

Pendampingan Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Potensi Lokal dengan Canva Bagi Mahasiswa PGSD PSDKU Universitas Pattimura

Rino Lengam^{1*}, Hasnarika², Andri Kurniawan³

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, PSDKU Universitas Pattimura Kampus Aru, Jl. Kampung Pelajar, Wangel, Kec. Pulau-Pulau Aru, Kota Dobo, Kabupaten Kepulauan Aru, 97662, Indonesia

²Akuntansi, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Pembangunan, Jl. R.H.Fisabilillah No.34 Kota Tanjungpinang, 29000, Indonesia

³Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Jl. Dukuh Menanggal XII, Dukuh Menanggal, Kec. Gayungan, Surabaya, Jawa Timur, 60234, Indonesia

E-mail: rino.lengam@lecturer.unpatti.ac.id

* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i4.6598>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 10 Juni 2026

Revised: 15 Juni 2026

Accepted: 21 Juni 2026

Kata Kunci

Bahan ajar digitan, Canva, Pendampingan, Potensi lokal, Mahasiswa PGSD

Keywords

Digital Teaching Materials, Canva, Mentoring, Local Potential, PGSD Students



ABSTRACT

Keterampilan mengembangkan bahan ajar digital berbasis potensi lokal merupakan kompetensi yang perlu dimiliki oleh mahasiswa calon guru untuk mendukung pembelajaran yang kontekstual dan inovatif. Namun, mahasiswa PGSD PSDKU Universitas Pattimura masih menghadapi keterbatasan dalam mengembangkan bahan ajar digital serta memanfaatkan aplikasi Canva secara optimal. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi mahasiswa dalam mengembangkan bahan ajar digital berbasis potensi lokal menggunakan Canva. Kegiatan dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif melalui tahapan analisis kebutuhan, sosialisasi dan pelatihan, pendampingan, presentasi dan umpan balik, serta evaluasi. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan mahasiswa dalam merancang bahan ajar digital yang komunikatif, menarik, dan mengintegrasikan potensi lokal Kabupaten Kepulauan Aru. Program ini juga menghasilkan produk bahan ajar digital serta memperkuat literasi digital, kreativitas, dan kompetensi pedagogik mahasiswa. Dengan demikian, program pendampingan efektif mendukung pengembangan kompetensi calon guru dalam merancang pembelajaran berbasis potensi lokal.

The skill of developing digital teaching materials based on local potential is a competence that future teacher students need to possess to support contextual and innovative learning. However, PGSD PSDKU Universitas Pattimura students still face limitations in developing digital teaching materials and utilizing the Canva application optimally. This community service activity aims to enhance students' competence in developing digital teaching materials based on local potential using Canva. Kegiatan ini dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif melalui tahapan analisis kebutuhan, sosialisasi dan pelatihan, pendampingan, presentasi dan umpan balik, serta evaluasi. The results of the activity show an increase in students' understanding and skills in designing digital teaching materials that are communicative, engaging, and integrate the local potential of the Aru Islands Regency. This program also produces digital teaching materials and strengthens students' digital literacy, creativity, and pedagogical competence. Thus, the mentoring program effectively supports the development of prospective teachers' competencies in designing learning based on local potential.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite Rino Lengam et al (2026) Pendampingan Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Potensi Lokal dengan Canva Bagi Mahasiswa PGSD PSDKU Universitas Pattimura <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i4.6598>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong transformasi pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan, termasuk pendidikan tinggi yang berperan dalam menyiapkan calon guru profesional. Transformasi ini menuntut mahasiswa tidak hanya menguasai kompetensi pedagogik, tetapi juga memiliki kemampuan memanfaatkan teknologi digital untuk merancang pembelajaran yang inovatif, efektif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik (Khaldi, 2023). Dalam pendidikan guru sekolah dasar, kompetensi digital menjadi bekal penting bagi calon guru untuk mengembangkan perangkat pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan kontekstual (Harrus & Medina., 2025). Oleh karena itu, penguatan kapasitas mahasiswa dalam pemanfaatan teknologi digital merupakan langkah strategis untuk menghasilkan calon pendidik yang adaptif terhadap perkembangan teknologi serta mampu mendukung peningkatan mutu pembelajaran.

