 2. Penyampaian Materi dan Praktik Penggunaan Canva.

Salah satu materi yang disampaikan dalam *workshop* ini adalah mengenai langkah-langkah dalam membuat media pembelajaran visual berbasis aplikasi Canva mulai dari tahap membuka aplikasi Canva, registrasi akun Canva, membuat desain presentasi pada lembar kerja Canva, melakukan *editing* teks, dan mengunduh serta membagikan desain Canva. Berikut adalah ringkasannya.

a. Membuka Aplikasi Canva

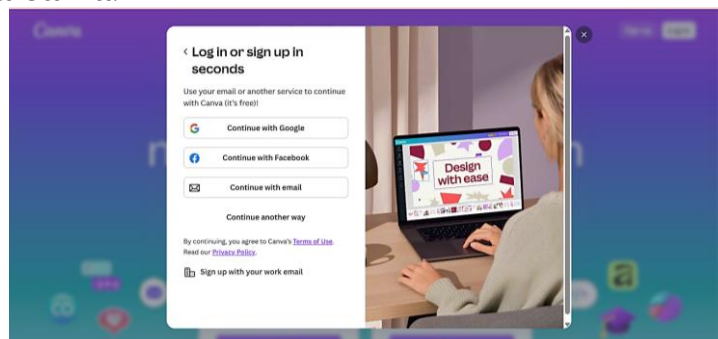
Gambar berikut menampilkan langkah awal saat mengakses aplikasi Canva melalui halaman resmi di www.canva.com.



Gambar 2. Tampilan Beranda Canva.

b. Registrasi Akun Canva

Peserta diberikan penjelasan mengenai prosedur registrasi akun Canva, baik akun gratis maupun berbayar, serta diperkenalkan dengan berbagai fitur dan area kerja Canva.



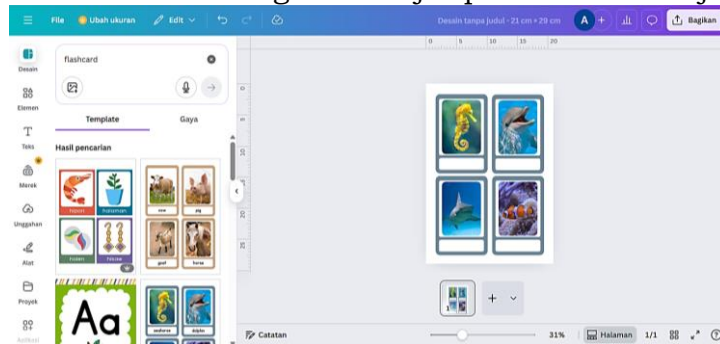
Gambar 3. Registrasi atau Login Akun Canva.

Jika peserta sudah memiliki akun, mereka dapat langsung melakukan log in. Jika belum, Peserta dapat membuat akun baru melalui *Sign Up*, *Continue with Facebook*, *Continue with Google*, atau menggunakan alamat E-

mail. Setelah berhasil *log in*, peserta akan melihat tampilan beranda yang ditunjukkan pada gambar berikut.

c. Membuat Desain Presentasi pada Canva

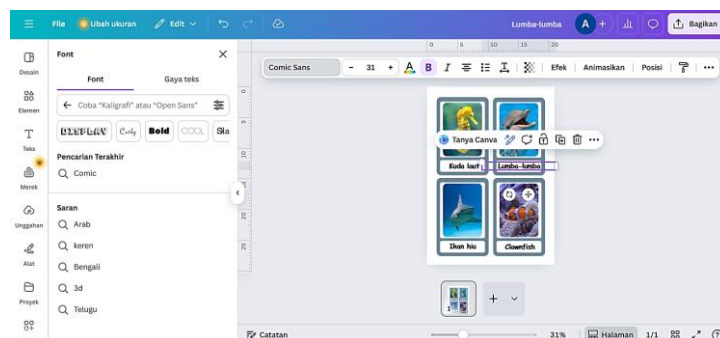
Gambar di bawah ini menunjukkan langkah awal dalam membuat desain, di mana peserta diberikan panduan mengenai cara membuat desain media pembelajaran yang menarik dengan memanfaatkan berbagai templat yang disediakan canva dan diselaraskan dengan tema pembelajaran sehingga mempermudah dalam merancang bahan ajar pada lembar kerja Canva.



Gambar 4. Mendesain Menggunakan Templat Canva yang Tersedia.

d. Pengeditan Teks pada Canva

Gambar berikut menampilkan proses pengeditan templat, termasuk mengganti teks sesuai kebutuhan peserta. Pada tahap ini peserta belajar menyesuaikan judul, isi teks dan tampilan font teks agar sesuai dengan materi yang akan disampaikan.



Gambar 5. Proses Pengeditan Teks.

e. Mengunduh dan Membagikan Desain

Peserta dapat mengunduh desain yang telah dibuat dalam berbagai format, seperti gambar, video, atau PDF. Selain itu, peserta juga dapat membagikan hasil desain melalui berbagai platform media sosial. Gambar berikut menunjukkan tampilan fitur unduh dan berbagi pada Canva.



