DINAMISIA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Vol. 10, No. 3 Juni 2026, Hal. 861-873
DOI: https://doi.org/10.31849/dinamisia.v10i3.32844

Smart Game Learning: Training on Canva and AI-Based Educational Game Development for Elementary School Teachers

Smart Game Learning: Pelatihan Pengembangan Game Edukasi Berbasis Canva dan Artificial Intelligence bagi Guru Sekolah Dasar

Laras Niti Mulyani*[1], Muhammad Iqbal[2], Firdaus[3] , Rahmat Hidayat[4] ,Weri Sirait[5], Bayu Febriadi[6] Adinda Islamaya[7]
[1,2,3,4,5,7] Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung
[6] Universitas Lancang Kuning
E-mail: larasnitimulyani@polman-babel.ac.id[1], muhammadiqbal@polman-babel.ac.ic[2], firdaus@polman-babel.ac.id[3] rahmathidayat@polman-babel.ac.id[4], werisirait@polman-babel.ac.id[5], bayufebriadi9@gmail.com[6] myislamayaadinda674@gmail.com[7]

Abstract
The development of digital technology requires elementary school teachers to create interactive learning media that align with students' characteristics. However, limited teacher competence in utilizing digital design technology and Artificial Intelligence (AI) remains a significant challenge. Therefore, this Community Service Program aims to enhance teachers' competencies in developing Canva-based educational games supported by AI through the Smart Game Learning approach. The implementation methods include needs analysis, training module development, workshop activities, hands-on practice in creating educational games, and evaluation of program outcomes. This program was conducted at MIN 2 Bangka, involving teachers as the main participants. The results indicate that participants were able to produce educational game prototypes relevant to their respective subjects and showed improved understanding and skills in using Canva and AI as learning media. These findings highlight the importance of technology-based community service programs in improving the quality of digital learning in elementary schools.
Keywords*: Community Service Program, Educational Games, Canva, Artificial Intelligence, Smart Game Learning, Elementary School Teachers.*

Abstrak
Perkembangan teknologi digital menuntut guru sekolah dasar untuk mampu mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Namun, masih banyak guru yang mengalami keterbatasan kompetensi dalam pemanfaatan teknologi desain digital dan kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI). Oleh karena itu, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan game edukasi berbasis Canva dengan dukungan AI melalui pendekatan Smart Game Learning. Metode pelaksanaan meliputi analisis kebutuhan, penyusunan modul, pelaksanaan workshop, praktik pembuatan game edukasi, serta evaluasi hasil kegiatan. PKM ini dilaksanakan di MIN 2 Bangka dengan melibatkan guru sebagai peserta utama. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru mampu menghasilkan prototipe game edukasi sesuai mata pelajaran yang diampu serta mengalami peningkatan pemahaman dan keterampilan dalam memanfaatkan Canva dan AI. Kegiatan ini penting sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran digital di sekolah dasar.
Kata kunci*: Pengabdian kepada Masyarakat, Game Edukasi, Canva, Kecerdasan Buatan, Smart Game Learning, Guru Sekolah Dasa.*

1. PENDAHULUAN

Transformasi pendidikan di era digital menuntut adanya perubahan paradigma dalam proses pembelajaran, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Pemanfaatan teknologi tidak lagi menjadi pilihan, melainkan kebutuhan untuk menciptakan pembelajaran yang relevan dengan perkembangan zaman.(Nadia et al., 2025) Sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membentuk kemampuan literasi, kreativitas, dan keterampilan berpikir siswa sejak dini(Jayanti et al., 2021).

DOI: https://doi.org/10.31849/dinamisia.v10i3.32844

Peserta didik sekolah dasar saat ini termasuk dalam kategori generasi digital native yang telah terbiasa berinteraksi dengan perangkat digital sejak usia dini. Karakteristik siswa yang menyukai media visual, animasi, dan permainan interaktif menuntut guru untuk menghadirkan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Pembelajaran konvensional cenderung kurang efektif dalam mempertahankan fokus dan motivasi belajar siswa(Tristina et al., n.d.).

Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak guru sekolah dasar yang mengalami keterbatasan dalam mengembangkan media pembelajaran digital. (Aulia & Indrapangastuti, n.d.)Keterbatasan tersebut meliputi minimnya penguasaan teknologi desain, kurangnya pemahaman tentang pemanfaatan kecerdasan buatan, serta rendahnya kepercayaan diri dalam berinovasi menggunakan media digital dijadikan sebagai bahan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. (Sagala et al., 2023).

Perkembangan teknologi desain digital seperti Canva serta kemajuan Artificial Intelligence (AI) memberikan peluang besar bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang kreatif tanpa memerlukan kemampuan pemrograman.(Apriadi & Nawir, n.d.) Canva menyediakan berbagai template interaktif yang mudah digunakan, sementara AI dapat membantu guru dalam menghasilkan ide konten dan materi pembelajaran yang lebih adaptif(Tristina et al., n.d.).

Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dirancang sebagai upaya peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan dan pendampingan pengembangan game edukasi berbasis Canva dengan dukungan AI. Kegiatan PKM dilaksanakan di MIN 2 Bangka dengan melibatkan guru sebagai peserta utama, menggunakan pendekatan Smart Game Learning yang menekankan praktik langsung dan kolaboratif.(Pramesti & Alwi, n.d.).
Gambar 1. Pembukaan dari Kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bangka .

Gambar 1. Kegiatan pembukaan dan sambutan pada pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat di MIN 2 Bangka

Tahap selanjutnya adalah penyampaian materi pelatihan yang membahas pemanfaatan Canva dan Artificial Intelligence dalam pembelajaran. Materi disampaikan secara teoritis dan praktis untuk memberikan pemahaman dasar mengenai potensi teknologi dalam mendukung pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan(Kurniawati et al., n.d.). **Gambar 2**. Menjelaskan tentang manfaat media pembelajaran untuk siswa menggunakan Canva dan AI. **Gambar 3.** Praktik membuat game edukasi menggunakan canva dan AI.

DOI: https://doi.org/10.31849/dinamisia.v10i3.32844

Gambar 2, Gambar 3. Penyampaian materi pelatihan dan praktik tentang pemanfaatan Canva dan Artificial Intelligence dalam pembelajaran.

Setelah pemaparan materi, kegiatan dilanjutkan dengan workshop dan praktik pembuatan game edukasi berbasis Canva. Pada tahap ini, guru secara langsung mempraktikkan pembuatan game edukasi sesuai dengan mata pelajaran yang diampu, sehingga pelatihan bersifat aplikatif dan kontekstual. **Gambar 4**. Guru MIN2 bangka menggunakan laptop masing-masing siang untuk praktik membuat game edukasi.

DOI: https://doi.org/10.31849/dinamisia.v10i3.32844

Gambar 4. Guru MIN 2 Bangka mengikuti workshop dan praktik pembuatan game edukasi berbasis Canva.

Untuk memastikan ketercapaian tujuan kegiatan, tim pengabdian melakukan pendampingan intensif kepada guru selama proses pengembangan game edukasi. Pendampingan ini bertujuan untuk membantu guru mengatasi kendala teknis serta mengoptimalkan pemanfaatan fitur Canva dan AI(Arisanti, 2025). Gambar 5 dan Gambar 6. Tim memdampingi guru dalam proses pembuatan game edukasi.

DOI: https://doi.org/10.31849/dinamisia.v10i3.32844

Gambar 5 , Gambar 6. Pendampingan tim pengabdian kepada guru saat proses pengembangan game edukasi.

Hasil dari kegiatan pelatihan menunjukkan bahwa peserta mampu menghasilkan prototipe game edukasi yang sesuai dengan materi pembelajaran di sekolah dasar. Prototipe yang dihasilkan dirancang dengan tampilan visual menarik dan unsur interaktif yang mendukung keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