Kemampuan mengembangkan bahan ajar digital merupakan salah satu kompetensi yang perlu dimiliki oleh mahasiswa calon guru dalam mendukung pembelajaran di era digital. Bahan ajar digital tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif, fleksibel, dan berpusat pada peserta didik melalui pemanfaatan berbagai elemen multimedia (Darmayanti & Lestari, 2022). Di lingkungan pendidikan guru, pengembangan bahan ajar digital menjadi bagian penting dalam membangun kompetensi pedagogik dan profesional mahasiswa, karena melatih mereka menganalisis kebutuhan belajar, menyusun materi secara sistematis, serta memilih media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Oleh karena itu, penguatan keterampilan pengembangan bahan ajar digital sejak masa perkuliahan menjadi langkah strategis untuk mempersiapkan calon guru yang kreatif, adaptif, dan mampu merancang pembelajaran inovatif sesuai dengan tuntutan abad ke-21.

Pemanfaatan platform desain grafis yang mudah digunakan menjadi salah satu alternatif dalam mendukung pengembangan bahan ajar digital bagi mahasiswa calon guru. Salah satu aplikasi yang banyak dimanfaatkan adalah Canva karena menyediakan berbagai fitur yang memungkinkan penyusunan bahan ajar secara kreatif tanpa memerlukan keterampilan desain yang kompleks (Ainia & Nur, 2025). Beragam template, elemen visual, ilustrasi, dan fitur kolaboratif pada Canva membantu mahasiswa menghasilkan bahan ajar yang menarik, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik (Jamaludin & Sedek, 2024). Selain meningkatkan kualitas desain, penggunaan Canva juga berkontribusi terhadap penguatan kreativitas, literasi digital, dan kompetensi pedagogik mahasiswa dalam mengembangkan bahan ajar digital yang inovatif dan siap diimplementasikan pada pembelajaran di sekolah dasar.

Pengembangan bahan ajar digital akan lebih bermakna apabila mengintegrasikan potensi lokal sebagai sumber belajar yang kontekstual. Pendekatan ini memungkinkan peserta didik menghubungkan materi pembelajaran dengan kondisi lingkungan, sosial, budaya, dan sumber daya di sekitarnya. Bagi mahasiswa program pendidikan guru sekolah dasar, kemampuan mengintegrasikan potensi lokal ke dalam bahan ajar merupakan kompetensi penting untuk merancang pembelajaran yang relevan dengan karakteristik peserta didik (Adrian et al., 2026). Kabupaten Kepulauan Aru memiliki beragam potensi lokal, seperti keanekaragaman hayati, budaya, tradisi, dan sumber daya kelautan yang memiliki nilai edukatif tinggi, namun belum dimanfaatkan secara optimal dalam pengembangan bahan ajar digital. Oleh karena itu, integrasi potensi lokal ke dalam bahan ajar digital menjadi strategi yang penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus memperkuat pelestarian budaya dan identitas lokal melalui pendidikan.

Meskipun pengembangan bahan ajar digital berbasis potensi lokal memiliki peran penting dalam mendukung pembelajaran yang inovatif, implementasinya di kalangan mahasiswa PGSD PSDKU Universitas Pattimura masih belum optimal. Hasil observasi awal dan analisis kebutuhan menunjukkan bahwa mahasiswa masih mengalami keterbatasan dalam mengembangkan bahan ajar yang mengintegrasikan aspek pedagogis, desain visual, dan potensi lokal secara terpadu. Selain itu, bahan ajar yang digunakan masih didominasi oleh sumber belajar umum sehingga belum mencerminkan karakteristik lingkungan dan potensi lokal Kabupaten Kepulauan Aru. Pemanfaatan Canva sebagai media pengembangan bahan ajar juga belum dilakukan secara maksimal karena keterbatasan penguasaan fitur dan prinsip desain pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya program

pendampingan untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa dalam mengembangkan bahan ajar digital yang kontekstual, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar.

