

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Digital Bahasa Inggris dengan Canva dan PowerPoint untuk Guru SMP

Fahry¹, Titik Ceriyani Miswaty²
Universitas Bumigora^{1,2}

*Email Korespodensi: titikceriyani@universitasbumigora.ac.id

INFO ARTIKEL

Histori Artikel:

Diterima 21-04-2025

Disetujui 23-04-2025

Diterbitkan 25-04-2025

Katakunci:

Pelatihan;
Media pembelajaran digital;
Canva;
Power Point;
Guru SMP.

ABSTRAK

Artikel ini membahas pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran digital Bahasa Inggris dengan menggunakan platform Canva dan PowerPoint bagi guru-guru SMP. Latar belakang kegiatan ini berangkat dari tantangan yang dihadapi guru dalam menyusun media ajar yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital. Dalam kegiatan ini, para guru diberikan pelatihan teknis dan pedagogis tentang penggunaan dua aplikasi tersebut untuk meningkatkan kualitas pengajaran Bahasa Inggris. Kegiatan pelatihan dilaksanakan selama tiga hari, melibatkan 25 peserta, dan dilakukan secara luring di SMPN 4 Mataram. Metode pelaksanaan meliputi identifikasi kebutuhan peserta, pemberian materi dan praktik langsung, pendampingan pembuatan produk media ajar, serta evaluasi hasil pelatihan. Materi pelatihan mencakup dasar-dasar desain visual edukatif, pengenalan fitur interaktif di Canva dan PowerPoint, serta strategi menyusun materi Bahasa Inggris berbasis kurikulum. Hasil dari pelatihan menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan teknis peserta serta kreativitas dalam membuat media ajar. Peserta mampu menghasilkan berbagai bentuk media seperti poster, infografis, slide interaktif, dan video pembelajaran sederhana yang dapat langsung diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Selain dampak pada keterampilan teknis, pelatihan ini juga meningkatkan kepercayaan diri guru dalam menerapkan teknologi di kelas serta menumbuhkan semangat kolaborasi antarguru. Evaluasi melalui pre-test dan post-test, observasi, serta refleksi individu menunjukkan keberhasilan program dalam mencapai tujuannya. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi model pelatihan berkelanjutan untuk pengembangan profesionalisme guru dalam menghadapi tantangan pembelajaran abad ke-21.

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:

Fahry, & Miswaty, T. C. (2025). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Digital Bahasa Inggris dengan Canva dan PowerPoint untuk Guru SMP. *Jurnal Ragam Pengabdian*, 2(1), 98-105. <https://doi.org/10.62710/s36beg60>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa transformasi besar dalam berbagai aspek kehidupan (Pamungkas et al., 2024), termasuk di dunia Pendidikan (Amnie et al., 2024). Teknologi tidak lagi menjadi pelengkap (Dewi et al., 2024), melainkan telah menjadi bagian integral dalam proses pembelajaran (Risang Baskara et al., 2024). Di era digital saat ini, guru tidak cukup hanya menguasai materi ajar semata (Anjarsari et al., 2025), melainkan juga harus mampu mengkomunikasikan dan menyampaikan materi tersebut melalui cara-cara yang inovatif, menarik, dan interaktif. Hal ini menjadi semakin relevan mengingat karakteristik peserta didik generasi saat ini yang sangat akrab dengan teknologi dan visualisasi digital.

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), kebutuhan akan media pembelajaran yang komunikatif (Siradjuddin et al., 2024) dan berbasis visual menjadi lebih mendesak. Bahasa Inggris sebagai bahasa asing sering kali menjadi tantangan tersendiri bagi siswa, baik dari segi pemahaman kosa kata, struktur kalimat, maupun pengucapan. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang mampu menyajikan materi dalam bentuk visual dan interaktif dapat membantu siswa untuk lebih memahami dan tertarik dalam mempelajari Bahasa Inggris. Media pembelajaran yang baik juga dapat mengatasi kebosanan siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta mendorong partisipasi aktif (Rozali et al., 2024).