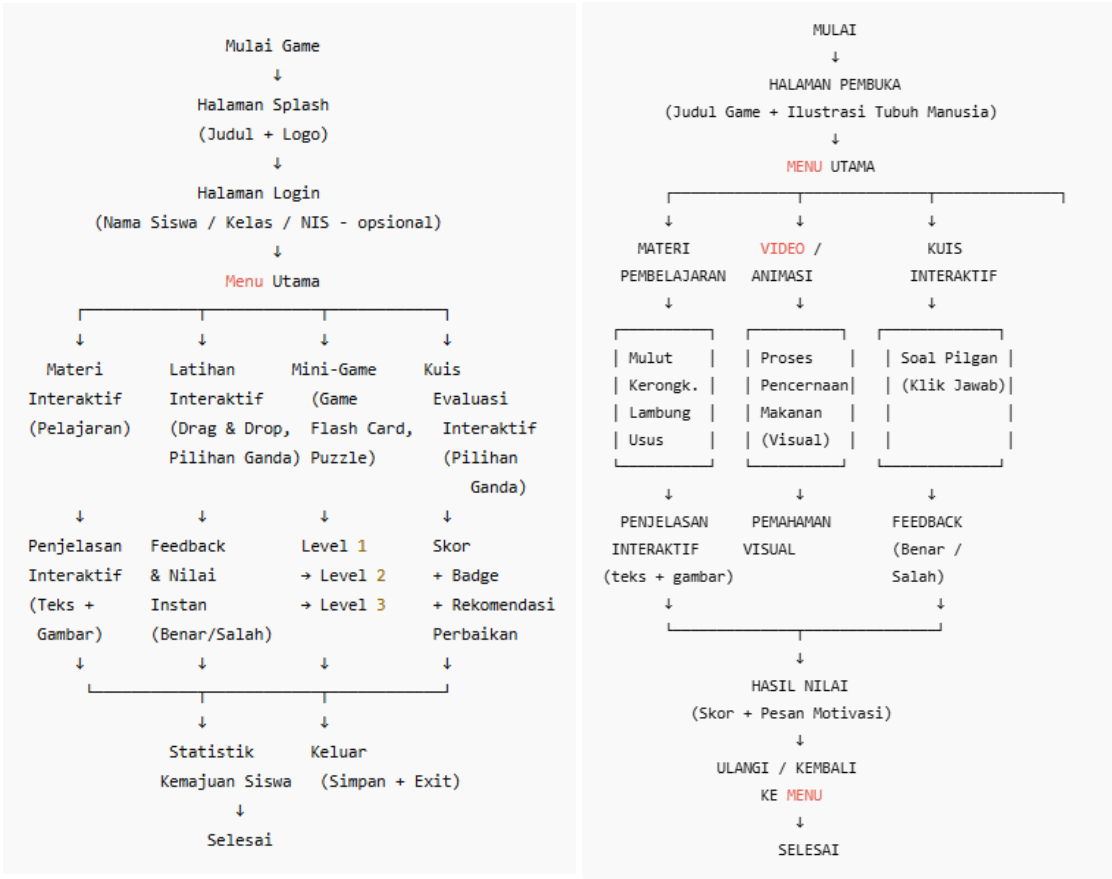


Foto 7 . Prototipe game edukasi yang dikembangkan oleh peserta pelatihan

Implementasi game edukasi dalam kegiatan pembelajaran memberikan respon positif dari siswa. Siswa terlihat lebih antusias, aktif, dan termotivasi dalam mengikuti proses

DOI: https://doi.org/10.31849/dinamisia.v10i3.32844

pembelajaran. Media pembelajaran berbasis game membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Gambar 8 dan Gambar 9. Implementasi Game Edukasi ke siswa MIN 2 Bangka.

Gambar 8, Gambar 9. Siswa mencoba dan menggunakan game edukasi dalam kegiatan pembelajaran

Secara keseluruhan, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru dan motivasi belajar siswa. Kegiatan ditutup dengan sesi dokumentasi bersama sebagai bentuk komitmen kerja sama antara tim pengabdian dan pihak sekolah MIN 2 Bangka.