Apabila kondisi tersebut tidak segera diatasi melalui program pendampingan yang sistematis, kompetensi mahasiswa sebagai calon guru dalam mengembangkan pembelajaran yang inovatif dan kontekstual berpotensi tidak berkembang secara optimal. Keterbatasan dalam menyusun bahan ajar digital berbasis potensi lokal dapat mengakibatkan pembelajaran kurang mencerminkan karakteristik lingkungan peserta didik serta belum memanfaatkan potensi lokal sebagai sumber belajar secara optimal. Dampak tersebut tidak hanya memengaruhi kesiapan mahasiswa dalam menjalankan profesinya sebagai pendidik, tetapi juga mengurangi peluang penerapan pembelajaran yang kontekstual dan berorientasi pada pelestarian potensi lokal. Oleh karena itu, diperlukan program pendampingan yang dapat memperkuat kompetensi mahasiswa dalam mengembangkan bahan ajar digital berbasis potensi lokal menggunakan Canva sehingga mampu menghasilkan pembelajaran yang kreatif, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi mahasiswa PGSD PSDKU Universitas Pattimura dalam mengembangkan bahan ajar digital berbasis potensi lokal menggunakan aplikasi Canva. Program pendampingan dilaksanakan melalui penguatan konsep pengembangan bahan ajar, pelatihan desain pembelajaran digital, identifikasi potensi lokal sebagai sumber belajar, serta praktik penyusunan bahan ajar digital. Melalui kegiatan ini, mahasiswa diharapkan mampu menghasilkan bahan ajar yang komunikatif, menarik, dan kontekstual dengan mengintegrasikan potensi lokal Kabupaten Kepulauan Aru. Selain menghasilkan produk bahan ajar digital, program ini juga bertujuan memperkuat literasi digital, kreativitas, dan kompetensi pedagogik mahasiswa sebagai bekal dalam merancang pembelajaran inovatif di sekolah dasar.

Berbagai penelitian dan kegiatan pengabdian kepada masyarakat telah menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pengembangan bahan ajar memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dan kompetensi pendidik (Ramadhani & Sinaga, 2023). Penggunaan aplikasi Canva, misalnya, dilaporkan mampu mendukung penyusunan bahan ajar yang lebih menarik, komunikatif, dan interaktif sehingga dapat meningkatkan kreativitas serta literasi digital pengguna dalam merancang media pembelajaran (Priska et al., 2025). Di sisi lain, pengembangan bahan ajar yang mengintegrasikan potensi lokal juga terbukti mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih kontekstual, memperkuat keterkaitan antara materi dengan lingkungan sekitar, serta menumbuhkan apresiasi terhadap nilai-nilai budaya dan kearifan lokal. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital yang dipadukan dengan potensi lokal merupakan pendekatan yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus memperkuat kompetensi calon pendidik dalam menghasilkan sumber belajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kebutuhan daerah.