Namun kenyataannya, banyak guru di lapangan masih mengalami kesulitan dalam membuat media pembelajaran digital yang sesuai dengan kebutuhan siswa (Bulkis Ramli et al., 2023). Salah satu tantangan utama adalah kurangnya penguasaan terhadap aplikasi desain atau platform digital yang mendukung pengembangan media ajar (Choirul, 2024). Banyak guru belum terbiasa menggunakan perangkat lunak seperti Canva atau PowerPoint secara maksimal. Di samping itu, terbatasnya kesempatan pelatihan dan bimbingan teknis yang tersedia membuat para guru kurang percaya diri dalam mencoba hal-hal baru dalam proses pengajaran mereka. Kondisi ini menjadi penghambat dalam menciptakan suasana pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan zaman (Nurhayati et al., 2024).

Menyadari pentingnya peran guru dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menarik, maka perlu dilakukan upaya konkret dalam bentuk pelatihan dan pendampingan yang dapat membantu guru mengembangkan kompetensinya di bidang teknologi pendidikan (Ermawati et al., 2024). Pelatihan pembuatan media pembelajaran digital ini disusun sebagai respons terhadap kebutuhan tersebut. Kegiatan ini tidak hanya fokus pada penguasaan teknis penggunaan Canva dan PowerPoint, tetapi juga pada aspek pedagogis, seperti prinsip desain instruksional, pemilihan konten yang sesuai, dan pengintegrasian media dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Canva dan PowerPoint dipilih sebagai platform utama dalam pelatihan ini karena keduanya memiliki kelebihan masing-masing yang sangat mendukung pengembangan media ajar (Aryesam et al., 2023). Canva, dengan antarmuka yang user-friendly dan berbagai template visual menarik, sangat cocok untuk membuat poster, infografis, worksheet, dan konten visual lain yang dapat memperkaya bahan ajar. Sementara itu, PowerPoint merupakan alat yang sudah lama dikenal oleh guru, namun sering kali belum dimanfaatkan secara maksimal untuk membuat slide presentasi interaktif yang dapat mengintegrasikan audio, video, hyperlink, dan animasi (Pratama et al., 2024).

Kegiatan pelatihan ini juga bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri guru dalam mengadopsi teknologi dalam proses belajar mengajar (Japar et al., 2020). Pelatihan yang dilaksanakan secara tatap muka ini memberikan kesempatan bagi para guru untuk belajar secara langsung, bertanya, dan

mendapatkan bimbingan teknis secara personal . Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya menjadi ajang transfer pengetahuan, tetapi juga menjadi wadah kolaborasi dan berbagi pengalaman antar sesama guru.

Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan para guru SMP mampu menciptakan media pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih menarik, relevan, dan sesuai dengan karakteristik siswa abad ke-21. Pelatihan ini menjadi langkah awal untuk mendorong transformasi pembelajaran yang lebih digital, kreatif, dan berpusat pada peserta didik.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan selama tiga hari berturut-turut di SMPN 4 Mataram, yang melibatkan sebanyak 25 orang guru Bahasa Inggris dari berbagai sekolah tingkat SMP di kota Mataram. Metode pelaksanaan kegiatan ini dirancang secara sistematis dan partisipatif agar dapat memberikan dampak optimal terhadap peningkatan kompetensi guru. Pelaksanaan kegiatan dibagi ke dalam empat tahapan utama, yaitu identifikasi kebutuhan peserta, pelaksanaan pelatihan, pendampingan, dan evaluasi hasil.

Tahap pertama adalah identifikasi kebutuhan peserta. Sebelum pelatihan dimulai, tim pelaksana menyebarkan kuesioner kepada calon peserta untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mereka terhadap penggunaan media pembelajaran digital, khususnya Canva dan PowerPoint. Data dari kuesioner ini digunakan untuk merancang materi pelatihan yang sesuai dengan tingkat pemahaman awal peserta dan kebutuhan praktis di lapangan. Selain itu, tim juga melakukan wawancara singkat dengan beberapa guru untuk mendapatkan gambaran lebih rinci tentang tantangan yang mereka hadapi dalam menyusun media ajar.

