

PELATIHAN PENYUSUNAN KUIS INTERKATIF MENGUNAKAN CANVA BAGI GURU

Muhammad Ridlo Yuwono^{1*}, Tasari², M. Wahid Syaifuddin³, Joko Sungkono⁴, Yuliana⁵,
Fery Firmansah⁶, Septiana Wijayanti⁷, Niken Retnowati⁸

^{1,2,3,4,5,7,8}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Widya Dharma Klaten

⁶Fakultas Teknologi dan Komputer, Universitas Widya Dharma Klaten

E-mail: ^{1*}ridloyuwono90@gmail.com, ²tasari_lutfi@yahoo.com,
³wahidsyaifuddin81@gmail.com, ⁴j.sungkono.js@gmail.com, ⁵yuliana@unwidha.ac.id,
⁶feryfirmansah@unwidha.ac.id, ⁷septiana.wijaya28@gmail.com,
⁸niken.retnowati28@gmail.com

Article Info	Abstract
ARTICLE HISTORY Received: 27/10/2025 Reviewed: 01/12/2025 Revised: 15/12/2025 Accepted: 10/01/2026 DOI: 10.54840/widharma.v5i01.462	<i>The purpose of this community service activity is to provide teachers with skills to be able to create interactive quizzes using Canva templates and AI Canva through training. The community service team invited Muhammadiyah Plus Middle School, North Klaten, to collaborate in carrying out this activity. The method used in this community service activity was face-to-face training which was held on July 26, 2025. Participants were asked to complete assignments given by the community service team which were collected via Google Drive at the end of the training activity. The results of this training activity were that the training participants were able to create interactive quizzes using templates available in Canva and were able to automatically create interactive quizzes using AI Canva according to the desired prompts according to the subjects they were studying.).</i>
<i>Keywords : Canva, interactive quizzes, training</i>	

PENDAHULUAN

Teknologi dalam pendidikan dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Agustian & Salsabila, 2021). Manfaat teknologi dalam dunia pendidikan adalah membantu siswa dalam mengeksplorasi informasi untuk menambah pengetahuan dan pemahaman, membantu siswa dalam menentukan suatu keputusan dalam proses pembelajaran (Wahyuni & Ramadhani, 2024), dan mengaktifkan siswa dalam proses belajar dengan mengoptimalkan indra pendengaran dan penglihatan (Sulistiani, 2022).

Guru dituntut untuk mempunyai wawasan dan kemampuan dalam pemanfaatan teknologi sesuai dengan perkembangan zaman, terlebih dalam perkembangan teknologi di dalam dunia pendidikan (Sadriani et al., 2023). Hal ini menjadi suatu tantangan bagi guru dalam memanfaatkan perkembangan teknologi untuk inovasi proses pembelajaran (Aspar, 2021).

Guru dapat menggunakan aplikasi dalam penerapan teknologi pendidikan. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk pembelajaran adalah *Canva*. Aplikasi *Canva* merupakan aplikasi yang menarik dan dapat diakses secara daring (Monoarfa & Haling, 2021). Aplikasi *Canva* dapat membantu pengguna untuk merancang desain secara mudah, praktis dan inovatif, seperti mendesain iklan, brosur, infografis, presentasi, serta video (Yuliana et al., 2023). Pengguna tidak perlu repot membuat desain dari awal, karena pada aplikasi *Canva* sudah disediakan desain *template* untuk membuat suatu desain (Rizanta & Arsanti, 2022). *Canva* juga dapat meningkatkan daya kreativitas guru dalam merancang pembelajaran menjadi lebih menarik (Pratama et al., 2023), terutama dalam mendesain media pembelajaran yang menarik (Fitriyah & Farisia, 2024; Kharissidqi & Firmansyah, 2022).