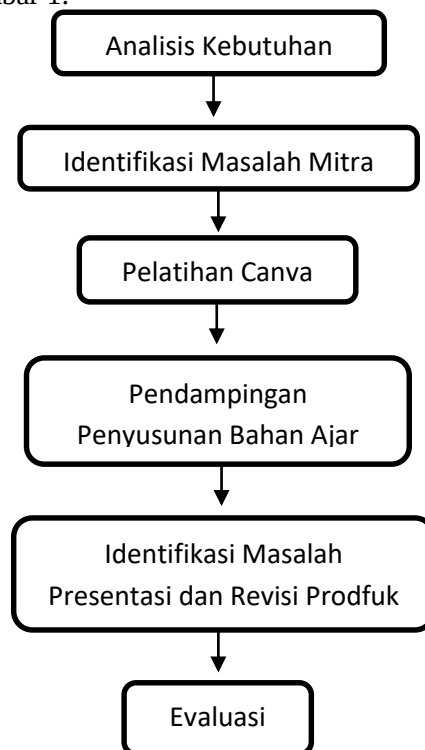
Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa PGSD PSDKU Universitas Pattimura dalam mengembangkan bahan ajar digital berbasis potensi lokal melalui pemanfaatan aplikasi Canva. Program pendampingan dirancang sebagai proses pembelajaran yang kolaboratif, mencakup identifikasi potensi lokal, penyusunan konten pembelajaran, pemanfaatan fitur-fitur Canva dalam desain bahan ajar, hingga penyempurnaan produk berdasarkan masukan selama proses pendampingan. Luaran yang diharapkan tidak hanya berupa tersusunnya bahan ajar digital yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran di sekolah dasar, tetapi juga meningkatnya literasi digital, kreativitas, serta kompetensi pedagogik mahasiswa sebagai calon guru. Selain memberikan manfaat bagi mitra, kegiatan ini diharapkan dapat menjadi alternatif model pendampingan dalam pengembangan bahan ajar digital berbasis potensi lokal yang dapat diadaptasi oleh program studi pendidikan guru di berbagai daerah, khususnya wilayah kepulauan yang memiliki kekayaan sumber daya dan karakteristik lokal yang beragam. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan berkontribusi terhadap penguatan kualitas pendidikan calon guru sekaligus mendukung pemanfaatan potensi lokal sebagai sumber belajar yang berkelanjutan.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) PSDKU Universitas Pattimura yang berlokasi di Kabupaten Kepulauan Aru, Provinsi Maluku. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 24 April 2026 dengan sasaran utama mahasiswa

PGSD yang sedang menempuh mata kuliah “Pengembangan Pembelajaran IPS SD.” Mitra dalam kegiatan ini adalah Program Studi PGSD PSDKU Universitas Pattimura yang berperan sebagai institusi pendukung dalam pelaksanaan program pendampingan. Sebanyak 47 mahasiswa berpartisipasi sebagai peserta kegiatan yang dipilih berdasarkan kesesuaian dengan tujuan program, yaitu meningkatkan kompetensi dalam mengembangkan bahan ajar digital berbasis potensi lokal menggunakan aplikasi Canva. Pelaksanaan kegiatan difokuskan pada penguatan kapasitas mahasiswa melalui serangkaian aktivitas pelatihan, praktik, dan pendampingan secara sistematis agar peserta mampu menghasilkan bahan ajar digital yang inovatif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran di sekolah dasar.

Metode pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan *partisipatif (participatory approach)* yang menempatkan mahasiswa sebagai subjek utama dalam setiap tahapan kegiatan. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peserta terlibat secara aktif mulai dari identifikasi kebutuhan, proses pelatihan, praktik penyusunan bahan ajar, hingga evaluasi hasil kegiatan (Widodo & Malik, 2025). Dengan demikian, proses pendampingan tidak hanya berorientasi pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada peningkatan keterampilan dan kemandirian peserta dalam menghasilkan produk pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan. Pelaksanaan program pendampingan dirancang secara sistematis untuk memastikan setiap tahapan kegiatan berjalan sesuai dengan kebutuhan mitra dan tujuan yang telah ditetapkan. Kegiatan dilaksanakan melalui lima tahapan utama, yaitu (1) analisis kebutuhan, (2) sosialisasi dan pelatihan, (3) pendampingan pengembangan bahan ajar digital, (4) presentasi dan pemberian umpan balik, **serta** (5) evaluasi kegiatan (Aswar et al., 2023). Kelima tahapan tersebut saling berkaitan dan disusun secara berurutan mulai dari proses identifikasi kebutuhan peserta hingga evaluasi hasil kegiatan guna mengukur efektivitas program pendampingan. Alur pelaksanaan kegiatan secara keseluruhan disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahap Demostrasi Pembuatan Bahan Ajar Digital Menggunakan Canva

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Sosialisasi dan Pelatihan

Tahap awal kegiatan pengabdian diawali dengan pelaksanaan sosialisasi dan pelatihan yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa PGSD PSDKU Universitas Pattimura mengenai urgensi pengembangan bahan ajar digital berbasis potensi lokal serta pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media desain pembelajaran. Kegiatan ini dilaksanakan secara tatap muka melalui penyampaian

materi, demonstrasi, diskusi interaktif, dan praktik terbimbing. Materi yang diberikan meliputi konsep dasar bahan ajar digital, karakteristik bahan ajar yang efektif untuk pembelajaran di sekolah dasar, pentingnya mengintegrasikan potensi lokal sebagai sumber belajar kontekstual, serta pengenalan berbagai fitur Canva yang dapat dimanfaatkan dalam penyusunan bahan ajar digital

