

## Pelatihan Desain Grafis Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SMP IT Tenggarong Seberang

Laili Azqia<sup>1</sup>, Meylika Efrianti<sup>2</sup>, Maulisa<sup>3</sup>,  
Siti Sumiatun<sup>4</sup>, Mamnuatus Sakina<sup>5</sup>, Amin Nasrullah<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6</sup> Universitas Kutai Kartanegara, Indonesia

Email: [lailiazqia02@gmail.com](mailto:lailiazqia02@gmail.com)<sup>1</sup>, [meylika218@gmail.com](mailto:meylika218@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[maulisalisa104@gmail.com](mailto:maulisalisa104@gmail.com)<sup>3</sup>, [nunsahnun912@gmail.com](mailto:nunsahnun912@gmail.com)<sup>4</sup>,  
[sakinaamss@gmail.com](mailto:sakinaamss@gmail.com)<sup>5</sup>, [aminnasrullkhan77@gmail.com](mailto:aminnasrullkhan77@gmail.com)<sup>6</sup>.

Corresponding Author: Laili Azqia

### Abstrak

Program pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa SMPIT Tenggarong Seberang dalam desain grafis melalui pelatihan penggunaan aplikasi Canva. Canva merupakan salah satu platform desain visual digital yang menawarkan berbagai fitur intuitif dan mudah digunakan, sehingga sangat sesuai untuk digunakan dalam konteks pembelajaran. Pelatihan ini dirancang dalam dua siklus, masing-masing mencakup tahapan pengenalan antarmuka Canva, praktik pembuatan desain poster, evaluasi hasil karya, serta umpan balik personal terhadap peserta. Sebanyak 44 siswa kelas VII terlibat aktif dalam pelatihan yang dilaksanakan pada April 2025, dengan pendekatan metode seperti sosialisasi, pelatihan langsung berbasis simulasi, pendampingan praktik, dan refleksi kegiatan. Hasil pelatihan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan baik dari sisi partisipasi maupun hasil kreativitas siswa. Pada siklus pertama, partisipasi siswa tercatat sebesar 56% dengan nilai rata-rata kreativitas desain sebesar 67,95. Setelah pelatihan tahap kedua, partisipasi meningkat menjadi 84% dan skor kreativitas mencapai rata-rata 83,4. Peningkatan ini mencerminkan efektivitas penggunaan Canva dalam memfasilitasi siswa untuk mengembangkan ide-ide kreatif secara visual. Selain itu, pelatihan ini juga memberikan dampak positif bagi guru dalam mengembangkan media ajar berbasis digital, hal ini terlihat dari respon yang mengungkap pelatihan memberikan dampak positif, serta pelatihan ini memberikan inovasi sebagai media pembelajaran efektif. Secara keseluruhan, pelatihan ini membuktikan bahwa Canva dapat menjadi media yang relevan dan strategis dalam mendukung pembelajaran abad ke-21.

*Kata Kunci:* Canva, Desain Grafis, Kreativitas, Pengabdian Masyarakat.

### Abstract

*This service programme aims to increase the creativity of SMPIT Tenggarong Seberang students in graphic design through training in the use of the Canva application. Canva is a digital visual design platform that offers a variety of intuitive and easy-to-use features, making it very suitable for use in a learning context. The training was designed in two cycles, each of which included an introduction to Canva's interface, practice making poster designs, evaluation of work, and personalised feedback to participants. A total of 44 seventh grade students were actively involved in the training, which was conducted in April 2025, with a method approach such as socialisation, simulation-based hands-on training, practical assistance, and activity reflection. The results of the training showed a significant increase both in terms of participation and student creativity. In the first cycle, student participation was recorded at 56% with an average design creativity score of 67.95. After the second phase of training, participation increased to 84% and the creativity score reached an average of 83.4. This increase reflects*

*the effectiveness of using Canva in facilitating students to develop creative ideas visually. In addition, this training also has a positive impact on teachers in developing digital-based teaching media, this can be seen from the responses that reveal the training has a positive impact, and this training provides innovation as an effective learning media. Overall, this training proved that Canva can be a relevant and strategic medium in supporting 21st century learning.*

*Keywords: Canva, Graphic Design, Creativity, Community Service.*

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada era globalisasi memberikan pengaruh besar di berbagai sektor kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Transformasi digital mendorong dunia pendidikan untuk beradaptasi dengan berbagai inovasi teknologi, salah satunya dalam hal media pembelajaran. Dalam konteks ini, kemampuan literasi dan keterampilan desain visual menjadi dua kompetensi penting yang perlu dimiliki oleh generasi pelajar saat ini (Nurrahman et al., 2025). Kedua kemampuan tersebut tidak hanya mendukung pemahaman materi pembelajaran, tetapi juga meningkatkan daya kreativitas dan kepekaan terhadap informasi visual di era digital.