Terdapat beberapa hasil penelitian terkait dengan pemanfaatan aplikasi *Canva* dalam pembelajaran. Hasil belajar siswa mampu meningkat dengan pemanfaatan aplikasi *Canva* dalam pembelajaran (Hanifah, 2022; Junaedi, 2021). Penggunaan aplikasi *Canva* dalam pembelajaran dapat menumbuhkan kreativitas dan rasa percaya diri siswa (Hidayatullah et al., 2023). Selain itu, motivasi dan literasi siswa mampu meningkat melalui penggunaan aplikasi tersebut dalam pembelajaran (Citradevi, 2023). Manfaat lain dari pemanfaatan aplikasi *Canva* dalam pembelajaran adalah terjadi peningkatan kualitas pembelajaran (Urva et al., 2024), dapat mempengaruhi hasil belajar siswa secara signifikan (Rahmayanti & Jaya, 2020), memudahkan guru dalam penyampaian materi dan keterampilan kepada siswa (Idawati et al., 2022), kemampuan literasi dan motivasi belajar siswa dapat mengalami peningkatan (Jannah et al., 2023), menumbuhkan keingintahuan siswa tentang hal baru dalam belajar (Syafrianti, 2022), serta membuat siswa senang dan tidak merasa keberatan dalam belajar (Titiyanti et al., 2022).

Selain dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, aplikasi *Canva* juga dapat digunakan untuk melaksanakan evaluasi melalui kuis interaktif (Leu, 2024). Kuis interaktif dalam aplikasi *Canva* dapat disajikan dalam bentuk *game* yang dapat mengaktifkan siswa dalam belajar (Syahputra et al., 2024a). Terdapat pelatihan membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva* yang di dalamnya terdapat kuis berupa teka-teki silang (Santiari et al., 2023). Kuis dalam *Canva* sebaiknya dibuat interaktif supaya siswa dapat respons atas jawabannya. Kuis tersebut dapat dibuat dalam bentuk soal pilihan ganda, di mana jawaban siswa secara otomatis memperoleh respons benar atau salah. Oleh karena itu, perlu untuk dilaksanakan pelatihan bagi guru tentang penggunaan aplikasi *Canva* dalam membuat kuis interaktif.

TINJAUAN PUSTAKA

Aplikasi *Canva* sebenarnya tidak dirancang secara khusus untuk tujuan pembelajaran, namun *platform* ini dapat dimanfaatkan secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar (Sobandi et al., 2023). Pengguna dapat membuat berbagai media seperti *slide* presentasi, video pembelajaran, maupun infografis interaktif. Hal ini dimungkinkan karena *Canva* menyediakan ratusan *template* siap pakai yang mudah diedit dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran secara profesional. Selain itu, *Canva* juga memiliki perpustakaan virtual yang berisi beragam sumber pendukung seperti gambar, audio, dan video. Keunggulan utama *Canva* terletak pada kemudahan penggunaannya sehingga dapat diakses oleh siapa pun tanpa memerlukan keterampilan desain yang tinggi.

Penggunaan media *Canva* membuat siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran karena tampilan materi yang menarik dan interaktif (Ruszayanthi et al., 2024). Visualisasi berupa teks, gambar, dan video yang disematkan dalam *Canva* mampu menarik minat belajar siswa, sehingga mereka lebih termotivasi dan fokus selama proses belajar berlangsung. Dalam kegiatan pembelajaran, guru dapat menyajikan kuis berbentuk permainan melalui *Canva*, yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengerjakan soal. Melalui fitur permainan tersebut, terlihat bahwa siswa menunjukkan semangat bersaing yang positif, berusaha menjadi yang tercepat dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan.

Media pembelajaran interaktif *Canva* tidak hanya menjadi sumber inspirasi bagi guru dalam merancang materi ajar yang menarik, tetapi juga mendorong siswa mengembangkan keterampilan digital yang dibutuhkan di era modern (Kurniati et al., 2025). Penggunaan media ini mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama proses belajar berlangsung. Kehadiran *Canva* bukan dimaksudkan untuk menggantikan metode pembelajaran yang ada, melainkan untuk memberikan pengalaman belajar yang baru serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, di mana siswa yang semula pasif dapat menjadi lebih aktif, antusias, dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Pengabdian ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan pemanfaatan *Canva* untuk membuat kuis interaktif yang dapat diterapkan sebagai evaluasi pembelajaran bagi guru. Pelatihan ini dilaksanakan di SMP Muhammadiyah Plus Klaten Utara. Pelatihan ini merupakan wujud kerja sama antara Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Widya Dharma Klaten dengan SMP Muhammadiyah Plus Klaten Utara. Target peserta pelatihan ini adalah guru SMP Muhammadiyah Plus Klaten Utara. Alokasi waktu yang diperlukan untuk melaksanakan kegiatan pelatihan ini adalah 1 hari dengan rincian kegiatan yang ditunjukkan pada Tabel 1. Kegiatan dilaksanakan pada hari Sabtu, 26 Juli 2025 secara luring di SMP Muhammadiyah Plus Klaten Utara jam 08.00 sampai 12.00 WIB dengan penanggung jawab kegiatan sekaligus narasumber utama adalah Muhammad Ridlo Yuwono, M.Pd.