Gambar 6. Tampilan Fitur Unduh dan Bagi.

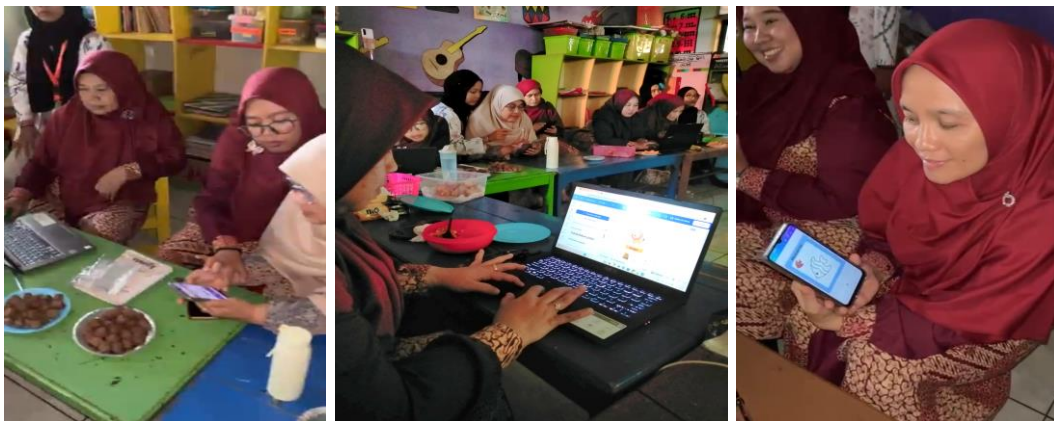
Pelaksanaan PKM ini telah dilaksanakan melalui beberapa tahap dengan deskripsi proses dan hasil sebagai berikut.

2. Praktik Langsung Penggunaan Canva

Pada tahap ini, pemateri memberikan demonstrasi mengenai tata cara penggunaan Canva, yang mencakup pengenalan beragam fitur dan *tools* yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembuatan media pembelajaran. Penyampaian materi ini bertujuan untuk memastikan peserta memahami fungsi setiap *tools* sehingga peserta dapat mengaplikasikannya secara tepat dalam proses perancangan desain.

3. Pembuatan Desain, Pengeditan, dan Presentasi Canva oleh Peserta

Pada tahap ini, peserta melakukan praktik mandiri dengan merancang desain media pembelajaran menggunakan Canva sesuai dengan materi yang telah dipaparkan sebelumnya. Melalui kegiatan ini, peserta mulai mengimplementasikan konsep yang telah dipelajari dan mengembangkan keterampilan dalam membuat desain pembelajaran.



Gambar 8. Pembuatan Desain, Pengeditan, dan Presentasi Canva oleh Peserta.

Pada tahap pengeditan, peserta mengembangkan serta mengedit desain media pembelajaran yang telah dibuat pada sesi sebelumnya. Peserta menunjukkan antusias dalam mengeksplorasi berbagai *tools* yang tersedia pada Canva untuk memperbaiki tampilan dan meningkatkan kualitas desain yang dihasilkan.

Pada tahap akhir, peserta mempresentasikan hasil media pembelajaran yang telah mereka buat. Sesi presentasi ini berfungsi sebagai sarana refleksi terhadap proses dan hasil desain yang telah disusun.

3. Hasil Evaluasi Kegiatan

Pelaksanaan *workshop* ini menunjukkan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran digital yang berarti bahwa solusi yang ditawarkan oleh Tim PKM terhadap permasalahan mitra memberikan hasil yang efektif. Seluruh peserta mampu menghasilkan desain media pembelajaran sederhana menggunakan Canva. Hal ini menunjukkan bahwa Canva sebagai aplikasi yang mudah diadaptasi oleh pendidik, termasuk mereka yang sebelumnya belum terbiasa dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Selain itu, peserta mampu melakukan pengeditan desain, seperti menyesuaikan warna, menambah gambar, memasukkan teks dan menggunakan elemen visual lainnya. Keterampilan ini sangat penting untuk menunjang kreativitas guru dalam menghasilkan media yang menarik dan sesuai kebutuhan anak. Keberhasilan program ini juga tampak dari antusiasme guru ketika mengikuti kegiatan ini terutama pada saat mencoba membuat bahan ajar pada lembar kerja Canva.



Gambar 10. Sesi Foto Bersama Tim dan Peserta PKM.

Hasil pengabdian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan Canva sangat berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas guru. Melalui *workshop* guru diharapkan dapat meningkatkan kemampuannya dalam penggunaan Canva untuk merancang bahan ajar, mendukung guru dalam mengembangkan materi yang lebih menarik dan efisien (Wiyannah & Nuryani, 2022), membuat anak-anak lebih fokus dalam belajar terutama bagi anak yang lebih suka pembelajaran audio, visual dan audio-visual, dan lebih efektif dan menyenangkan ketika diaplikasikan dalam pembelajaran, khususnya pada tingkat Pendidikan Anak Usia Dini (Rasmani et al., 2022). Temuan ini memperkuat hasil pengabdian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media interaktif berbasis Canva dapat meningkatkan minat belajar, fokus, serta hasil belajar peserta didik (Andreansyah & Wulandari, 2023).