DOI: https://doi.org/10.31849/dinamisia.v10i3.32844

2. METODE

Gambar 10. Metode Pelaksaan Workshop

Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi kondisi awal, kemampuan pedagogis, serta tingkat literasi teknologi para guru di MIN 2 Bangka. Proses ini melibatkan observasi lapangan dan wawancara singkat untuk memetakan kendala serta peluang dalam penerapan media pembelajaran inovatif (Chotijah et al., 2026). Hasil analisis menjadi dasar untuk menentukan arah pelatihan dan materi yang relevan bagi peserta. (Nadia et al., 2025)

Penyusunan Modul Pelatihan

Berdasarkan temuan analisis kebutuhan, tim pelaksana menyusun modul pelatihan yang memuat konsep, langkah penggunaan, dan skenario penerapan media pembelajaran berupa game edukasi(Widia Ningrum et al., 2025). Penyusunan modul dilakukan secara sistematis agar dapat digunakan sebagai pedoman praktik bagi guru serta memastikan materi mudah dipahami dan aplikatif dalam konteks kegiatan belajar mengajar.(Arisanti, 2025)

Pelaksanaan Pelatihan (Workshop)

Pada tahap ini, pelatihan diselenggarakan dalam bentuk workshop yang melibatkan paparan materi, demonstrasi penggunaan media, serta praktik langsung oleh para guru. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan kemampuan peserta dalam mengoperasikan game edukasi dan memahami potensi penggunaannya untuk meningkatkan interaktivitas pembelajaran di kelas.(Marulitua Ambarita et al., n.d.)

Implementasi Game Edukasi

Setelah memperoleh pemahaman melalui workshop, para guru diminta menerapkan game edukasi dalam proses pembelajaran di kelas mereka masing-masing. Implementasi ini berfungsi

DOI: https://doi.org/10.31849/dinamisia.v10i3.32844

untuk melihat bagaimana media tersebut digunakan dalam konteks nyata, sekaligus menilai tingkat penerimaan guru dan respons siswa terhadap pendekatan pembelajaran berbasis permainan.

Evaluasi Kegiatan

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas kegiatan PKM, tingkat ketercapaian tujuan pelatihan, serta dampak penggunaan game edukasi terhadap praktik pembelajaran di MIN 2 Bangka. Evaluasi dilakukan melalui kuesioner, wawancara, dan analisis reflektif dari guru terkait pengalaman selama implementasi. Hasil evaluasi menjadi dasar penyusunan rekomendasi pengembangan kegiatan di masa mendatang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dengan judul "Smart Game Learning: Pelatihan Pengembangan Game Edukasi Berbasis Canva dan Artificial Intelligence bagi Guru Sekolah Dasar" yang dilaksanakan melalui workshop di MIN 2 Bangka berjalan dengan lancar dan mendapat respons yang sangat positif dari peserta. Workshop ini diikuti oleh para guru sekolah dasar yang pada umumnya belum familiar dengan pemanfaatan teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam pembuatan media pembelajaran. Melalui kegiatan ini, para guru mengalami peningkatan pengetahuan dan pemahaman mengenai konsep dasar AI serta bagaimana teknologi tersebut dapat dimanfaatkan untuk mendukung kreativitas dalam mengembangkan media belajar yang inovatif.

Tabel 1. Data Evaluasi Pelatihan Smart Game Learning di MIN 2 Bangka

No	Aspek Evaluasi	Skor Pra-Pelatihan (0–100)	Skor Pasca-Pelatihan (0–100)	Peningkatan (%)	Kategori
1	Pemahaman Konsep AI	42	78	+85,7	Sangat Baik
2	Keterampilan Canva	38	82	+115,8	Sangat Baik
3	Kemampuan Membuat Game Edukasi	25	80	+220,0	Sangat Baik
4	Literasi Digital Secara Umum	50	85	+70,0	Baik
5	Kepercayaan Diri dalam Inovasi	35	79	+125,7	Sangat Baik
	Rata-Rata Keseluruhan	**38**	**80,8**	**+112,6**	**Sangat Baik**

Sumber: Data primer hasil pre-test dan post-test peserta pelatihan (N=18 guru, MIN 2 Bangka, 2025). Skor menggunakan skala 0–100. Kategori: Sangat Baik (>80), Baik (61–80), Cukup (41–60).

