



Sosialisasi Pemanfaatan dan Pengenalan Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Kreativitas dan Literasi Digital Siswa SMPN 7 Bintan

Socialization and Introduction Program of Canva Application to Enhance Student's Creativity and Digital Literacy at SMPN 7 Bintan

Desti Natalia^{1*}, Susanti², Nur Alizah³, Fitri Andini⁴, Nuranisa Nadiya⁵, Siti Patimah⁶, Azahra Ashilah⁷, Eki Pauziansah⁸, Ihqsan Akbar⁹

¹⁻⁹ Universitas Maritim Raja Ali Haji Tanjungpinang, Indonesia

Email: destynatalia2003@gmail.com ^{1*}

Alamat: Jl. Raya Dompok, Dompok, Kec. Bukit Bestari, Kota Tanjung Pinang, Kepulauan Riau 29115

*Penulis Korepondensi

Article History:

Naskah Masuk: Agustus 25, 2025;

Revisi: September 08, 2025;

Diterima: September 22, 2025;

Tersedia: September 24, 2025

Keywords: Canva; Digital Literacy; Interactive Learning Media; SMPN 7 Bintan; Social Transformation.

Abstract: Digital technology has highlighted the importance of developing students' creativity and digital literacy. This study aims to enhance the skills of eighth-grade students at SMPN 7 Bintan in using Canva as a creative learning tool. The community service program involved 30 students in participatory activities that encouraged active engagement in socialization, digital media creation, and academic presentations. The program was designed to familiarize students with Canva's features, such as the dashboard, templates, and multimedia elements, to improve their skills in creating interactive and visually appealing content. The results showed significant improvements in students' technical skills, including proficiency in using the Canva dashboard, creating interactive and visual media, and boosting their confidence in utilizing digital tools. Furthermore, students responded positively to Canva-based learning, as evidenced by increased motivation, better understanding of the material, and active participation in class activities. The integration of Canva into the curriculum fostered creativity, teamwork, and digital literacy, demonstrating that it is an effective and engaging teaching model for 21st-century education. This approach not only improved students' practical digital skills but also enhanced their ability to communicate and collaborate using modern digital platforms. These findings suggest that incorporating Canva-based digital media into education can significantly contribute to student engagement and learning outcomes, especially in the digital age.

Abstrak

Teknologi digital telah menyoroti pentingnya mengembangkan kreativitas dan literasi digital siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa kelas delapan di SMPN 7 Bintan dalam menggunakan Canva sebagai alat pembelajaran kreatif. Program pengabdian masyarakat ini melibatkan 30 siswa dalam kegiatan partisipatif yang mendorong keterlibatan aktif dalam sosialisasi, pembuatan media digital, dan presentasi akademik. Program ini dirancang untuk membiasakan siswa dengan fitur-fitur Canva, seperti dasbor, templat, dan elemen multimedia, guna meningkatkan keterampilan mereka dalam membuat konten yang interaktif dan menarik secara visual. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan teknis siswa, termasuk kemahiran dalam menggunakan dasbor Canva, membuat media interaktif dan visual, serta meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam memanfaatkan perangkat digital. Lebih lanjut, siswa merespons pembelajaran berbasis Canva secara positif, terbukti dari peningkatan motivasi, pemahaman materi yang lebih baik, dan partisipasi aktif dalam kegiatan kelas. Integrasi Canva ke dalam kurikulum mendorong kreativitas, kerja sama tim, dan literasi digital, yang menunjukkan bahwa Canva merupakan model pengajaran yang efektif dan menarik untuk pendidikan abad ke-21. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan digital praktis siswa, tetapi juga meningkatkan kemampuan mereka untuk berkomunikasi dan berkolaborasi menggunakan platform digital modern. Temuan ini menunjukkan bahwa mengintegrasikan media digital berbasis Canva ke dalam pendidikan dapat berkontribusi signifikan terhadap keterlibatan dan hasil belajar siswa, terutama di era digital.

Kata Kunci: Canva; Literasi Digital; Media Pembelajaran Interaktif; SMPN 7 Bintan; Transformasi Sosial.