Tabel 1. Rincian Kegiatan Pelatihan

No	Kegiatan	Alokasi Waktu (JP)	
		Teori	Praktik
1	Konsep kuis interaktif menggunakan <i>template Canva</i>	1	
2	Konsep kuis interaktif menggunakan AI <i>Canva</i>	1	
3	Penyusunan kuis interaktif menggunakan <i>template Canva</i>		2
4	Penyusunan kuis interaktif menggunakan AI <i>Canva</i>		2
Jumlah		2	4
Total		6	

HASIL DAN PEMBAHASAN

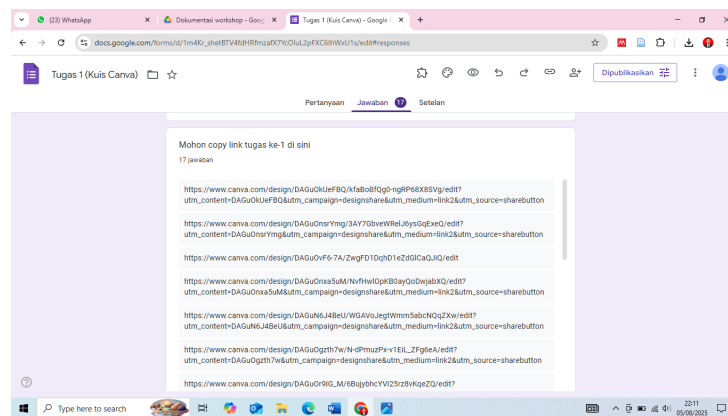
Kegiatan pelatihan penyusunan kuis interaktif menggunakan *Canva* yang dilaksanakan di SMP Muhammadiyah Plus Klaten Utara pada hari Sabtu 26 Juli 2025 secara umum berjalan dengan lancar. Hal tersebut tidak terlepas dari dukungan penuh kepala sekolah terhadap kegiatan tersebut karena relevan dengan kegiatan pengembangan kompetensi bagi guru-guru yang mengampu di sekolah tersebut. Peserta kegiatan pelatihan tersebut terdiri dari kepala sekolah dan guru-guru mata pelajaran, dengan total peserta 17 orang. Peserta mengikuti kegiatan tersebut dengan tertib dan antusias.

Pelatihan tersebut terdiri dari dua tahap kegiatan. Tahap yang pertama adalah pelatihan penyusunan kuis interaktif menggunakan *Canva* secara manual dengan menggunakan *templa*e yang tersedia. Konsep yang digunakan adalah soal kuis berbentuk pilihan ganda dengan munculnya halaman respons jawaban yang dipilih. Jika siswa menjawab pertanyaan dengan memilih jawaban benar maka akan tampil halaman respons jawaban benar. Jika siswa menjawab pertanyaan dengan memilih jawaban salah maka akan tampil halaman respons jawaban salah. Gambar 1 berikut ini menunjukkan kegiatan peserta dalam menyusun kuis interaktif untuk tahap yang pertama.



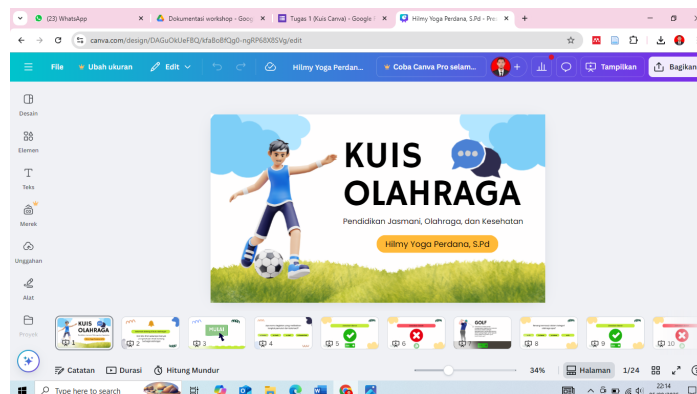
Gambar 1. Aktivitas Peserta pada Kegiatan Tahap I