Tabel 1 menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterampilan guru yang signifikan di semua aspek yang dievaluasi. Peningkatan tertinggi terjadi pada kemampuan membuat game edukasi (+220%), yang sebelumnya hampir tidak dikuasai guru. Pemahaman konsep AI meningkat sebesar 85,7% (dari rerata 42 menjadi 78), sementara keterampilan menggunakan Canva meningkat 115,8% (dari 38 menjadi 82). Secara keseluruhan, rata-rata skor peserta meningkat dari 38 menjadi 80,8 atau naik sebesar 112,6%, yang termasuk kategori Sangat Baik. Hasil ini mengindikasikan bahwa pendekatan Smart Game Learning yang bersifat praktis dan kontekstual efektif dalam meningkatkan kompetensi digital guru sekolah dasar.

DOI: https://doi.org/10.31849/dinamisia.v10i3.32844

Etika, Keamanan, dan Keterbatasan Penggunaan AI dalam Pembelajaran

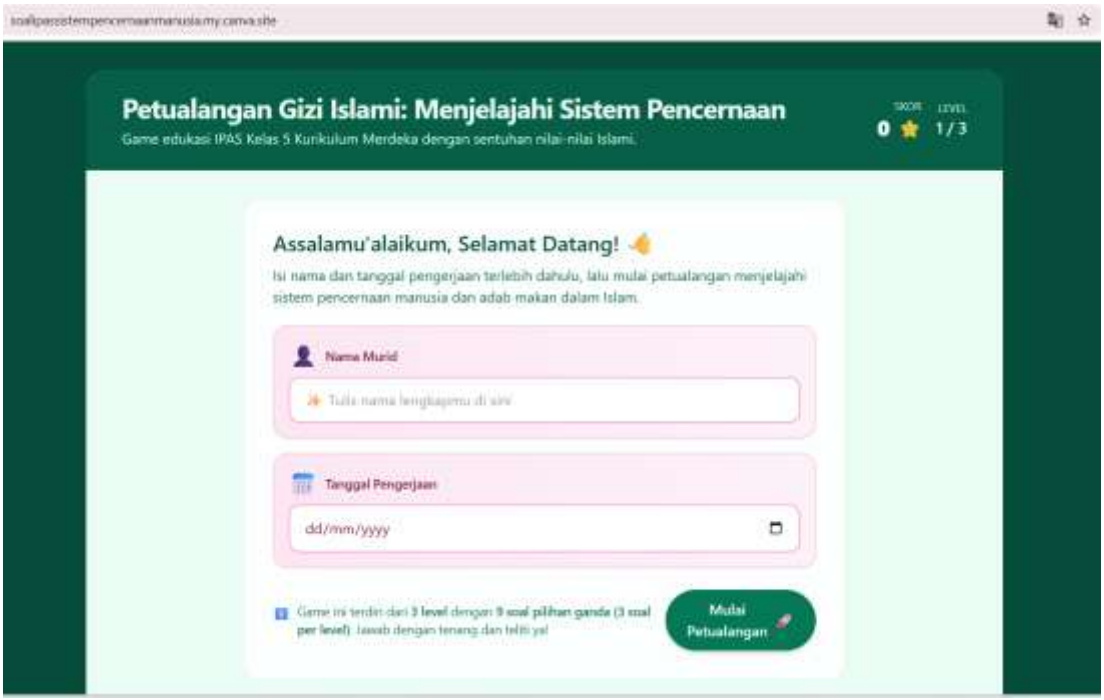
Dalam pelaksanaan pelatihan, tim pengabdian turut menyampaikan materi tentang etika, keamanan, dan keterbatasan penggunaan AI sebagai bagian integral dari literasi digital guru. Dari sisi etika, guru diajarkan bahwa konten yang dihasilkan AI baik berupa teks soal, gambar karakter, maupun skenario permainan, harus selalu diverifikasi akurasinya sebelum digunakan dalam pembelajaran. Guru juga diberikan pemahaman tentang pentingnya tidak mengunggah data pribadi siswa ke platform AI pihak ketiga demi menjaga privasi peserta didik. Selain itu, penggunaan konten berlisensi dalam desain Canva perlu diperhatikan agar tidak melanggar hak kekayaan intelektual.