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi telah memberikan dampak yang luar biasa pada bidang pendidikan. Sistem pendidikan harus terus beradaptasi dengan perkembangan ini, terutama melalui penggunaan media digital yang sesuai dengan karakteristik siswa masa kini (Meirbekov et al., 2022). Teknologi digital memungkinkan siswa belajar dengan cara yang lebih menarik dan dinamis, sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap pembelajaran (Afrinola et al., 2025). Peserta didik saat ini cenderung lebih responsif terhadap pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan memanfaatkan perangkat digital yang sudah akrab dengan kehidupan sehari-hari mereka. Namun, tidak semua siswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan keterampilan digital secara optimal. Keterbatasan akses terhadap media pembelajaran kreatif sering membuat proses belajar terasa monoton dan kurang memicu kreativitas.

Salah satu tantangan utama bagi siswa adalah bagaimana mengubah pengetahuan yang diperoleh menjadi produk kreatif yang dapat dipresentasikan dengan menarik. Kreativitas dan literasi digital menjadi keterampilan penting yang harus dimiliki siswa untuk menghadapi tuntutan abad ke-21 (Mardhiyah et al., 2021). Mencari dan mengambil informasi dari berbagai sumber digital serta menilai relevansi dan akurasi merupakan bagian dari literasi digital. Berpikir kritis juga diperlukan untuk menyaring data yang andal dan menghindari kesalahan positif (Tinmas et al., 2022).

Kebutuhan untuk mengembangkan keterampilan tersebut relevan dengan konteks di SMPN 7 Bintan, di mana penggunaan media digital dalam kegiatan belajar masih terbatas. Menurut survei internal yang dilakukan terhadap 60 siswa di SMPN 7 Bintan, lebih dari 68% siswa menyatakan lebih menyukai pembelajaran dengan media visual interaktif daripada metode tradisional. Sebanyak 76% siswa merasa lebih mudah memahami materi ketika disajikan melalui media visual, dan 72% lebih termotivasi untuk belajar ketika media pembelajaran bersifat interaktif. Namun, lebih dari separuh siswa menyatakan bahwa mereka belum pernah menerima pelatihan untuk membuat media digital sendiri, sehingga kemampuan mereka dalam menghasilkan karya kreatif masih terbatas.

Kondisi ini menegaskan pentingnya upaya untuk menjembatani kesenjangan antara minat belajar siswa dan keterampilan mereka dalam menghasilkan media kreatif. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah pemanfaatan aplikasi Canva, sebuah platform desain grafis berbasis daring yang menyediakan berbagai template poster, infografis, dan presentasi. Canva mudah digunakan oleh pemula dan memungkinkan siswa berkreasi tanpa memerlukan keterampilan desain profesional. Penelitian Nugroho & Rahmawati (2021) menunjukkan

bahwa penggunaan Canva terbukti mampu mempercantik tampilan media pembelajaran dan bahkan dapat meningkatkan minat belajar siswa hingga 72% dibandingkan cara konvensional. Selain itu, media pembelajaran lewat Canva juga memberi kesempatan guru dan siswa untuk berkolaborasi dalam membuat materi, sehingga isi pembelajaran bisa lebih sesuai dengan kebutuhan (Putri, 2022).

Di sisi lain, aplikasi desain grafis berbasis daring seperti Canva menawarkan peluang besar untuk dimanfaatkan secara langsung oleh siswa. Canva memungkinkan siswa menciptakan berbagai karya visual seperti poster, infografis, dan presentasi yang lebih interaktif, menarik secara visual, serta mudah diakses baik di dalam maupun di luar kelas. Studi yang dilakukan oleh Hartati dan Prasetyo (2022) menunjukkan bahwa penggunaan Canva dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran dan membantu mereka mengekspresikan ide secara kreatif. Temuan ini juga sejalan dengan penelitian Putra et al. (2023) yang membuktikan bahwa media berbasis Canva mampu meningkatkan kreativitas siswa dan efektivitas pembelajaran di tingkat sekolah menengah. Dengan demikian, pemanfaatan Canva oleh siswa SMPN 7 Bintan diharapkan menjadi solusi untuk mengatasi rendahnya partisipasi belajar sekaligus meningkatkan kemampuan mereka dalam berkreasi dan berkolaborasi di era digital.