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan *workshop* “Desain Pembelajaran PAUD yang Menyenangkan: Media Interaktif dengan Canva” terbukti mampu meningkatkan kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran digital yang kreatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Seluruh guru peserta *workshop* mampu mengikuti tahapan pelatihan dengan baik, mulai dari pemahaman konsep media interaktif, praktik penggunaan fitur Canva, hingga menghasilkan desain media pembelajaran secara mandiri. Pemanfaatan Canva terbukti efektif karena platform ini mudah dioperasikan, menyediakan beragam templat edukatif, dan memungkinkan guru mengintegrasikan elemen visual, audio, serta animasi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Hasil kegiatan juga menunjukkan peningkatan kreativitas guru dalam mengolah warna, gambar, teks, dan elemen visual lainnya, sehingga media yang dihasilkan lebih variatif dan menarik bagi anak. Dengan demikian, penggunaan Canva dalam pembelajaran PAUD dapat menjadi alternatif yang relevan dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan bermakna.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada TK Terpadu Nurul Huda Purwakarta yang telah memberikan izin, dukungan, serta fasilitas dalam pelaksanaan kegiatan *workshop* sehingga penelitian dan pengabdian ini dapat terlaksana dengan baik. Penghargaan yang setinggi-tingginya juga disampaikan kepada seluruh guru peserta *workshop* yang telah berpartisipasi aktif dan memberikan kontribusi berarti selama proses kegiatan berlangsung. Ucapan terima kasih turut disampaikan kepada pihak lembaga dan tim yang terlibat dalam penyusunan laporan serta penelaahan artikel ini. Tanpa kerja

sama dan dukungan dari berbagai pihak, kegiatan ini tidak dapat terselesaikan dengan optimal.

Berdasarkan kesimpulan ini, disarankan agar pelatihan serupa dapat dilaksanakan secara berkelanjutan untuk memperdalam keterampilan guru dalam mengembangkan media interaktif berbasis teknologi. Sekolah mitra juga diharapkan memfasilitasi dengan perangkat digital dan akses internet yang memadai agar guru dapat terus berlatih dan mengembangkan kreativitasnya dalam merancang pembelajaran berbasis Canva. Selain itu, pendampingan lanjutan dan forum berbagi praktik baik antar guru perlu dikembangkan sebagai wadah kolaborasi dan peningkatan kompetensi secara berkelanjutan. Dengan adanya tindak lanjut yang berkesinambungan, pemanfaatan media interaktif diharapkan dapat semakin optimal dan memberikan dampak nyata terhadap kualitas pembelajaran PAUD.

DAFTAR PUSTAKA

- Andreansyah, A., & Wulandari, A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Materi Penyajian Data melalui Media Interaktif Berbasis Canva. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(4), 869-883. <https://jurnal.citrabakti.ac.id/index.php/jil/article/view/1798>
- Donohue, C. (2015). *Technology and Digital Media in the Early Years: Tools for Teaching and Learning* (1st Edition). Routledge.
- Lismayani, A., Asti, A. S. W., Herman, H., Kurnia, R., & Dzulfadhilah, F. (2024). PKM Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva berbasis Artificial Intelligence (AI) bagi Guru PAUD. *Jurnal Hasil Hasil Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(2), 300-307. <https://doi.org/10.35580/jhp2m.v3i2.4687>
- Mayer, R. E. (2024). The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 36, Article 8. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>
- Rasmani, U. E. E., Nurjanah, N. E., Jumiati, Moko, J., Widiastuti, Y. K. W., Agustina, P., & Nazidah, M. D. P. (2022). Multimedia Interaktif PAUD dalam Perspektif Merdeka Belajar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5397-5405. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2962>
- Rais, G. F., Nugroho, W. T., Sahira, A. F., Awalia, R. C., Fadhilah, R., & Andriani, A. E. (2025). Analisis penerapan media pembelajaran berbasis Canva terhadap pemahaman peserta didik kelas 3 pada pembelajaran IPAS. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(2), 417-422. <https://jpion.org/index.php/jpi/article/view/397>
- Shofiyah, N., Aulina, C. N., & Efendi, N. (2021). Peningkatan Kompetensi Pedagogik Guru PAUD dalam Pembuatan Video Pembelajaran Sains Berbasis Smartphone.pdf. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 23-33. <https://doi.org/10.37985/murhum.v2i1.29>
- Wiyannah, S., Aviory, K., & Nuryani, C. E. (2022). Pelatihan Aplikasi Canva bagi Guru dalam Mengembangkan Materi Pembelajaran di SMPN 1 Kasihan Yogyakarta. *J-Abdi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 3703-3712. <https://doi.org/10.53625/jabdi.v2i1.2266>