Hasil pekerjaan peserta pada tahap I diunggah ke *google form* yang telah disediakan oleh narasumber berupa *link Canva*. Rekapitulasi *link* tugas tahap I yang diunggah di *Google Form* disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Rekapitulasi Link Tugas Tahap I yang Diunggah di *Google Form*

Hasil pekerjaan peserta dapat dicek dengan mengakses *link* tersebut. Contoh hasil pekerjaan peserta pada tahap I dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Contoh Hasil Pekerjaan Peserta pada Tahap I

Tahap yang kedua adalah pelatihan penyusunan kuis interaktif menggunakan AI *Canva*. Konsep yang digunakan adalah peserta membuat kuis interaktif secara otomatis dengan menginput *prompt* sesuai dengan konsep kuis yang diinginkan. Contoh isian *prompt* sebagai konsep kuis interaktif diuraikan sebagai berikut.

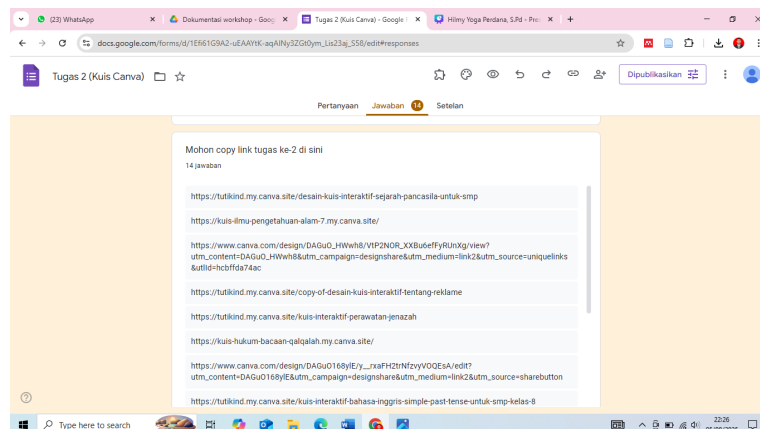
1. Buat kuis interaktif yang terdiri dari 12 soal pilihan ganda tentang unsur lingkaran untuk siswa SMP.
2. Terdapat *timer* pengerjaan, masing-masing soal mempunyai waktu 1 menit.
3. Terdapat navigasi soal.
4. Terdapat halaman awal *login* siswa untuk *input* nama, kelas dan nomor absen.
5. Desain kuis futuristik.
6. Setiap soal mempunyai skor 1. Nilai akhir siswa diperoleh dengan menjumlahkan skor perolehan dibagi 12 kemudian dikalikan dengan 100.
7. Jika nilai akhir lebih dari atau sama dengan 75, maka siswa lulus. Jika nilai akhir kurang dari 75, maka siswa tidak lulus.
8. Halaman akhir berupa rangkuman hasil pekerjaan siswa, ucapan selamat lulus atau maaf anda belum lulus, tabel nama; kelas; nomor absen; nilai akhir; dan keterangan lulus atau tidak, serta ulasan jawaban siswa untuk setiap soal,

Gambar 4 menunjukkan kegiatan peserta dalam menyusun kuis interaktif untuk tahap yang kedua menggunakan AI *Canva*.



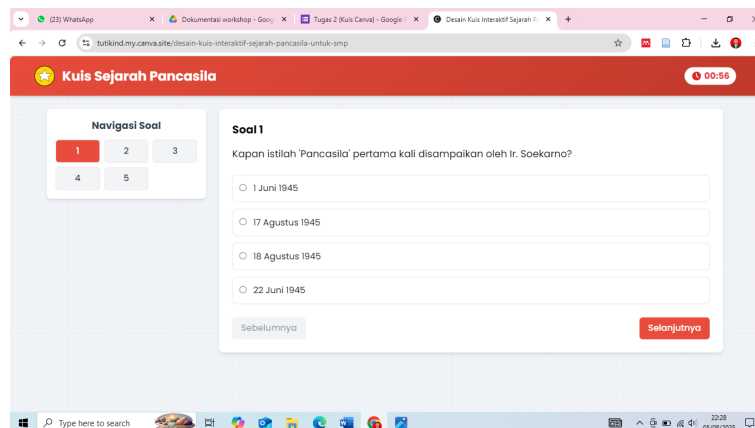
Gambar 4. Aktivitas Peserta pada Kegiatan Tahap II