SMPN 7 Bintan dipilih sebagai lokasi pengabdian karena siswa di sekolah ini menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap pembelajaran berbasis visual dan interaktif, tetapi belum memiliki keterampilan membuat media digital secara mandiri. Selain itu, keterbatasan akses terhadap pelatihan teknologi kreatif membuat siswa jarang mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan kreativitas dan literasi digital mereka. Oleh karena itu, kegiatan ini dirancang untuk menjawab kebutuhan nyata siswa agar mereka mampu memanfaatkan teknologi secara produktif dan kreatif.

Tujuan utama dari kegiatan ini adalah memberikan sosialisasi dan pendampingan kepada siswa SMPN 7 Bintan agar mereka dapat mengenal dan memanfaatkan aplikasi Canva untuk membuat poster, infografis, dan presentasi digital. Dengan begitu, siswa memperoleh pengalaman langsung dalam mengolah ide menjadi produk visual yang menarik, sehingga pembelajaran menjadi lebih kreatif, menyenangkan, dan mendorong partisipasi aktif. Diharapkan terjadi peningkatan kreativitas, motivasi belajar, serta tumbuhnya kesadaran literasi digital pada diri siswa. Jika hal-hal tersebut tercapai, kualitas keterlibatan siswa dalam pembelajaran akan meningkat dan mendukung terwujudnya profil pelajar Pancasila dengan keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif (Kemendikbudristek, 2021).

2. METODE

Program pengabdian ini dilaksanakan di SMPN 7 Bintan, Kabupaten Bintan, Provinsi Kepulauan Riau dengan melibatkan 30 siswa kelas VIII sebagai peserta utama. Rangkaian kegiatan dirancang menggunakan pendekatan partisipatif yang menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan sehingga keterlibatan mereka terjaga sepanjang proses berlangsung. Siswa yang berpartisipasi aktif dalam diskusi kelas, tugas, dan evaluasi menunjukkan tingkat motivasi, kemandirian, dan keterlibatan yang lebih tinggi. Mereka bersikap adil dan memiliki kualitas penting dalam proses pembelajaran (Pedrosa et al., 2020).

Persiapan dilakukan dengan menyesuaikan antarmuka pengguna aplikasi Canva dengan tingkat pemahaman siswa. Perlu dicatat bahwa tanpa modul yang sesuai, siswa tidak akan dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran, yang berarti tujuan Canva tidak akan tercapai secara optimal. Modul-modul yang dibahas mencakup contoh desain yang menginspirasi, motivasi belajar, pemahaman materi, dan partisipasi siswa. Perangkat-perangkat ini diperlukan agar hasil kegiatan dapat diperiksa secara menyeluruh dan memberikan data yang andal. Modul ini mencakup contoh desain yang dapat digunakan sebagai referensi serta penjelasan langkah-langkah dalam membuat presentasi yang menarik. Selain itu, Tim menggunakan alat evaluasi untuk mengukur motivasi, pemahaman materi, antusiasme, dan partisipasi siswa setelah kegiatan.

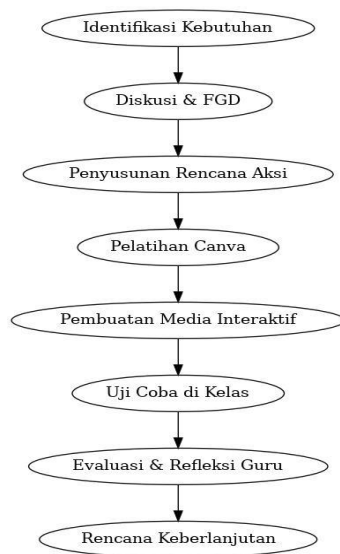
Kegiatan dilakukan dengan mensosialisasikan tujuan program, literasi digital, dan fitur-fitur dasbor Canva. Langkah sosialisasi ini penting karena memberikan konteks dan pemahaman awal agar siswa tidak hanya memahami aplikasinya tetapi juga memahami nilainya dalam meningkatkan pembelajaran (Darwin et al., 2025). Setelah itu, siswa menerima panduan untuk membuat presentasi yang persuasif berdasarkan topik yang diberikan. Ini merupakan langkah krusial untuk memastikan bahwa setiap siswa, termasuk mereka yang memiliki literasi digital, dapat berpartisipasi dalam kegiatan kelas secara efektif. Sosialisasi dilakukan dalam kelompok untuk mengembangkan keterampilan kerja sama tim, komunikasi, dan kolaborasi, yang merupakan beberapa kompetensi terpenting dalam Abad Ke-21.