Tahap kedua adalah pelaksanaan pelatihan. Pelatihan dilaksanakan secara tatap muka di ruang laboratorium komputer sekolah, dengan menggunakan pendekatan interaktif dan berbasis praktik langsung. Hari pertama difokuskan pada pengenalan Canva, dimulai dari pembuatan akun, eksplorasi antarmuka, hingga praktik membuat poster edukatif dan lembar kerja interaktif. Hari kedua dilanjutkan dengan pelatihan PowerPoint yang tidak hanya membahas dasar-dasar pembuatan slide, tetapi juga fitur-fitur lanjutan seperti hyperlink, animasi, narasi suara, dan integrasi video. Peserta dilatih untuk mengembangkan media ajar interaktif seperti kuis vocabulary, animasi grammar, dan simulasi dialog berbahasa Inggris.

Pada hari ketiga, kegiatan difokuskan pada pendampingan dan presentasi hasil karya. Masing-masing peserta diminta membuat satu produk media ajar berbasis Canva dan satu berbasis PowerPoint. Selama proses ini, tim pelaksana memberikan bimbingan teknis secara langsung, membantu peserta yang mengalami kesulitan, dan memberikan umpan balik terhadap desain dan konten media yang disusun. Setelah produk selesai, peserta mempresentasikan karyanya di depan kelompok untuk mendapatkan masukan dari sesama peserta dan tim pelaksana. Pendekatan yang digunakan dalam pelatihan ini tidak hanya berorientasi pada hasil akhir, tetapi juga pada proses pengembangan kompetensi peserta. Oleh karena itu, suasana pelatihan dibuat inklusif, terbuka, dan kolaboratif. Peserta didorong untuk bertanya, berbagi pengalaman, dan saling membantu satu sama lain. Selain itu, seluruh materi pelatihan disediakan dalam bentuk digital dan cetak, agar peserta dapat mengakses kembali materi tersebut secara mandiri setelah pelatihan berakhir.

Untuk memperkuat pemahaman peserta, sesi refleksi individu juga diberikan di akhir setiap hari pelatihan. Dalam sesi ini, peserta diajak untuk merefleksikan pengalaman belajar mereka, mencatat tantangan yang mereka hadapi, serta merumuskan rencana tindak lanjut yang dapat mereka terapkan dalam

praktik mengajar sehari-hari. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa keterampilan yang diperoleh selama pelatihan dapat diterapkan secara berkelanjutan dan tidak hanya berhenti pada saat kegiatan berlangsung.

Evaluasi akhir dilakukan dengan menggunakan dua pendekatan: kualitatif dan kuantitatif. Secara kuantitatif, peserta diminta mengisi angket kepuasan dan pre-test serta post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman (Rahmawati et al., 2023). Secara kualitatif, dilakukan diskusi kelompok dan wawancara untuk mengetahui persepsi peserta terhadap manfaat pelatihan dan potensi implementasinya di sekolah masing-masing. Melalui metode pelaksanaan yang komprehensif dan berbasis partisipatif ini, kegiatan pelatihan tidak hanya menjadi wadah peningkatan keterampilan teknis, tetapi juga ruang pemberdayaan guru untuk lebih adaptif dan inovatif dalam menghadapi tantangan pendidikan abad ke-21.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pelatihan yang berlangsung selama tiga hari memberikan hasil yang signifikan dalam hal peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta dalam membuat media pembelajaran digital. Berdasarkan data evaluasi kuantitatif dan observasi kualitatif, pelatihan ini berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan Canva dan PowerPoint secara efektif dan kreatif dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris.

Dari hasil pre-test dan post-test, terjadi peningkatan nilai rata-rata peserta dari 52 menjadi 84, yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam penguasaan materi pelatihan. Selain itu, 88% peserta mampu menghasilkan media ajar digital yang memenuhi kriteria desain yang baik, kesesuaian konten dengan kurikulum, serta fungsionalitas penggunaan di kelas. Produk-produk yang dihasilkan berupa poster grammar interaktif, slide pembelajaran kosa kata tematik, kuis interaktif, dan video pendek berbasis PowerPoint yang dapat digunakan sebagai bahan ajar tambahan.