Hasil pekerjaan peserta dapat dicek dengan mengakses *link* tersebut. Contoh hasil pekerjaan peserta pada tahap II dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Rekapitulasi Link Tugas Tahap II yang Diunggah di *Google Form*

Hasil pekerjaan peserta dapat dicek dengan mengakses *link* tersebut. Contoh hasil pekerjaan peserta pada tahap II dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Contoh Hasil Pekerjaan Peserta pada Tahap II

Terdapat lima hasil pengabdian masyarakat yang relevan dengan hasil pengabdian ini. Pelatihan penyusunan kuis interaktif menggunakan *Canva* dapat memberikan manfaat bagi guru untuk meningkatkan kemampuan kreativitasnya (Manik et al., 2024). Pelatihan *Canva* dapat membantu menyisipkan kuis interaktif ke dalam modul pembelajaran (Anggriana et al., 2024). Perancangan kuis interaktif ke dalam aplikasi berbasis *mobile* dapat membantu guru dalam menyusun media pembelajaran yang meningkatkan pengalaman belajar siswa (Syahputra et al., 2024b). Guru dapat menyusun kuis interaktif yang beranimasi melalui pelatihan *Canva* (Kuway & Madhiyono, 2024). Guru mampu membuat media pembelajaran menggunakan *Canva* yang memuat kuis interaktif berdasarkan pengalaman yang diperoleh ketika mengikuti pelatihan (Rangkuti et al., 2025).

Terdapat sedikit kendala dalam penyusunan kuis interaktif menggunakan AI *Canva*. Rekapitulasi hasil pekerjaan siswa tidak secara otomatis tampil di *website* guru. Harus ada semacam aplikasi tambahan yang bisa digunakan untuk mengaitkannya, seperti *Google Spreadsheet*.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan kegiatan pengabdian ini adalah peserta pelatihan telah mampu menyusun kuis interaktif menggunakan *template* yang tersedia di *Canva* serta mampu menyusun kuis interaktif menggunakan AI *Canva* secara otomatis sesuai *prompt* yang diinginkan sesuai dengan mata pelajaran yang ditekuninya.

Saran yang dapat diberikan adalah supaya peserta pelatihan mengembangkan lagi kuis interaktif menggunakan *Canva* yang terintegrasi dengan media pembelajaran untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Selain itu, peserta diharapkan juga dapat menyebarluaskan ilmu yang diperoleh melalui pelatihan ini.

DAFTAR PUSTAKA

Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam. *ISLAMIKA (Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 123–133. <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>

- Anggriana, S., Afiah, N., Ferdiansyah, L. F., & Aspri, A. R. (2024). Pelatihan Penyusunan E-Modul Menggunakan Canva dan Heyzine Pada Program Studi DIII Pariwisata Universitas Mataram. *Jurnal Abdi Anjani*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.29303/anjani.v2i2.1552>
- Aspar, A. (2021). Peningkatan Kompetensi Teknologi Informasi Guru MIN 1 Ketapang di Masa Pandemi Covid-19 Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pembelajaran Dan Pendidikan Karakter*, 1(1), Article 1.
- Citradevi, C. P. (2023). Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA: Seberapa Efektif? Sebuah Studi Literatur. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(2), Article 2. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i2.525>
- Fitriyah, A., & Farisia. (2024). Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia MI/SD. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 3(3), Article 3. <https://doi.org/10.9000/jpt.v3i3.1875>
- Hanifah, N. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kimia. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.51878/edutech.v2i2.1339>
- Hidayatullah, A., Artharina, F. P., Sumarno, S., & Rumiarc, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 943–947. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4823>
- Idawati, I., Maisarah, M., Muhammad, M., Meliza, M., Arita, A., Amiruddin, A., & Salfiyadi, T. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Sains Jenjang SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 745–752. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5314>
- Jannah, F. N. M., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), Article 1. <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>
- Junaedi, S. (2021). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa pada Mata Kuliah English For Information Communication and Technology. *Bangun Rekaprima*, 7(2), Article 2. <https://doi.org/10.32497/bangunrekaprima.v7i2.3000>
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), Article 4.
- Kurniati, B., Safitri, I., Rosita, I., & Edora, E. (2025). Pengenalan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Di SDN Mekar Mukti 04. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 2(9), 4193–4199. <https://doi.org/10.59837/xq273t18>
- Kuway, S. M., & Madhiyono, M. (2024). Inovasi Pembelajaran Melalui Kuis Beranimasi: Pelatihan Penggunaan Canva Untuk Guru SMKN 5 PONTIANAK. *JURDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas DIPA Makassar*, 3(1), Article 1.
- Leu, Y. Y. M. (2024). Pelatihan Pembuatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Semester IV. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(3), Article 3. <https://doi.org/10.31004/jh.v4i3.953>
- Manik, M. M., Pristiyono, P., & Lubis, J. (2024). Pelatihan Pembuatan Kuis Ceria Dengan Media Aplikasi Canva di SD Swasta Tunas Harapan Mandiri Rantauprapt. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Progresif Humanis Brainstorming*, 7(1), Article 1. <https://doi.org/10.30591/japhb.v7i1.6626>

- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 0, Article 0. <http://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/26259>
- Pratama, R., Alamsyah, M., Siburian, M. F., Marhento, G., & Jupriadi, J. (2023). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA di Madrasah Aliyah. *EduBiologia: Biological Science and Education Journal*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.30998/edubiologia.v3i1.16070>
- Rahmayanti, D., & Jaya, P. (2020). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Canva dengan Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar dasar Listrik dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 8(4), Article 4. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v8i4.110251>
- Rangkuti, Y. M., Artika, A., Purba, A., Mardani, A., Pulungan, N. R., Sitanggang, P. O., Mahrani, P. A., & Hutasoit, R. L. (2025). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva bagi Guru di Yayasan Hikmatul Salridho. *Devotion: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Bidang Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.37905/devotion.v4i1.21624>
- Rizanta, G. A., & Arsanti, M. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Masa Kini. *Prosiding Seminar Nasional Daring: Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(1), Article 1.
- Ruszayanthi, D., Herlinawati, A., Rahmawati, D., & Warman, W. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMAN 1 Penajam Paser Utara. *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan*, 4(2), 117–122. <https://doi.org/10.30872/jimpian.v4i2.4285>
- Sadriani, A., Ahmad, M. R. S., & Arifin, I. (2023). Peran Guru Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Era Digital. *Harmoni Pendidikan, Olahraga Dan Kesehatan Untuk UNM Humanis Untuk Menuju Indonesia Emas Tahun 2024*, 1, 32–37. <https://doi.org/10.59562/semnasdies.v1i1.431>
- Santiari, N. P. L., Ramayasa, I. P., Suwastika, I. W. K., Rahayuda, I. G. S., & Hermawan, D. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva dan Powtoon sebagai Media Pembelajaran. *WIDYABHAKTI Jurnal Ilmiah Populer*, 5(3), Article 3. <https://doi.org/10.30864/widyabhakti.v5i3.372>
- Sobandi, A., Yuniarsih, T., Meilani, R. I., & Indriarti, R. (2023). Pemanfaatan Fitur Aplikasi Canva dalam Perancangan Media Pembelajaran berbasis Pendekatan Microlearning. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 8(1), 98–109. <https://doi.org/10.17509/jpm.v8i1.51920>
- Sulistiani, I. (2022). Efforts to Improve Student Learning Outcomes Through PowToon Animation Video-Based Learning Media. *Educationist: Journal of Educational and Cultural Studies*, 1(1), Article 1.
- Syafrianti. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 2(2), Article 2.
- Syahputra, F., Sabrina, E., Abdurrahman, U., Siregar, W. Y., Munawwar, M., Ilham, M. N., & Pulungan, W. A. (2024a). Perancangan Desain Aplikasi Edukasi Komputer Berbasis Mobile dengan Quiz Interaktif Menggunakan Canva. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(5), Article 5. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i5.11718>

- Titianti, Y., Anam, S., & Retnaningdyah, P. (2022). Implementing Canva in The Digital Learning Process for Junior High School. *Jurnal Education And DevelopmentT*, 10(3), 708–712.
- Urva, G., Yuliati, T., Handayani, T., & Sellyana, A. (2024). Pengenalan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.52072/abdine.v4i1.799>
- Wahyuni, N., & Ramadhani, I. D. (2024). Peran Guru Dalam Memanfaatkan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Edukasia Jurnal Pendidikan*, 1(2), Article 2.
- Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, dan Kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), Article 2. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1025>