Tahap berikutnya adalah presentasi hasil karya. Menyajikan presentasi dengan cara yang tenang membantu siswa mengembangkan kepercayaan diri, menjadi lebih percaya diri terhadap kemampuan mereka sendiri, mampu menangani stres, dan berani dalam mengekspresikan kemampuan mereka (Didik et al., 2024). Selain itu, kegiatan ini memungkinkan siswa menerima umpan balik langsung dari teman-teman mereka, sehingga proses belajar menjadi lebih reflektif dan interaktif.

Kemudian evaluasi kegiatan dilakukan melalui kuesioner dan diskusi reflektif. Tujuan evaluasi adalah untuk menentukan seberapa baik program mencapai tujuannya dan bagaimana dampaknya terhadap siswa. Penilaian dilakukan menggunakan kuesioner yang dirancang untuk menilai dua aspek utama, yaitu kemahiran teknis dan respons efektif siswa setelah berpartisipasi dalam kegiatan. Dalam hal keterampilan teknis, kuesioner menilai kemampuan siswa dalam menggunakan dasbor Canva, membuat konten yang menarik secara visual, menambahkan elemen interaktif seperti tautan dan animasi, serta menentukan tingkat kepercayaan diri mereka saat menggunakan media digital. Sementara itu, aspek afektif mencakup persepsi siswa terhadap daya tarik media Canva dibandingkan metode pembelajaran konvensional, sejauh mana penggunaan Canva meningkatkan motivasi belajar, kemudahan memahami materi, dan dorongan untuk berpartisipasi aktif di kelas.

Metode yang digunakan mengacu pada kerangka Participatory Action Research (PAR), yang menekankan keterlibatan siswa sejak awal hingga akhir program. Pendekatan ini dipilih karena terbukti mampu meningkatkan rasa kepemilikan siswa terhadap proses belajar serta mendorong mereka untuk terlibat secara aktif dalam setiap tahapan kegiatan. Hal ini sejalan dengan temuan Fauzi (2021) yang menyatakan bahwa partisipasi langsung peserta mampu memperkuat dampak jangka panjang program pendidikan.

Seluruh kegiatan didokumentasikan melalui foto dan catatan lapangan. Dokumentasi berfungsi sebagai bukti pelaksanaan sekaligus bahan analisis kualitatif yang membantu memvisualisasikan keterlibatan siswa selama kegiatan. Dengan cara ini, kegiatan tidak hanya memperkenalkan Canva, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan membangun kesadaran siswa akan pentingnya literasi digital.



Gambar 1. Diagram Alir Penelitian.

3. HASIL

Pelaksanaan program pengabdian masyarakat di SMPN 7 Bintan diikuti oleh 30 siswa kelas VIII. Kegiatan ini berhasil memberikan data kuantitatif terkait keterampilan teknis siswa dalam menggunakan Canva serta respon mereka terhadap penggunaan media pembelajaran digital. Secara umum, kegiatan menunjukkan adanya peningkatan keterampilan siswa dan perubahan positif pada motivasi serta partisipasi mereka di kelas.

Peningkatan kemampuan teknis siswa sebelum dan sesudah kegiatan dapat dilihat pada Tabel 1. Data menunjukkan bahwa terdapat hasil yang konsisten di semua indikator yang digunakan. Hanya sebagian kecil siswa yang mampu menggunakan dasbor Canva (20%) dan membuat konten yang menarik secara visual (25%) sebelum kegiatan. Setelah pendampingan, angkanya meningkat secara signifikan menjadi antara 85% dan 80%. Kemampuan membuat media interaktif, seperti hyperlink dan animasi, juga meningkat dari 10% menjadi 75%, yang menunjukkan bahwa siswa dapat memanfaatkan rangkaian fitur Canva yang luas. Tingkat kepercayaan diri siswa saat menggunakan media digital meningkat dari 30% sebelum kegiatan menjadi 82% setelah kegiatan.