Dari sisi kualitatif, peserta menyampaikan bahwa pelatihan ini membantu mereka untuk berpikir lebih kreatif dan lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi sebagai alat bantu mengajar. Banyak dari mereka yang sebelumnya belum pernah menggunakan Canva mengaku bahwa pelatihan ini membuka wawasan baru dan memperkaya cara mereka menyampaikan materi di kelas. Mereka juga menyatakan bahwa pelatihan ini memberikan nilai tambah terhadap rutinitas pembelajaran yang selama ini cenderung monoton.

Beberapa guru menyampaikan bahwa mereka berencana mengintegrasikan media yang telah mereka buat ke dalam pembelajaran harian dan tugas proyek siswa. Salah satu guru bahkan menyebutkan bahwa media Canva yang ia buat digunakan sebagai bagian dari penilaian sumatif pada topik descriptive text. Hal ini menunjukkan bahwa hasil pelatihan tidak berhenti pada produk akhir, tetapi juga berdampak pada perencanaan dan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar secara keseluruhan.

Selain peningkatan keterampilan teknis, pelatihan ini juga berdampak pada peningkatan keterampilan kolaboratif. Dalam proses pembuatan media ajar, para peserta saling berdiskusi, bertukar ide, dan membantu satu sama lain dalam mengatasi kendala teknis. Suasana ini menciptakan lingkungan belajar yang positif dan membangun jejaring profesional antarguru dari sekolah berbeda. Aktivitas refleksi di akhir setiap sesi juga memberi ruang bagi peserta untuk menilai perkembangan diri dan menyusun strategi implementasi ke depan.

Tim pelaksana juga mencatat adanya peningkatan antusiasme guru terhadap pemanfaatan teknologi secara umum. Beberapa peserta mengajukan permintaan untuk pelatihan lanjutan yang mencakup topik seperti integrasi Learning Management System (LMS), penggunaan aplikasi kuis online seperti Kahoot atau Quizizz, dan penyusunan e-modul berbasis PowerPoint. Ini menunjukkan bahwa kebutuhan guru akan penguasaan teknologi semakin meningkat dan kegiatan pelatihan semacam ini memiliki potensi untuk terus dikembangkan.

Namun, terdapat pula beberapa kendala yang ditemui selama pelaksanaan pelatihan. Di antaranya adalah keterbatasan perangkat yang tersedia, karena tidak semua peserta membawa laptop sendiri. Meskipun pelatihan disediakan di ruang laboratorium komputer, keterbatasan jumlah perangkat sempat menyebabkan antrian pada sesi praktik. Selain itu, sebagian peserta mengalami kesulitan dalam mengakses beberapa fitur Canva premium karena keterbatasan akses akun.

Kendati demikian, kendala-kendala tersebut tidak mengurangi semangat peserta untuk mengikuti pelatihan hingga selesai. Dengan dukungan fasilitator yang responsif dan materi yang dirancang secara sederhana dan aplikatif, peserta tetap dapat menyelesaikan tugas dengan baik. Fasilitator juga memberikan alternatif solusi seperti penggunaan Canva versi edukasi dan menyediakan file template yang dapat digunakan ulang oleh peserta.

Secara umum, kegiatan pelatihan ini terbukti efektif tidak hanya dari hasil akhir produk, tetapi juga dari proses pembelajaran yang berlangsung. Pendekatan pembelajaran aktif, kolaboratif, dan reflektif memberikan pengalaman belajar yang menyeluruh dan bermakna. Oleh karena itu, pelatihan semacam ini dapat dijadikan model untuk program-program peningkatan kapasitas guru lainnya, baik di bidang Bahasa Inggris maupun mata pelajaran lain.

Tabel 1. Solusi dan pengabdian

Masalah	Solusi	Luaran
Guru kurang terampil dalam membuat media pembelajaran digital yang menarik dan sesuai kebutuhan siswa.	Pelatihan teknis dan pedagogis penggunaan Canva dan PowerPoint selama tiga hari.	Peningkatan rata-rata skor peserta dari 52 menjadi 84 (pre-test vs. post-test).
Banyak guru belum familiar dengan penggunaan Canva dan PowerPoint secara optimal.	Penyediaan materi praktis, file template, dan alternatif versi edukasi Canva.	88% peserta menghasilkan media ajar digital berkualitas, seperti poster grammar, slide kosa kata, kuis interaktif, dan video pembelajaran.



