



PENGELOLAAN PEMANFAATAN CANVA DALAM PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF GURU MELALUI WORKSHOP DI UPT SMPN 3 GALESONG SELATAN

Sunarti ^{1*}, Chairunnisa Roni², Karmila³, Nasir⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar, Kota Makassar, Indonesia.

*Email korespondensi : nartimokaapa@gmail.com

Diterima Desember 2025; Disetujui Januari 2026; Dipublikasi 31 Januari 2026

Abstract: *The development of educational technology requires teachers to be able to create innovative and interactive learning media. This workshop aimed to train teachers at UPT SMP Negeri 3 Galesong Selatan to use Canva as a digital design platform for developing interactive learning media. The activity was conducted by Educational Technology students through hands-on practice, including an introduction to Canva features, learning media design techniques, and the creation of educational content such as interactive presentations, infographics, instructional videos, and digital worksheets. This study aimed to describe the management of Canva utilization by teachers in developing interactive learning media. A qualitative approach with a descriptive method was used. The research subjects were teachers who actively use Canva in the learning process. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The results show that Canva utilization is managed through four areas of educational technology, namely design, development, utilization, and evaluation. Canva helps teachers create engaging learning media and supports interactive learning, although challenges remain, such as limited internet access and differences in teachers' technological skills.*

Keywords : *Canva, Interactive Learning Media, Educational Technology, Teacher Training, Digital Learning.*

Abstrak: Perkembangan teknologi pendidikan menuntut guru untuk mampu mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Workshop ini bertujuan melatih guru di UPT SMP Negeri 3 Galesong Selatan dalam memanfaatkan Canva sebagai platform desain digital untuk pengembangan media pembelajaran interaktif. Kegiatan ini dilaksanakan oleh mahasiswa Teknologi Pendidikan melalui praktik langsung, meliputi pengenalan fitur Canva, teknik desain media pembelajaran, serta pembuatan konten edukatif seperti presentasi interaktif, infografis, video pembelajaran, dan lembar kerja digital. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pengelolaan pemanfaatan Canva oleh guru dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif dengan metode deskriptif. Subjek penelitian adalah guru yang aktif menggunakan Canva. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva dikelola melalui empat kawasan teknologi pendidikan, yaitu desain, pengembangan, pemanfaatan, dan evaluasi. Canva membantu guru merancang media pembelajaran yang menarik dan mendukung pembelajaran interaktif, meskipun masih terdapat kendala jaringan internet dan perbedaan kemampuan teknologi guru.

Kata kunci : *Pengelolaan Canva, Pengembangan Media, Pelatihan Guru, Pembelajaran Interaktif*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital memberikan dampak signifikan terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran. Guru di industri 4.0 dituntut untuk dapat lebih inovatif sehingga dapat bersinergi dengan kemajuan teknologi di bidang pendidikan. Guru adalah tenaga pendidik yang dituntut memiliki kompetensi pedagogik, profesional, sosial dan kepribadian (Saputra, 2023). Salah satu kompetensi yang harus dimiliki guru dalam pembelajaran di abad 21 adalah kemampuan merancang pembelajaran dengan menerapkan prinsip memadukan pengetahuan materi ajar, pedagogik, serta teknologi informasi dan komunikasi atau ICT. Teknologi Pendidikan adalah studi dan praktik etis dalam upaya memfasilitasi belajar serta meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, mengelola proses dan sumber teknologi yang tepat. Ada banyak platform dan ragam teknologi pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh siswa dan guru sesuai dengan kebutuhan belajar. Guru dapat memanfaatkan sumber-sumber belajar berbasis teknologi digital yang sudah ada atau tersedia maupun mengembangkannya sendiri secara khusus (Wijaya et al., 2021). Guru dituntut untuk mampu memanfaatkan teknologi sebagai sarana pendukung pembelajaran agar lebih menarik dan interaktif.

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Salah satu aplikasi yang banyak digunakan adalah Canva, yaitu platform desain grafis yang menyediakan berbagai template pembelajaran. Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran perlu dikelola secara sistematis agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Pengelolaan tersebut tidak terlepas dari kawasan teknologi pendidikan yang meliputi desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan evaluasi. Oleh karena itu, penelitian ini fokus pada pengelolaan pemanfaatan Canva dalam pengembangan media pembelajaran interaktif guru Di Upt Smp Negeri 3 Galesong Selatan.