Salah satu bentuk inovasi yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk mendukung pengembangan kompetensi tersebut adalah penggunaan platform desain grafis seperti Canva. Media ini menawarkan beragam kemudahan bagi guru dalam menyusun materi ajar yang menarik dalam bentuk visual dan tulisan, sehingga dapat meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Khasanah, Murtiyasa, & Haryanto, 2024). Selain itu penggunaan Canva juga mampu mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, khususnya dalam menciptakan karya visual yang mendukung kreativitas mereka. Pengguna juga dapat memilih beberapa fitur yang tersedia, secara gratis atau berbayar untuk meningkatkan pengalaman mendesain visual yang lebih optimal sesuai dengan kebutuhan.

Lebih lanjut Canva tidak hanya berperan dalam meningkatkan kreativitas siswa di bidang desain, tetapi juga efektif dalam membangun kemampuan literasi mereka. Melalui proses merancang konten visual yang menggabungkan teks dan gambar, siswa dilatih untuk memahami, mengolah, dan menyampaikan informasi secara efektif (Basri et al., 2024). Dengan demikian pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran berbasis visual dapat menjadi solusi strategis untuk meningkatkan kreativitas sekaligus kemampuan literasi siswa di tengah tantangan zaman yang serba digital. Untuk itu dibutuhkan pelatihan desain visual pada Canva, hal ini dilakukan guna mengenalkan fitur-fitur dan template yang tersedia di dalam media tersebut (Pelangi, 2020). Melalui pelatihan desain grafis berbasis Canva guru maupun siswa dapat mengoptimalkan penggunaan media secara efektif serta relevan dengan kebutuhan pembelajaran.

Penggunaan Canva yang tepat mampu meningkatkan manfaat dari media tersebut sesuai dengan harapan dan keinginan pengguna selama proses desain visual dilakukan. Frictarani et al., (2023) mengungkapkan bahwa pengintegrasian teknologi pembelajaran yang interaktif dan adaptif mampu memudahkan siswa dalam memahami materi tanpa hambatan. Hal ini tidak hanya memberikan kemudahan dalam proses pemberian pengetahuan, tetapi juga meningkatkan kreativitas dan inovasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran (Meliyani et al., 2022).

Sedangkan Satria (2024), berpendapat tentang manfaat penggunaan Canva terhadap proses belajar yang tidak hanya memotivasi siswa dalam pembelajaran, tetapi juga dapat menambah wawasan siswa terkait pemanfaatan teknologi sebagai alat edukatif, yang dapat menyalurkan bakat dan ide kreativitas peserta didik. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media Canva dapat dijadikan sebagai alat edukatif yang mampu menjembatani ide-ide kreativitas guru maupun siswa dengan kebutuhan pembelajaran. Selain itu media ini juga mampu mendorong semangat siswa untuk lebih giat belajar, serta meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan kondisi mitra, yaitu SMP Islam Terpadu (IT) Tenggara Seberang, masih banyak siswa yang belum familiar dengan aplikasi desain seperti Canva, padahal aplikasi ini menawarkan kemudahan dalam membuat media visual yang menarik. Dengan begitu tim pengabdian dari Universitas Kutai Kartanegara menggagas kegiatan pelatihan desain grafis berbasis Canva sebagai bentuk kontribusi nyata dalam meningkatkan kreativitas siswa melalui pemanfaatan teknologi pendidikan. Hal ini sejalan dengan tri dharma perguruan tinggi yang memwajibkan civitas akademik untuk melaksanakan pembelajaran, penelitian, dan pengabdian (Safi'e, 2021). Melalui pelatihan desain grafis berbasis Canva meningkatkan keaktifan siswa, serta dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran sembari mengaktualisasikan ide-ide kreatif dalam bentuk gambar maupun tulisan.

Lebih lanjut, kegiatan pengabdian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan SMP IT Tenggara Seberang dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang berbasis teknologi informasi. Seiring dengan pesatnya perkembangan era digital, keterampilan desain grafis tidak lagi sekadar menjadi kemampuan tambahan, melainkan telah berkembang menjadi sarana penting dalam menyampaikan ide dan informasi secara efektif, menarik, dan komunikatif. Namun demikian, belum semua guru maupun siswa di lingkungan sekolah tersebut terbiasa menggunakan platform desain grafis seperti Canva, yang sejatinya menawarkan berbagai kemudahan serta fitur edukatif yang mendukung proses pembelajaran. Oleh karena itu, pelatihan ini dirancang tidak hanya untuk meningkatkan keterampilan teknis dalam menggunakan Canva, tetapi juga untuk menumbuhkan pola pikir kreatif dan kolaboratif. Keterampilan-keterampilan ini menjadi aspek penting yang harus dimiliki oleh peserta didik di abad ke-21, guna mempersiapkan mereka menghadapi tantangan dan dinamika dunia digital secara lebih adaptif.