Tabel 1. Materi Sosialisasi dan Pelatihan

No	Materi	Metode	Luaran
1	Konsep bahan ajar digital	Ceramah	Pemahaman konsep
2	Potensi lokal sebagai sumber belajar	Diskusi	Identifikasi potensi lokal
3	Pengenalan Canva	Demonstrasi	Penguasaan fitur Canva
4	Praktik desain bahan ajar	Praktik	Draft bahan ajar digital

Pelaksanaan pelatihan dirancang dengan pendekatan partisipatif sehingga mahasiswa tidak hanya menerima materi secara teoritis, tetapi juga terlibat secara aktif dalam setiap sesi pembelajaran. Pada tahap demonstrasi, tim pengabdian memperagakan langkah-langkah pembuatan bahan ajar digital menggunakan Canva, mulai dari proses pembuatan akun, pemilihan template, penyusunan tata letak (*layout*), pengaturan tipografi, penggunaan elemen grafis, hingga penyisipan gambar dan ilustrasi yang relevan dengan materi pembelajaran, yang disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahap Demostrasi Pembuatan Bahan Ajar Digital Menggunakan Canva

Selanjutnya, peserta diberikan kesempatan untuk mempraktikkan secara langsung setiap tahapan dengan pendampingan intensif dari tim pelaksana sehingga kendala yang muncul selama proses pelatihan dapat segera diatasi melalui diskusi dan konsultasi. Selama kegiatan berlangsung, mahasiswa menunjukkan antusiasme dan partisipasi yang tinggi. Hal tersebut terlihat dari keterlibatan aktif peserta dalam sesi tanya jawab, diskusi kelompok, serta praktik penyusunan desain awal bahan ajar digital. Sebagian besar peserta mampu mengikuti setiap tahapan pelatihan dengan baik dan mulai memahami pentingnya penyajian materi pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu mengakomodasi karakteristik peserta didik serta memanfaatkan potensi lokal sebagai konteks pembelajaran. Interaksi yang terbangun selama proses pelatihan juga menciptakan suasana belajar yang kolaboratif, sehingga peserta saling bertukar pengalaman, memberikan masukan, dan memperoleh solusi terhadap berbagai kendala yang dihadapi. Capaian tersebut menjadi landasan yang kuat untuk memasuki tahap berikutnya, yaitu pendampingan pengembangan bahan ajar seperti pada Gambar 2 berikut



Gambar 2. Pendampingan Pengembangan Bahan Ajar

Tahap pendampingan diawali dengan identifikasi dan pemetaan potensi lokal Kabupaten Kepulauan Aru yang memiliki relevansi dengan materi pembelajaran sekolah dasar. Mahasiswa diarahkan untuk mengeksplorasi berbagai potensi daerah, seperti keanekaragaman hayati, ekosistem pesisir, budaya, tradisi, mata pencaharian masyarakat, serta kekayaan sumber daya alam yang dapat dijadikan sebagai konteks pembelajaran. Proses identifikasi dilakukan melalui diskusi kelompok, penelusuran berbagai sumber informasi, serta refleksi terhadap lingkungan sekitar sehingga peserta mampu memilih potensi lokal yang sesuai dengan capaian pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Kegiatan ini memberikan pengalaman kepada mahasiswa dalam menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata sehingga bahan ajar yang dikembangkan memiliki nilai kontekstual yang lebih tinggi.