Kualitas dan profesionalisme guru merupakan salah satu faktor dominan yang menentukan keberhasilan pendidikan (Prayitno, 2020). Guru yang berkualitas dan profesional harus memiliki kombinasi pengetahuan akademik yang kuat, keterampilan mengajar yang efektif, kemampuan komunikasi yang baik, dan kemampuan memotivasi siswa. Guru wajib memiliki kemampuan dan kompetensi yang memadai untuk melaksanakan kurikulum dengan efektif dan memenuhi kebutuhan siswa. Mereka berperan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan membentuk pribadi yang berkualitas, sehingga dapat memberikan kontribusi signifikan bagi kemajuan bangsa (Fadila et al., 2023).

Canva adalah platform desain grafis online yang memungkinkan pengguna dengan berbagai tingkat keterampilan desain untuk menciptakan karya visual yang menarik tanpa harus memiliki pengetahuan desain yang sangat mendalam (Jelimun et al., 2024). Canva sebagai platform desain grafis ini didirikan pada tahun 2012 oleh Melanie Perkins, Cliff Obrecht, dan Cameron Adams, telah memperkenalkan revolusi baru dalam dunia desain. Dengan antarmuka yang intuitif dan berbagai fitur desain yang mudah digunakan, Canva telah memungkinkan jutaan orang dari berbagai latar belakang untuk menciptakan karya seni digital dengan mudah

dan cepat (Hajar et al., 2023). Dalam konteks pembelajaran, Canva telah memainkan peran yang signifikan sebagai alat desain yang mudah digunakan, Canva membuka pintu bagi pendidik dan siswa untuk menjelajahi kreativitas mereka dalam pembelajaran. Guru dapat membuat materi pelajaran yang menarik dengan grafis yang menarik dan ilustrasi visual yang memudahkan pemahaman siswa (Magfiroh et al., 2025). Dengan banyaknya template yang ditawarkan oleh Canva, guru dapat menciptakan presentasi, poster, infografis, dan berbagai materi lainnya. Hal ini dapat meningkatkan mutu dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

Aplikasi Canva dirancang sebagai ruang belajar bagi seluruh guru untuk belajar menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Aplikasi Canva menyediakan fitur-fitur dan template dengan beragam tema yang gratis. Selain itu kegunaannya dalam dunia pendidikan sebagai media pembelajaran seperti membuat kuis interaktif, presentasi, resume, poster, pamflet, dan lain lain (Nirmala et al., 2025). Tentunya Canva digunakan di laptop melalui web browser dan handphone melalui aplikasi. Beberapa penelitian tentang berhasil Penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran seperti: Jannah dkk (Janah et al., 2023) telah menggunakan aplikasi Canva dalam media pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Kecanggihan Canva dalam menampilkan teks, video, animasi, musik, gambar, dan grafik dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh (Haq et al., 2024) yang menyatakan bahwa dengan menggunakan Canva dalam pembuatan media pembelajaran terbukti dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan kualitas pendidikan ilmiah karena dapat membuat suasana ruang kelas yang menarik dan meningkatkan keaktifan siswa di kelas.

Maka pelatihan ini dilakukan untuk menganalisis pengelolaan pemanfaatan Canva dalam pengembangan media pembelajaran interaktif oleh guru di UPT SMP Negeri 3 Galesong Selatan. Fokus penelitian mencakup kawasan teknologi pendidikan, yaitu desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan evaluasi media pembelajaran. Melalui penelitian ini diharapkan dapat diketahui bagaimana perencanaan, pelaksanaan, serta penilaian penggunaan Canva dalam menunjang proses pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk melihat kontribusi pemanfaatan Canva terhadap peningkatan kreativitas guru dan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dan lembaga pendidikan dalam mengoptimalkan pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran berbasis teknologi.

KAJIAN PUSTAKA

Teknologi Pendidikan

Teknologi pendidikan merupakan bidang kajian dan praktik yang berfokus pada upaya memfasilitasi proses belajar serta meningkatkan kinerja pembelajaran melalui penciptaan, penggunaan, pengelolaan, dan evaluasi sumber serta proses teknologi. Keberadaan teknologi pendidikan memberikan landasan bagi pendidik dalam merancang pembelajaran yang lebih terstruktur, sistematis, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Teknologi tidak hanya dipahami sebagai alat, tetapi juga sebagai pendekatan yang membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif dan efisien (Subhan et al., 2025).