Tabel 1. Peningkatan Keterampilan Teknis Siswa dalam Menggunakan Canva.

Aspek Keterampilan Guru	Sebelum Pendampingan (%)	Sesudah Pendampingan (%)
Menguasai fitur dasar Canva	25	85
Membuat media visual sederhana	30	80
Membuat media interaktif (hyperlink/animasi)	10	75
Percaya diri menggunakan media digital	35	82

Selain demonstrasi teknis, hasil latihan menunjukkan bahwa siswa menunjukkan reaksi positif terhadap penggunaan Canva pada Tabel 2. Sekitar 88% siswa setuju bahwa media Canva lebih menarik daripada metode pengajaran tradisional. Sekitar 72% termotivasi untuk belajar, 76% mengatakan lebih mudah memahami materi, dan 70% bersemangat untuk berpartisipasi aktif di kelas. Hal ini merangkum temuan studi Hartati & Prasetyo (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan Canva dapat meningkatkan keterlibatan siswa, serta studi Putra et al. (2023) yang menyatakan bahwa media berbasis Canva dapat meningkatkan kreativitas dan efektivitas pembelajaran.

Tabel 2. Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran Canva.

Indikator	Setuju (%)	Tidak Setuju (%)
Media Canva lebih menarik	88	12
Meningkatkan motivasi belajar	72	28
Lebih mudah memahami materi	76	24
Mendorong partisipasi aktif di kelas	70	30

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa program pendampingan ini dapat meningkatkan literasi digital siswa secara signifikan dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa integrasi media berbasis Canva dapat mendorong kreativitas dan keterlibatan siswa di dalam kelas (Hartati & Prasetyo, 2022; Putra et al., 2023).

4. DISKUSI

Hasil program pengabdian masyarakat di SMPN 7 Bintan menunjukkan peningkatan motivasi, pemahaman, dan partisipasi siswa di kelas akibat peningkatan keterampilan mereka saat menggunakan Canva. Siswa yang awalnya tidak tertarik dengan aplikasi desain grafis menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam memodifikasi bentuk dasar, menciptakan media yang menarik secara visual, dan bahkan membuat presentasi interaktif. Hal ini sejalan dengan penelitian Arsyad dan Nugroho (2020) yang menyatakan bahwa media berbasis visual dapat meningkatkan keterlibatan siswa dengan meningkatkan pemahaman, emosi, dan keterampilan mereka. Penggunaan fitur desain dan animasi Canva menghasilkan lingkungan belajar yang lebih dinamis, menghibur, dan bahkan meningkatkan literasi digital.

Salah satu faktor terpenting keberhasilan program ini adalah pendampingan yang dilaksanakan secara partisipatif. Siswa tidak hanya berperan sebagai pembelajar, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam proses eksplorasi, praktik, dan presentasi. Hal ini sejalan dengan temuan Fauzi (2021) yang menunjukkan bahwa partisipasi siswa dalam kegiatan pendidikan dapat meningkatkan keberlanjutan program dan menumbuhkan rasa memiliki. Di SMPN 7 Bintan, partisipasi siswa sejak awal proses pembelajaran hingga proses evaluasi menunjukkan sifat kolaboratif kelas dan membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran untuk abad ke-21. Hal ini sejalan dengan teori Pembelajaran Berpusat pada Siswa, yang memandang siswa sebagai peserta aktif dalam kegiatan pembelajaran yang berkisar dari pembelajaran, pelaksanaan, hingga evaluasi, sehingga mereka dapat meningkatkan proses belajarnya dan menjadi lebih kooperatif, komunikatif, dan kreatif (Baharudin et al. 2023; dan Rocha et al.,

2025).

Respons positif siswa terhadap penggunaan Canva mendukung penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pendidikan dapat meningkatkan kreativitas dan keterlibatan siswa. Menurut Hartati dan Prasetyo (2022), media berbasis Canva dapat meningkatkan tingkat aktivitas siswa, sementara Putra et al. (2023) menunjukkan bahwa kreativitas siswa meningkat secara signifikan ketika mereka diberi kesempatan untuk menggunakan aplikasi desain grafis dalam kegiatan pembelajaran. Hasilnya, kegiatan ini tidak hanya memperkenalkan teknologi tetapi juga menawarkan wawasan praktis yang meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kerja sama tim, dan komunikasi.