Selanjutnya, mahasiswa mulai mengembangkan bahan ajar digital menggunakan aplikasi Canva dengan memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia, seperti template edukatif, ikon, ilustrasi, infografis, tipografi, serta elemen visual lainnya. Tim pelaksana mendampingi peserta dalam memilih tata letak yang komunikatif, mengatur komposisi warna, menentukan jenis huruf yang mudah dibaca, serta mengintegrasikan gambar-gambar yang merepresentasikan potensi lokal Kabupaten Kepulauan Aru. Pendampingan tidak hanya berfokus pada aspek estetika, tetapi juga memastikan bahwa setiap elemen visual mampu mendukung penyampaian materi secara efektif sehingga bahan ajar yang dihasilkan memenuhi prinsip kejelasan, kemenarikan, dan kemudahan penggunaan. Berikut hasil produk bahan ajar mahasiswa pada Gambar 3.



Gambar 3. Produk Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal Masyarakat Kepulauan Aru Maluku

SIMPULAN

Kegiatan pendampingan pengembangan bahan ajar digital berbasis potensi lokal menggunakan aplikasi Canva berhasil meningkatkan kompetensi mahasiswa PGSD PSDKU Universitas Pattimura dalam merancang bahan ajar yang lebih kreatif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran di sekolah dasar. Melalui tahapan sosialisasi, pelatihan, pendampingan, dan evaluasi, mahasiswa mampu mengintegrasikan potensi lokal Kabupaten Kepulauan Aru ke dalam bahan ajar digital serta mengoptimalkan pemanfaatan Canva sebagai media desain pembelajaran. Program ini tidak hanya menghasilkan produk bahan ajar digital yang layak digunakan, tetapi juga memperkuat literasi digital, kreativitas, dan kompetensi pedagogik mahasiswa sebagai calon guru. Oleh karena itu, model pendampingan ini berpotensi diterapkan pada program studi pendidikan guru di wilayah lain yang memiliki karakteristik dan potensi lokal yang beragam.

REFERENSI

Adrian, Y., Wulandari, A., Wibowo, D. E., & Ulvah, M. (2026). *Designing Local Wisdom-Oriented IPAS Learning Worksheets to Enhance Learning Relevance in Tanah Bumbu Elementary Schools*. <https://doi.org/https://doi.org/10.55506/icdess.v3i1.146>

- Ainia, N., & Nur, D. M. M. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Ilmiah Perkembangan Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 66–77. <https://doi.org/https://doi.org/10.70294/9fga4682>
- Aswar, A., Anas, M., Amirullah, M., & Harum, A. (2023). Sosialisasi pengembangan modul mata kuliah berbasis digital kepada mahasiswa baru. As-Sidanah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 112–119. <https://doi.org/https://doi.org/10.35316/assidanah.v5i1.112-129>
- Darmayanti, P. S., & Lestari, N. K. H. (2022). An analysis of students' responses towards the implementation of digital teaching materials for online learning. *PTK: Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 19(1), 35–44. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v19i1.43000>
- Harrus, C. T., & Medina., M. J. L. (2025). Profiling competences for the development of digital citizenship in teacher education. *World Journal on Educational Technology*. <https://doi.org/https://doi.org/10.18844/wjet.v17i3.9441>
- Jamaludin, N. F., & Sedek, S. F. (2024). CANVA as a Digital Tool for Effective Student Learning Experience. *Journal of Advanced Research in Computing and Applications*. <https://doi.org/https://doi.org/10.37934/arca.33.1.2233>
- Khalidi, M. (2023). From Educational Innovation to Educational Design. In *Advances in Educational Technologies and Instructional Design Book Series* (pp. 36–39). <https://doi.org/https://doi.org/10.4018/979-8-3693-3128-6.ch002>
- Priska, M., Wao, Y. P., Jariyah, A., Wae, V. P., & Fatima, N. D. (2025). Canva-based interactive learning media training to improve teacher literacy. *Mitra Mahajana*, 6(3), 315–320. <https://doi.org/https://doi.org/10.37478/mahajana.v6i3.6589>
- Ramadhani, R., & Sinaga, R. (2023). *Development of Digital Teaching Materials Based on The Case Method in Play Courses For Early Children*. <https://doi.org/https://doi.org/10.4108/eai.24-11-2022.2332599>
- Widodo, A., & Malik, A. A. (2025). *Participatory approach in to empower community development*. 5(3), 305–315. <https://doi.org/https://doi.org/10.56189/jippm.v5i3.41>