Di era digital, teknologi pendidikan memiliki peran strategis dalam menjawab tantangan pembelajaran yang

terus berkembang. Perkembangan teknologi informasi mendorong perubahan cara belajar siswa yang semakin akrab dengan media digital dan visual. Oleh karena itu, guru perlu memanfaatkan teknologi pendidikan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan kontekstual. Pemanfaatan teknologi yang tepat dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperkaya pengalaman belajar, serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

Guru sebagai pelaksana pembelajaran dituntut memiliki kemampuan memadukan pengetahuan materi, pedagogik, dan teknologi dalam proses pembelajaran. Kemampuan ini penting agar teknologi yang digunakan tidak hanya bersifat pelengkap, tetapi benar-benar mendukung proses belajar siswa. Dengan penguasaan teknologi pendidikan yang baik, guru dapat merancang media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, mengelola pembelajaran secara efektif, serta melakukan evaluasi untuk perbaikan pembelajaran di masa mendatang.

Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Media berfungsi sebagai penghubung antara materi dan siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih terarah. Penggunaan media pembelajaran membantu guru menjelaskan konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari (Sello et al., 2024).

Penggunaan media pembelajaran juga berperan penting dalam meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa. Media yang menarik dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Dengan bantuan media, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga melihat, mengamati, dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini berdampak pada meningkatnya keaktifan siswa serta memperbaiki kualitas interaksi antara guru dan siswa di dalam kelas.

Media pembelajaran berbasis teknologi digital memberikan peluang yang lebih luas bagi guru dalam menyajikan materi pembelajaran. Media digital memungkinkan penyajian materi secara visual, interaktif, dan variatif melalui kombinasi teks, gambar, audio, video, dan animasi. Pemanfaatan media berbasis teknologi membantu guru menyesuaikan pembelajaran dengan perkembangan zaman dan karakteristik peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran digital dapat mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif, efisien, dan bermakna bagi siswa.

Canva

Canva merupakan platform desain grafis berbasis daring yang semakin banyak dimanfaatkan dalam bidang pendidikan sebagai media pendukung pembelajaran. Platform ini dirancang dengan antarmuka yang sederhana sehingga mudah digunakan oleh guru dari berbagai latar belakang kemampuan teknologi. Canva menyediakan berbagai pilihan template siap pakai yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, sehingga guru dapat lebih fokus pada penyusunan materi daripada aspek teknis desain.

Canva berfungsi sebagai alat bantu bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang visual dan

komunikatif. Guru dapat memanfaatkan Canva untuk membuat presentasi pembelajaran, poster edukatif, infografis, video pembelajaran, hingga lembar kerja peserta didik dalam bentuk digital. Media yang dikembangkan melalui Canva memungkinkan penyajian materi secara lebih ringkas, sistematis, dan mudah dipahami oleh siswa.

Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran juga mendukung terciptanya pembelajaran yang interaktif dan variatif. Melalui fitur animasi, transisi, serta penyisipan video dan gambar, guru dapat menghadirkan materi pembelajaran yang lebih menarik dan tidak monoton. Hal ini dapat meningkatkan minat belajar siswa, mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran, serta membantu siswa memahami materi dengan lebih baik melalui pendekatan visual.

Canva memberikan fleksibilitas dalam penggunaannya karena dapat diakses melalui berbagai perangkat, seperti laptop dan telepon genggam. Media pembelajaran yang dibuat dapat disimpan, dibagikan, dan digunakan kembali sesuai kebutuhan pembelajaran. Fleksibilitas ini memudahkan guru dalam mengelola media pembelajaran serta menyesuaikannya dengan kondisi sarana dan prasarana sekolah. Dengan demikian, Canva menjadi salah satu solusi media pembelajaran berbasis teknologi yang relevan dan praktis untuk mendukung proses belajar mengajar di sekolah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif yang bertujuan untuk memperoleh gambaran secara mendalam mengenai pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran. Penelitian dilaksanakan di UPT SMP Negeri 3 Galesong Selatan. Subjek penelitian adalah guru yang menggunakan Canva dalam proses pembelajaran, baik sebagai media penyampaian materi maupun sebagai sarana pendukung kegiatan belajar mengajar di kelas.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui beberapa cara. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung proses pemanfaatan Canva dalam pembelajaran, termasuk cara guru menyajikan materi dan respon siswa selama kegiatan berlangsung. Selain itu, pelatihan dimanfaatkan sebagai sarana untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam terkait perencanaan dan pengelolaan media pembelajaran berbasis Canva yang dilakukan oleh guru. Diskusi atau tanya jawab juga dilakukan untuk mengkaji hasil desain media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan Canva, sehingga diperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai proses dan hasil pemanfaatan media tersebut. Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis secara deskriptif sebagai dasar dalam penarikan kesimpulan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan hasil penelitian ini dikaji berdasarkan lima kawasan teknologi pendidikan, yaitu desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan evaluasi.