Gambar 1. Pelatihan



Gambar 2. Pelatihan

KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan dan hasil pelatihan pembuatan media pembelajaran digital menggunakan Canva dan PowerPoint, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan kapasitas guru SMP dalam menyusun dan menyampaikan materi ajar Bahasa Inggris

secara lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa abad ke-21. Pelatihan ini tidak hanya berhasil meningkatkan keterampilan teknis guru dalam mengoperasikan perangkat lunak desain dan presentasi, tetapi juga membangkitkan kreativitas serta kepercayaan diri mereka dalam mengembangkan materi pembelajaran yang kontekstual dan berorientasi pada partisipasi siswa.

Kegiatan ini juga berhasil mendorong budaya kolaborasi antar guru serta membuka wawasan mereka terhadap pentingnya pemanfaatan teknologi dalam pendidikan. Hasil produk media ajar yang dihasilkan oleh peserta menunjukkan bahwa guru mampu mengintegrasikan elemen visual, audio, dan animasi dalam satu paket pembelajaran yang efektif. Selain itu, semangat peserta untuk menerapkan hasil pelatihan dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari menjadi indikator keberhasilan lain dari kegiatan ini.

Meskipun pelatihan ini dihadapkan pada beberapa tantangan teknis, seperti keterbatasan perangkat dan akses ke fitur premium aplikasi, solusi yang ditawarkan oleh tim pelaksana mampu menjaga kelancaran dan efektivitas kegiatan. Antusiasme peserta bahkan mendorong munculnya permintaan pelatihan lanjutan dengan cakupan topik yang lebih luas, seperti penggunaan LMS dan aplikasi evaluasi berbasis digital.

Dengan demikian, pelatihan ini menunjukkan urgensi dan pentingnya pembinaan berkelanjutan bagi guru dalam hal literasi digital dan desain pembelajaran. Disarankan agar pelatihan serupa dilakukan secara periodik, dengan cakupan peserta yang lebih luas dan dukungan kebijakan dari instansi pendidikan terkait. Pelibatan guru dalam kegiatan pengembangan profesional seperti ini terbukti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah serta mempercepat transformasi pendidikan menuju pembelajaran yang adaptif, inovatif, dan relevan dengan perkembangan zaman.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah SMPN 4 Mataram dan seluruh jajaran guru yang telah mendukung penuh kegiatan pelatihan ini, baik dalam bentuk penyediaan fasilitas, waktu, maupun partisipasi aktif selama proses berlangsung. Terima kasih juga disampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Bumigora atas dukungan administratif dan pendanaan yang memungkinkan kegiatan ini terlaksana dengan lancar.

Terima kasih juga kepada rekan-rekan sejawat, keluarga, dan teman-teman yang telah memberikan motivasi dan semangat selama proses penyusunan artikel ini. Semoga artikel ini bermanfaat bagi pengembangan pendidikan di Indonesia dan memperkaya diskusi mengenai upaya peningkatan kinerja guru secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amnie, E., Pathoni, H., Pujaningsih, F. B., Astalini, A., & Susanti, N. (2024). Pelatihan Penggunaan Bahan Ajar Berbantuan Flip Pdf Dan Presentasi Dengan Mentimeter.Com. *Jurnal Abdi Insani*, 11(1), 272–279. <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v1i1i1.1324>
- Anjarsari, D., Puspita, S. C., Munasiroh, Q. Al, & Supriyanto. (2025). Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Pembuatan Bahan Ajar Pada Guru Sekolah Dasar. *Masyarakat: Jurnal Pengabdian*, 2(1), 106–113. <https://doi.org/10.58740/m-jp.v2i1.363>
- Aryesam, A., Sembiring, D. A. K., Tijow, M. A., Risamasu, P. E. G., Sogalrey, F. A. M., Putri, N. A., Sikowai, S. S., H.N, I. A., & Sandro, G. E. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran