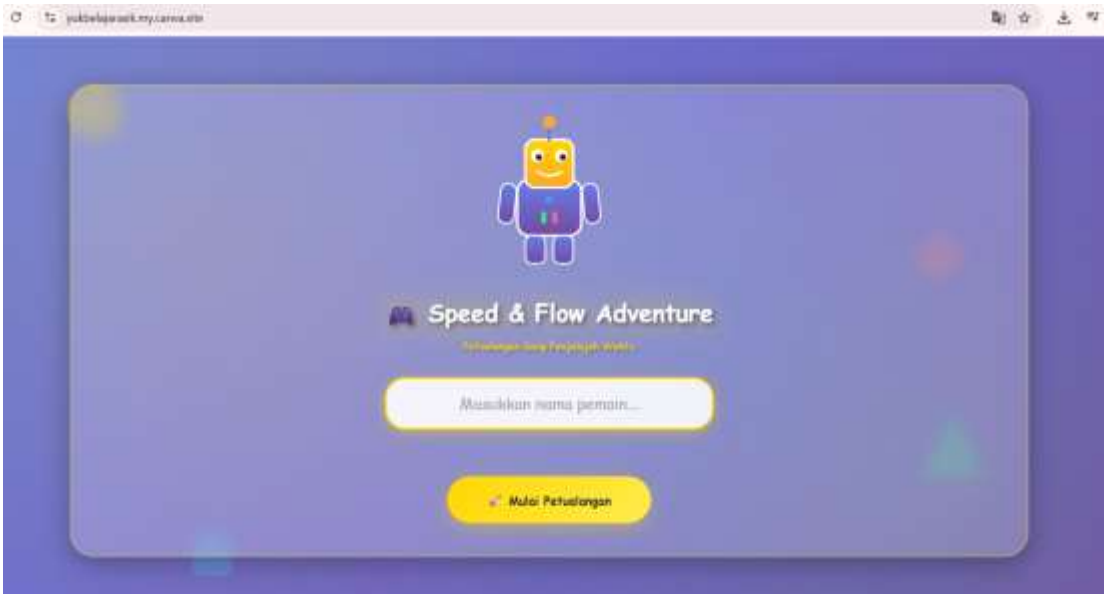
Dari sisi keamanan, guru diarahkan untuk menggunakan platform AI yang terpercaya dan memiliki kebijakan privasi yang jelas, serta menghindari penggunaan alat AI yang belum terverifikasi keamanannya di lingkungan sekolah. Guru juga diingatkan agar tidak bergantung sepenuhnya pada konten yang dihasilkan AI tanpa proses kurasi dan adaptasi dengan konteks budaya lokal. Adapun keterbatasan utama AI yang perlu dipahami guru meliputi: (1) AI dapat menghasilkan informasi yang tidak akurat (hallucination), sehingga verifikasi tetap diperlukan; (2) kualitas output AI sangat bergantung pada kualitas perintah (prompt) yang diberikan; (3) akses terhadap fitur AI premium memerlukan koneksi internet yang stabil dan berpotensi membutuhkan biaya berlangganan. Pemahaman atas aspek-aspek ini penting untuk memastikan pemanfaatan AI dalam pembelajaran bersifat bertanggung jawab, aman, dan berkelanjutan.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa para guru mampu mengaplikasikan Canva sebagai platform untuk membuat berbagai jenis game edukasi, seperti quiz game, matching game, flashcard, hingga board game sederhana. Sebelum kegiatan, sebagian besar guru hanya menggunakan Canva untuk membuat poster atau bahan ajar visual, namun setelah mengikuti pelatihan, mereka berhasil mengeksplorasi fitur Canva secara lebih mendalam untuk menghasilkan media interaktif yang menarik. Integrasi AI juga memberikan nilai tambah bagi peserta, di mana guru mampu menggunakan AI text generator untuk membuat soal, skenario permainan, dan instruksi game dengan cepat serta memanfaatkan AI image generator untuk menghasilkan aset visual seperti karakter dan objek permainan. Produk-produk game edukasi yang dihasilkan selama workshop menunjukkan kreativitas para peserta dan telah siap untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas.