Salah satu transformasi sosial yang dihasilkan dari program ini adalah pergeseran paradigma pendidikan yang lebih mengutamakan model pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa. Partisipasi aktif dalam pembuatan materi pembelajaran dengan Canva menunjukkan bahwa siswa dapat mengerjakan tugas yang lebih menantang dalam mengevaluasi pembelajaran mereka sendiri. Hal ini sejalan dengan Fitriyani dan Sari (2022), yang menjelaskan bahwa komunitas pembelajaran digital berfungsi sebagai sumber daya yang memfasilitasi adaptasi teknologi yang cepat. Hal ini juga sejalan dengan pernyataan Wibowo (2023) bahwa penggunaan teknologi di kelas secara konsisten menghasilkan lingkungan belajar yang lebih fleksibel dan adaptif.

Oleh karena itu, program pengabdian masyarakat ini berhasil menjawab kebutuhan literasi digital siswa SMPN 7 Bintan. Selain meningkatkan penggunaan aplikasi Canva, kegiatan ini juga berfokus pada aspek non-teknis, termasuk kepercayaan diri, gaya belajar, dan kesadaran akan pentingnya teknologi dalam pendidikan. Hasil penelitian menunjukkan hasil yang selaras dengan temuan Sliwka et al. (2023) yang menyatakan bahwa pergeseran dalam pendidikan terjadi ketika siswa secara kritis mengevaluasi metode tradisional yang sudah tidak relevan lagi dan mengadopsi strategi baru yang lebih sejalan dengan gagasan kontemporer.



Gambar 2. Dokumentasi.

5. KESIMPULAN

Program pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di SMPN 7 Bintan telah berhasil mencapai tujuannya, yaitu mengedukasi dan mendorong siswa untuk menggunakan Canva sebagai alat pembelajaran kreatif. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan teknis siswa, dimulai dengan memodifikasi dasbor Canva, membuat konten yang menarik secara visual, dan diakhiri dengan presentasi interaktif. Selain itu, terdapat peningkatan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan media digital.

Berdasarkan sisi efektif, siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan Canva. Mayoritas siswa berpendapat bahwa media pendidikan lebih menarik, lebih mudah dipahami, dan mendorong partisipasi aktif serta motivasi di dalam kelas. Hal ini menyoroti perlunya integrasi teknologi digital dalam pendidikan sebagai sarana untuk menumbuhkan kreativitas, kerja sama tim, dan literasi digital.

Dengan demikian, kegiatan ini dapat menjadi model pembelajaran teknologi yang efektif di sekolah lain dengan karakteristik serupa. Untuk keberlanjutan program, direkomendasikan agar integrasi Lanjutan dan Canva dimasukkan ke dalam kurikulum agar keterampilan digital siswa meningkat dan mencapai tingkat profil pembelajaran Pancasila dan keterampilan abad ke-21.

PENGAKUAN

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada SMPN 7 Bintan atas kesempatan yang diberikan untuk berpartisipasi dalam program pengabdian masyarakat ini dan atas dukungan mereka yang tak henti-hentinya. Ucapan terima kasih yang tulus juga disampaikan kepada para guru yang berpartisipasi aktif dalam semua tahapan proses pendampingan, mulai dari persiapan dan pelatihan hingga penggunaan materi pembelajaran interaktif berbasis Canva di kelas.

Selain itu, ucapan terima kasih disampaikan kepada siswa-siswi SMPN 7 Bintan yang telah antusias mengikuti kegiatan dan menyumbangkan ide-ide cemerlang yang menjadikan program ini lebih baik. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dinas Pendidikan Kabupaten Bintan atas izin, arahan, dan dukungan moral yang telah diberikan untuk kegiatan ini.

Penulis juga berterima kasih kepada rekan-rekan akademisi dan tim pelaksana pengabdian masyarakat atas ide, antusiasme, dan dukungan teknologi mereka. Proyek pengabdian masyarakat ini tidak akan terlaksana secara efektif atau memberikan manfaat nyata bagi peningkatan standar pengajaran di SMPN 7 Bintan tanpa kerja sama dari semua pemangku kepentingan.