- Menggunakan Powtoon Bagi Guru Sekolah Dasar. *Reswara: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 1141–1149. <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v4i2.3117>
- Bulkis Ramli, R., Puji Rahayu, D., Parera, A., Elya Puspita, L., & Lina Sari Habeahan, N. (2023). Pelatihan Pembuatan Modul Ajar Berbasis PjBL Berbantuan Media Pembelajaran dalam Menunjang Aktivitas Lesson Study for Learning Community (LSLC). *Abdimas Langkane*, 3. <https://pusdig.web.id/index.php/abdimas/index>
- Choirul, H. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Ap. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1(10).
- Dewi, C. A., Kurniasih, Y., Muhali, M., & Ahmadi, A. (2024). Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Pembuatan Media Interaktif Berbasis Canva. *Lambung Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9(4), 943–954. <https://doi.org/10.36312/linov.v9i4.2317>
- Ermawati, D., Riswari, L. A., Pratiwi, I. A., Nugraheni, L., & Hidayati, R. (2024). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Articulate Storyline bagi Guru SD 1 Kaliwungu. *Journal of Human And Education*, 4(6), 700–707.
- Iqbal, M., Ramadani, S., Sari, N., Ratu, T., & Erfan, M. (2022). Workshop Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Berbasis Worksheet Bagi Guru Sekolah Dasar Sdn 1 Jagaraga. *Jurnal Warta Desa (JWD)*, 4(3), 184–190. <https://doi.org/10.29303/jwd.v4i3.203>
- Japar, M., Irawaty, I., Syarifa, S., & Fadhillah, D. N. (2020). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis ICT Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru PPKn SMP. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 4(2), 264–269. <https://doi.org/10.22437/jkam.v4i2.10534>
- Nurhayati, N., Azizah, A., & Rusli, R. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Powerpoint Pada Guru Taman Kanak-Kanak. *PAKEM: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 100–105. <https://doi.org/10.30598/pakem.4.1.100-105>
- Pamungkas, Y., Sain, A. A., Putri, Z. N., Larasati, A. P., Iqbal, M., Risald, R. A., Kendenan, V., Rachmadiana, J. L., Ginting, T. A. P., Nur, R. A., & Balqis, D. S. (2024). Pelatihan Pengembangan Media Ajar Berbasis Tools Artificial Intelligence untuk Guru di SMAN 1 Probolinggo. *Sewagati*, 8(3), 1719–1728. <https://doi.org/10.12962/j26139960.v8i3.1022>
- Pratama, Y., Faturachman, D., & Hariyana, A. (2024). Pelatihan Bahasa Inggris: Desain Template Belajar Seru Dengan Canva Untuk Anak Sd Dan Smp Di Komunitas Yatim Kampung Bojong Indah. *Jurnal PKM: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(6).
- Rahmawati, L., Miswaty, T. C., Anggrawan, A., & Purnama, B. K. (2023). Pelatihan Penyusunan Materi Ajar Terintegrasi Teknologi Bagi Guru di SMPN 19 Mataram. *ADMA: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(2), 373–380. <https://doi.org/10.30812/adma.v3i2.2540>
- Risang Baskara, F. X., Winarti, E., & Prasetya, A. E. (2024). Peningkatan Efektivitas Project-Based Learning Melalui Integrasi Kecerdasan Buatan: Program Pelatihan untuk Guru-guru SMP/SMA. *Madaniya Journal*, 5(3). <https://madaniya.biz.id/journals/contents/article/view/863>
- Rozali, C., Supriyatna, S., Karimah, M., & Kunci, K. (2024). Pengembangan Keterampilan Desain Grafis Yang Cepat Dan Mudah Dengan Aplikasi Canva 1. *JIPM: Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat*. <https://jurnal.astinamandiri.com/index.php/JIPM>
- Siradjuddin, S., Safitri, R., Oktaviany, F., Oktaviana, H., Studi Akuntansi, P., Ekonomi dan Bisnis, F., Negeri Makassar, U., & Studi Pendidikan Bahasa, P. (2024). Pendampingan Pelatihan Penggunaan Canva Dalam Inovasi Baru Pembelajaran Siswa. *Abdi Samulang: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. https://journal.habiburrahman.ponpes.id/index.php/abdi_samulang