1. Kawasan Desain

Pada kawasan desain, guru merancang media pembelajaran berbasis Canva dengan memperhatikan tujuan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi, serta karakteristik peserta didik. Desain media mencakup

Pengelolaan Pemanfaatan Canva Dalam Pengembangan....

(Sunarti, Roni, Karmila, & Nasir, 2026)

pemilihan template, tata letak, warna, ikon, dan ilustrasi yang relevan dengan materi pembelajaran. Tahap desain ini bertujuan agar media yang dikembangkan mampu menarik perhatian siswa dan memudahkan pemahaman materi.

2. Kawasan Pengembangan

Kawasan pengembangan ditunjukkan melalui proses pembuatan dan penyempurnaan media pembelajaran menggunakan Canva. Guru mengembangkan media dengan menambahkan konten berupa teks, gambar, animasi, video, serta elemen interaktif. Canva memudahkan guru dalam mengembangkan media pembelajaran tanpa harus memiliki kemampuan desain grafis yang kompleks.

3. Kawasan Pemanfaatan

Pada kawasan pemanfaatan, media pembelajaran berbasis Canva digunakan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran, baik secara tatap muka maupun berbasis teknologi. Guru memanfaatkan media Canva sebagai alat bantu penyampaian materi, diskusi, dan penugasan. Pemanfaatan ini berdampak pada meningkatnya minat, perhatian, dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran.

4. Kawasan Pengelolaan

Kawasan pengelolaan mencakup pengaturan dan pengorganisasian penggunaan Canva dalam pembelajaran. Guru mengelola waktu penggunaan media, menyimpan dan mendistribusikan media pembelajaran, serta menyesuaikan penggunaan Canva dengan kondisi sarana dan prasarana sekolah. Pengelolaan yang baik membantu keberlanjutan pemanfaatan media pembelajaran berbasis Canva di sekolah.

5. Kawasan Evaluasi

Kawasan evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis Canva. Evaluasi dilakukan melalui pengamatan respon siswa, refleksi guru, serta hasil belajar siswa. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva mampu mendukung pembelajaran interaktif dan membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengelolaan pemanfaatan Canva dalam pengembangan media pembelajaran interaktif oleh guru telah dilaksanakan berdasarkan lima kawasan teknologi pendidikan, yaitu desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan evaluasi. Pada kawasan desain, guru merancang media pembelajaran dengan menyesuaikan tujuan, indikator, dan karakteristik peserta didik agar media menarik dan mudah dipahami. Kawasan pengembangan ditunjukkan melalui proses pembuatan media yang memanfaatkan berbagai fitur Canva seperti teks, gambar, animasi, dan video. Pada kawasan pemanfaatan, media Canva digunakan secara aktif dalam pembelajaran sehingga meningkatkan minat dan keaktifan siswa. Kawasan pengelolaan terlihat dari pengaturan penggunaan, penyimpanan, dan distribusi media secara efektif. Sementara itu, pada kawasan evaluasi, penggunaan Canva dinilai mampu mendukung pembelajaran interaktif dan membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian kualitatif deskriptif yang dilaksanakan di UPT SMPN 3 Galesong Selatan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran memberikan kontribusi positif dalam proses pembelajaran. Guru mampu memanfaatkan Canva secara optimal mulai dari tahap perencanaan hingga evaluasi pembelajaran. Pada kawasan desain, guru telah merancang media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, indikator kompetensi, serta karakteristik peserta didik sehingga media yang digunakan lebih menarik dan mudah dipahami siswa. Pada kawasan pengembangan, Canva mempermudah guru dalam membuat dan menyempurnakan media pembelajaran tanpa memerlukan keterampilan desain grafis yang rumit. Media yang dihasilkan lebih variatif karena memadukan teks, gambar, animasi, dan video. Selanjutnya, pada kawasan pemanfaatan, media berbasis Canva digunakan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran dan terbukti mampu meningkatkan minat, perhatian, serta keaktifan siswa. Pada kawasan pengelolaan, guru telah mampu mengatur penggunaan Canva dengan baik, mulai dari pengelolaan waktu, penyimpanan, hingga pendistribusian media sesuai dengan kondisi sekolah. Sementara itu, pada kawasan evaluasi, penggunaan Canva dinilai efektif dalam mendukung pembelajaran interaktif dan membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Secara keseluruhan, pemanfaatan Canva dapat menjadi solusi inovatif dalam pengembangan media pembelajaran yang menarik, efektif, dan berkelanjutan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, beberapa saran dapat diajukan sebagai tindak lanjut. Bagi guru, disarankan untuk terus meningkatkan kemampuan dalam memanfaatkan Canva dengan mengembangkan variasi media pembelajaran yang lebih interaktif dan menyesuaikannya dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik. Guru juga perlu melakukan evaluasi secara berkala terhadap media yang digunakan agar kualitas pembelajaran dapat terus ditingkatkan.