## METODE PENELITIAN

Pelaksanaan kegiatan pelatihan desain grafis berbasis Canva di SMP IT Tenggara Seberang merupakan bagian dari program pengabdian yang di gagas oleh tim dari civitas akademika Universitas Kutai Kartanegara kepada masyarakat yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi informasi. Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan sekolah dalam mengembangkan keterampilan literasi visual peserta didik, khususnya dalam bidang desain grafis yang relevan dengan tantangan pembelajaran di era digital. Hal ini dimaksudkan untuk menanggapi derasnya arus informasi, pada era saat ini

kemampuan menyampaikan ide secara visual melalui media digital menjadi keterampilan penting yang perlu dimiliki oleh generasi muda.

Kegiatan ini menyasar 44 siswa kelas VII sebagai peserta utama, dan dilaksanakan pada bulan April 2025 di aula serta ruang kelas SMP IT Tenggarong Seberang. Pelatihan ini dirancang dalam dua siklus yang saling berkesinambungan. Siklus pertama difokuskan pada pengenalan Canva sebagai platform desain grafis digital, serta praktik dasar pembuatan poster. Siswa diperkenalkan pada antarmuka Canva, prinsip dasar desain seperti komposisi, pemilihan warna, dan tipografi. Kegiatan ini tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga langsung diterapkan melalui simulasi dan praktik individu, dengan pendampingan dari tim pelaksana.

Siklus kedua merupakan lanjutan dari tahap sebelumnya, dengan menekankan pada evaluasi hasil desain peserta, penguatan kreativitas, dan peningkatan kualitas karya visual. Sesi ini juga melibatkan interaksi yang lebih intens antara peserta dan fasilitator melalui umpan balik personal terhadap desain yang telah dibuat. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa tidak hanya memahami teknis penggunaan Canva, tetapi juga mampu mengembangkan pola pikir kreatif dan kolaboratif, yang menjadi kunci keterampilan abad ke-21.

Metode yang digunakan dalam pelatihan ini cukup beragam dan bersifat partisipatif. Dimulai dari sesi sosialisasi dan pemberian motivasi, kegiatan dilanjutkan dengan pelatihan langsung berbasis simulasi, pendampingan praktik secara intensif, serta evaluasi hasil karya dan refleksi atas seluruh rangkaian proses pembelajaran. Pada akhir sesi pelatihan tahap pertama, diadakan sesi apresiasi berupa penghargaan bagi karya desain terbaik, sebagai bentuk motivasi dan penghargaan atas kreativitas siswa.

Rangkaian kegiatan dimulai dari tahap koordinasi awal dengan pihak sekolah untuk menyepakati teknis pelaksanaan, dilanjutkan dengan pembukaan kegiatan yang dihadiri oleh kepala sekolah, guru, dan peserta didik. Kehadiran seluruh elemen sekolah ini menjadi wujud dukungan moral yang penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang positif. Setelah pelatihan berlangsung dalam dua tahap, kegiatan ditutup dengan dokumentasi dan publikasi hasil, sebagai bentuk akuntabilitas serta inspirasi bagi sekolah lain yang ingin mengadopsi pendekatan serupa dalam pengembangan keterampilan digital siswa.

Melalui kegiatan ini, diharapkan siswa mampu memperoleh keterampilan baru yang aplikatif dan relevan dengan kebutuhan zaman, serta semakin termotivasi untuk berkarya dan berpikir kreatif menggunakan media digital.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian Pelatihan desain grafis berbasis aplikasi Canva yang dilaksanakan di SMPIT Tenggarong Seberang menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan kreativitas siswa. Kegiatan ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana masing-masing siklus memiliki fokus dan pendekatan yang berbeda. Pada siklus pertama, pelatihan berfokus pada pengenalan antarmuka Canva dan praktik dasar pembuatan poster. Hasil dari siklus ini menunjukkan bahwa tingkat partisipasi siswa berada pada angka 56%, dengan rata-rata skor kreativitas desain sebesar 67,95. Angka tersebut menunjukkan bahwa meskipun siswa memiliki antusiasme, pemahaman mereka terhadap fitur-fitur Canva masih terbatas, sehingga kreativitas yang ditampilkan dalam karya desain belum optimal.