DAFTAR REFERENSI

- Afrinola, D., Fitri, J. D., Musdansi, D. P., Murwindra, R., Studi, P., Kimia, P., Islam, U., & Singingi, K. (2025). Pemanfaatan teknologi digital dalam inovasi pembelajaran untuk mewujudkan generasi unggul di era transformasi. *Journal Education and Chemistry*, 7(2), 58-63.
- Arsyad, A., & Nugroho, D. A. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(3), 145-156.
- Aryimbawa, G. P., Adhi Wikanta, I. M. I., Sumarno, I. W., Dantes, G. R., & Gunawan, I. M. A. O. (2024). Exploring the digital literacy levels of junior high school Indonesian language teachers: A DigCompEdu perspective. *Jurnal Edutech Undiksha*, 12(2). <https://doi.org/10.23887/jeu.v12i2.86129>
- Baharuddin, F., A., T., & Setialaksana, W. (2023). May student-centered principles affect active learning and its counterpart? An empirical study of Indonesian curriculum implementation. *SAGE Open*, 13. <https://doi.org/10.1177/21582440231214375>
- Darwin, D., Rosalia, O., Astuti, P., Siregar, H., & Firayani, F. (2025). The effect of the use of digital learning applications on student learning outcomes in the era of Education 4.0. *EduTech Journal*. <https://doi.org/10.62872/9bjrg837>
- Fauzi, R. (2021). Pendampingan partisipatif dalam meningkatkan literasi digital guru sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 11(2), 87-99.
- Fitriyani, N., & Sari, R. (2022). Communities of practice sebagai strategi pengembangan profesional guru di era digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(1), 33-42.
- Hartati, D., & Prasetyo, A. (2022). Implementasi media berbasis Canva untuk meningkatkan kreativitas dan partisipasi siswa. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 5(2), 101-112. <https://doi.org/10.59584/jundikma.v2i03.29>
- Kemendikbudristek. (2021). *Profil Pelajar Pancasila*.
- Kurnia, A., Reinita, R., Waldi, A., & Nisa, S. (2025). Development of Canva interactive media in Pancasila education learning using Problem Based Learning (PBL) model for grade V elementary schools. *Journal of Educational Sciences*, 9(3), 1535-1545. <https://doi.org/10.31258/jes.9.3.p.1535-1545>
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Muhamad Rizal Zulfikar. (2021). Pentingnya keterampilan belajar di abad 21 sebagai tuntutan dalam pengembangan sumber daya manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29-40. <https://doi.org/10.31849/lectura.v12i1.5813>
- Meirbekov, A., Maslova, I., Shestak, V., & Gallyamova, Z. (2022). Digital education tools for critical thinking development. *Thinking Skills and Creativity*. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2022.101023>
- Pedrosa, B., Peña, P., & Pina, V. (2020). Development and diagnosis of a teaching experience using participatory methods: Towards an ecosystemic learning in higher education. *Sustainability*. <https://doi.org/10.3390/su12155996>
- Putra, M. Y., Prasetyo, S. K., Raditya, R., Astuti, A. F., & La Trobe, G. E. (2023). Learning advertising text using Canva media at junior high school. *International Journal on Education Insight*, 4(1). <https://doi.org/10.12928/ijei.v4i1.10297>

- Rifki, R. (2024). Strategi pengembangan kemampuan public speaking dan dampaknya terhadap self confidence peserta didik. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*. <https://doi.org/10.62383/edukasi.v1i4.607>
- Rocha, T., Mendes, C., & Wardhani, W. (2025). Assess the impact of a project-based learning approach on the development of 21st century skills. *Lingeduca: Journal of Language and Education Studies*. <https://doi.org/10.70177/lingeduca.v4i1.2226>
- Sliwka, A., Klopsch, B., Beigel, J., & Tung, L. (2023). Transformational leadership for deeper learning: Shaping innovative school practices for enhanced learning. *Journal of Educational Administration*. <https://doi.org/10.1108/jea-03-2023-0049>
- Tinmaz, H., Lee, Y., Fanea-Ivanovici, M., & Baber, H. (2022). A systematic review on digital literacy. *Smart Learning Environments*, 9. <https://doi.org/10.1186/s40561-022-00204-y>