Bagi pihak sekolah, disarankan untuk mendukung pemanfaatan media pembelajaran berbasis Canva melalui penyediaan sarana dan prasarana yang memadai, terutama terkait akses perangkat dan jaringan internet. Sekolah juga dapat memfasilitasi pelatihan atau pendampingan lanjutan bagi guru agar pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat berjalan secara berkelanjutan dan merata.

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan cakupan yang lebih luas, baik dari segi subjek, jenjang pendidikan, maupun metode penelitian. Penelitian lanjutan juga dapat mengkaji pengaruh pemanfaatan Canva terhadap hasil belajar siswa secara lebih mendalam atau membandingkannya dengan media pembelajaran berbasis teknologi lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, S. D., Umsyani, R. A., Wulandari, R. I., Baco, R. H., & Shafariana, S. (2025). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva bagi Guru SMA Negeri 5 Takalar. Intisari: *Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 53-62.

Pengelolaan Pemanfaatan Canva Dalam Pengembangan....

(Sunarti, Roni, Karmila, & Nasir, 2026)

- Fadila, R., Via, M. P., Dewiyani, A. A. I. C., & Ardhiasti, A. (2023). Analisis Pencapaian Indikator Kapitasi Berbasis Kinerja Pada Masa Pandemi Covid 19. <https://doi.org/10.37824/jkqh.v11i1.2023.446>
- Hajar, O., Kasiyun, S., & Susanto, R. U. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *06(01)*, 6404–6413.
- Haq, A., Priyongie, Mahyuni, & Sunarya, M. H. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva untuk Guru-Guru SMPN 32 Banjarmasin. *2(7)*, 2891–2899.
- Henukh, A., Riwu, L., & Parlindungan, J. Y. (2024). Pelatihan Penggunaan Canva For Education di SMAS YPK Merauke. *Samakta: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *1(2)*, 1-8.
- Jelimun, M. O., Selamat, E. H., Anung, M. S., Jumat, I., & Darma, B. C. (2024). Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Kepada Para Guru SMP. *5636(2)*, 396–404.
- Magfiroh, S. H., Nugraha, M. F., & Nurfitriani, M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sisuanka Berbasis Smart Apps Creator 3 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd Pada Materi Suhu Dan Kalor. *3(2023)*, 10–20.
- Nirmala, V., Alam, Y., & Krisna, R. (2025). Pengaruh Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Presentasi terhadap Hasil Belajar Siswa di SMK XYZ: Analisis Uji-T Berpasangan. *4(3)*, 486–497. <https://doi.org/10.55123/mamen.v4i3.5704>
- Rangkuti, Y. M., Al Idrus, S. I., Dewi, I., Manurung, N., Taufik, I., Landong, A., & Fadlan, M. N. (2024). Pelatihan dan Pembimbingan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran di Yayasan Pendidikan Nurul Hasaniah. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *3(2)*, 329-337.
- Saputra, F. R. (2023). Inovasi Pengembangan Kompetensi Guru Melalui Penggunaan Platform Merdeka Mengajar. *36*, 338–350.
- Sello, L., Kgaladi, M., & Paul, M. (2024). Penggunaan Pendekatan Konkret-Gambar-Abstrak untuk Meningkatkan Pemahaman. *14(03)*.
- Subhan, M., Mufid, D. I., Sekarsari, R., & Wahyana, S. (2025). Pemanfaatan Teknologi Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran. *03(01)*, 22–26.

Trilenshi, L., & Marlia, A. (2024). Penerapan Aplikasi Canva Kepada Guru Sebagai Media Pembelajaran di SD Negeri 11 Lubuk Jaya. *Jurnal Pengabdian Sosial, 1(11), 1785-1788*.

Wijaya, G. N. S., Ciptahadi, K. G. O., Ayuningsih, N. P. M., Yasa, I. G. D., & Adnyan, N. K. E. P. (2021). Pelatihan Media Pembelajaran Canva Bagi Guru SDN Tulangampiang Denpasar Di Masa Pandemi Covid-19. *5(2), 248–256*

▪ *How to cite this paper :*

Sunarti., Roni, C., Karmila., & Nasir. (2026). Pengelolaan Pemanfaatan Canva Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Guru Melalui Workshop Di UPT SMPN 3 Galesong Selatan. *Jurnal Dedikasi Pendidikan, 10(1), 581–589*.