Dalam proses pelaksanaan workshop, peningkatan keterampilan digital guru menjadi salah satu capaian penting. Para peserta menunjukkan kemampuan yang semakin baik dalam mengoperasikan fitur Canva, mengelola aset digital, mengatur layout desain, hingga mengekspor hasil karya dalam berbagai format. Antusiasme peserta terlihat dari keaktifan mereka dalam bertanya, berdiskusi, dan mencoba fitur-fitur baru selama sesi praktik. Hal ini menandakan bahwa guru memiliki motivasi tinggi untuk memanfaatkan teknologi sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Meskipun demikian, beberapa tantangan juga muncul, seperti keterbatasan perangkat, koneksi internet yang tidak stabil, serta ketidakbiasaan sebagian guru dalam menggunakan fitur-fitur AI. Tantangan tersebut dapat diatasi melalui pendampingan intensif selama kegiatan, kerja sama antarpeserta, serta pemberian contoh yang sederhana namun aplikatif.

DOI: https://doi.org/10.31849/dinamisia.v10i3.32844





DOI: https://doi.org/10.31849/dinamisia.v10i3.32844

Gambar 10,11,12. Hasil Game Edukasi

Dari segi pembelajaran, penggunaan game edukasi dinilai mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat proses belajar lebih menyenangkan. Berdasarkan pengalaman peserta, media interaktif dapat membantu siswa lebih fokus dan memahami materi melalui pendekatan permainan. Hal ini sejalan dengan konsep game-based learning yang menekankan pembelajaran aktif, kreatif, dan kolaboratif. Dengan adanya pelatihan ini, guru memperoleh inspirasi baru mengenai bagaimana mereka dapat mengembangkan media belajar yang tidak hanya menarik tetapi juga relevan dengan kebutuhan pembelajaran siswa di era digital.

Secara keseluruhan, kegiatan PKM ini memberikan dampak positif bagi peningkatan kompetensi guru, terutama dalam hal literasi digital dan kemampuan menciptakan media pembelajaran inovatif. Indikator keberhasilan program ini dapat dilihat dari tiga aspek utama: (1) aspek kognitif, yakni peningkatan rata-rata skor pemahaman peserta sebesar 112,6% dari pra-pelatihan ke pasca-pelatihan; (2) aspek produktif, yakni seluruh peserta (100%) berhasil menghasilkan minimal satu prototipe game edukasi yang siap digunakan dalam pembelajaran; dan (3) aspek afektif, yakni tingkat kepuasan dan antusiasme peserta yang tinggi selama sesi praktik, tercermin dari keaktifan bertanya dan berdiskusi. Untuk menjamin keberlanjutan kegiatan, tim pengabdian merekomendasikan pembentukan komunitas belajar guru (teacher learning community) yang dapat menjadi wadah berbagi dan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi secara mandiri dan berkelanjutan. Tindak lanjut berupa pendampingan daring (online mentoring) dan pelatihan lanjutan dengan materi pengembangan game tingkat lanjut serta integrasi AI yang lebih kompleks juga direncanakan sebagai bagian dari program pengabdian tahap berikutnya. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan menjadi fondasi terbentuknya ekosistem guru inovatif yang terus berkembang dan mampu menjawab tantangan pembelajaran digital di era kecerdasan buatan.

4. KESIMPULAN

a. Kegiatan PKM berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru sekolah dasar dalam memanfaatkan Canva dan Artificial Intelligence (AI) untuk pengembangan media pembelajaran interaktif, khususnya game edukasi. Guru yang sebelumnya belum familiar

DOI: https://doi.org/10.31849/dinamisia.v10i3.32844

dengan penggunaan AI telah mampu menghasilkan produk game sederhana yang menarik dan siap diterapkan dalam proses pembelajaran.

b. Produk game edukasi yang dihasilkan peserta menunjukkan peningkatan kreativitas dan kemampuan digital guru, ditandai dengan pemanfaatan fitur desain Canva, pembuatan aset visual berbasis AI, dan penyusunan materi game seperti soal, skenario, dan elemen interaktif lainnya. Hasil ini memberikan dampak positif dalam mendorong pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan bagi siswa.

c. Kelebihan dari kegiatan ini adalah metode pelatihan yang praktis, mudah dipahami, dan langsung memberikan kesempatan praktik, sehingga guru dapat menguasai keterampilan secara bertahap. Antusiasme peserta juga menjadi kekuatan utama yang mendukung keberhasilan workshop, diikuti dengan pendampingan intensif yang membantu mengatasi hambatan teknis selama pelaksanaan.

d. Kekurangan yang ditemukan meliputi keterbatasan perangkat dan jaringan internet, serta perbedaan kemampuan literasi digital antar guru, yang menyebabkan sebagian peserta membutuhkan waktu lebih lama untuk beradaptasi dengan fitur Canva dan teknologi AI. Selain itu, waktu pelatihan yang relatif singkat membatasi eksplorasi fitur lanjutan dalam pengembangan game.

e. Pengembangan kegiatan ke depan dapat dilakukan dengan menambah sesi lanjutan seperti pelatihan pembuatan game tingkat lanjut, integrasi AI yang lebih kompleks, pengembangan evaluasi digital, serta pendampingan implementasi langsung di kelas. Pengembangan komunitas belajar guru juga dapat menjadi wadah berbagi hasil karya dan saling mendukung dalam inovasi pembelajaran berbasis teknologi.

DOI: https://doi.org/10.31849/dinamisia.v10i3.32844

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal:

Apriadi, M., & Nawir, M. (2023). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA CANVA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA SMK MUHAMMADIYAH 3*. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2), 112–121.

Arisanti, D. (2025). Penggunaan Media Interaktif Berbasis Canva, Keterampilan Digital Guru dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Papeda*, *7*(2).

Aulia, D. P., & Indrapangastuti, D. (2025). *Social, Humanities, and Educational Studies SHEs: Conference Series 8 (3) (2025) 390-401 Studi Literatur: Game-Based Learning Berbantuan Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Retrieved https://jurnal.uns.ac.id/shes

Chotijah, U., Dwi Bhakti, H., Dwita, E., Putri, S. C., Asad, M., Akbar, M., & Fahmi, Y. (2026). Optimalisasi Proses Pembelajaran Inovatif Melalui Pelatihan Perancangan Game Edukasi Berbasis Kecerdasan Buatan Menggunakan Scratch. *JPM: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT*, *6*(3). https://doi.org/10.47065/jpm.v6i3.2657

Jayanti, D., Septiani, J. I., Sayekti, I. C., Prasojo, I., & Yuliana, I. (2021). Pengenalan Game Edukasi sebagai Digital Learning Culture pada Pembelajaran Sekolah Dasar. *Buletin KKN Pendidikan*, *3*(2), 184–193. https://doi.org/10.23917/bkkndik.v3i2.15735

Kurniawati, R., Sari, N., Penulis, lembaga, & STKIP Subang Institusi, P. (2023). *PEMANFAATAN GAME EDUKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN YANG MENARIK BAGI SISWA SEKOLAH DASAR*.

Marulitua Ambarita, Y., Kadang, E., Nusalawo, R. J., Rita Sari, dan, Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., & Kristen Wamena, S. (2024). *SILIMO: Community Service Journal Literasi Digital Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar Se-Kabupaten Jayawijaya: Upaya Mengatasi Kesenjangan Digital Di Wilayah 3T*.

Nadia, A., Halisa, N., & Pratiwi, Y. (2025). *PENGGUNAAN GAME EDUKATIF DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR UTILIZING DIGITAL EDUCATIONAL GAMES TO ENHANCE ELEMENTARY STUDENTS' LEARNING INTEREST*. *3*(3).

Pramesti, T., & Alwi, N. A. (2023). *PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR*. Retrieved https://www.canva.com/,

Sagala, A., Auliah, R., Zulhijjah, S., Hermagustiana, I., & Noviar, I. (2023). *EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN CANVA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI POSTER*.

Tristina, D., Haryani, P., Nur, A., Dewi, K., Ferdinan, G. D., & Rivaldi, M. D. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Social Sciences, And Education (JHUSE)*, *1*(10), 1–11.

Widia Ningrum, A., Apriza, B., Mahendra, Y., & Adelia, B. (2025). *Journal for Lesson and Learning Studies Game-Based Learning in Improving The Pedagogic Competence of Prospective Elementary School Teachers: A Systematic Literature Review*. *8*(3), 547–558. https://doi.org/10.23887/jlls.v8i3.103047