Gambar 1. Proses Pengenalan Fitur dan Template Canva

Pada siklus kedua, pendekatan pelatihan ditingkatkan dengan memberikan pendampingan yang lebih intensif, penggunaan metode tutor sebaya, serta umpan balik personal terhadap karya siswa. Pelatihan ini diarahkan untuk memperkuat kemampuan teknis sekaligus mendorong eksplorasi elemen visual secara lebih mendalam. Hasilnya, tingkat partisipasi siswa meningkat tajam menjadi 84%, dan skor kreativitas desain pun melonjak menjadi 83,4. Peningkatan ini tidak hanya menunjukkan efektivitas metode pelatihan, tetapi juga menggambarkan keberhasilan siswa dalam memahami dan memanfaatkan fitur Canva untuk mengekspresikan ide secara visual.



## Gambar 2. Siswa Melakukan Praktik Dasar Pembuatan Poster

Dari sisi analisis teoritis, peningkatan kreativitas siswa dalam pelatihan ini dapat dijelaskan melalui pendekatan konstruktivistik dalam pembelajaran, di mana siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi secara aktif membangun pengetahuan mereka melalui pengalaman langsung dan eksplorasi mandiri. Canva, sebagai media digital yang bersifat intuitif dan mudah diakses, memberikan ruang bagi siswa untuk bereksperimen, mencoba, dan menyusun desain berdasarkan pemahaman dan imajinasi mereka sendiri. Hal ini sejalan dengan pendapat Rizanta & Arsanti (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang interaktif dan visual dapat mendorong siswa untuk belajar lebih aktif dan kontekstual.

Lebih lanjut, teori konstruktivisme sosial dari Vygotsky turut memperkuat kerangka analisis ini, di mana proses belajar dianggap lebih efektif ketika terjadi dalam konteks sosial. Siswa memerlukan scaffolding atau bantuan sementara dari guru, tutor sebaya, atau fasilitator untuk mencapai perkembangan optimal. Dalam konteks pelatihan ini, scaffolding diberikan dalam bentuk umpan balik personal, pendampingan praktik, dan penggunaan tutor sebaya, yang semuanya terbukti mendorong siswa lebih percaya diri dalam mengeksplorasi kreativitas mereka (Jelimun et al., 2024).

Pendekatan tutor sebaya yang digunakan dalam pelatihan juga memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan interaksi dan kolaborasi antar siswa. Sebagaimana diungkapkan oleh Maolida & Salsabila (2021), model ini mampu membangun rasa percaya diri siswa, memperkuat pemahaman melalui diskusi, dan menciptakan suasana belajar yang suportif. Dalam praktiknya, siswa yang lebih cepat menguasai fitur Canva secara sukarela membimbing temannya, sehingga terjadi proses belajar dua arah yang memperkuat keterampilan sosial dan emosional. Hal ini bukan hanya berdampak pada hasil belajar kognitif, tetapi juga meningkatkan keterlibatan emosional siswa terhadap proses pembelajaran, yang merupakan salah satu indikator keberhasilan program pendidikan berbasis pengalaman.

Dengan demikian, keberhasilan pelatihan ini tidak hanya dapat dilihat dari peningkatan skor kreativitas semata, tetapi juga dari keberhasilan dalam mengintegrasikan pendekatan pedagogis yang tepat, yaitu pembelajaran aktif, sosial, dan kolaboratif berbasis teknologi. Ini mempertegas bahwa media digital seperti Canva dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif jika digunakan dalam kerangka teoritis yang mendukung pengembangan potensi siswa secara holistik.



Gambar 3. Siswa Memaparkan Hasil Desain Grafis Dari Canva

Jika dibandingkan dengan hasil dari penelitian sejenis, temuan dalam kegiatan pelatihan ini menunjukkan konsistensi dengan berbagai studi sebelumnya. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Lestari et al. dalam Kartiwi & Rostikawati (2022), yang menyatakan bahwa penggunaan Canva dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas serta kemampuan berpikir visual siswa. Dalam studi tersebut, siswa menunjukkan ketertarikan lebih tinggi terhadap materi pembelajaran yang disajikan secara visual dan interaktif melalui Canva, dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini selaras dengan hasil pelatihan di SMPIT Tenggarong Seberang, di mana siswa tidak hanya lebih aktif, tetapi juga menunjukkan peningkatan kemampuan dalam mengekspresikan ide secara visual melalui desain yang mereka buat.

Penelitian lain oleh Saminah dan Ali (2024) juga menguatkan relevansi penggunaan aplikasi digital dalam pendidikan. Mereka menemukan bahwa pelatihan desain digital berbasis Canva mampu menumbuhkan minat belajar siswa serta memperkuat keterampilan komunikasi visual, terutama di kalangan siswa sekolah menengah. Pelatihan tersebut memberikan ruang eksplorasi yang luas bagi siswa untuk berkreasi sesuai dengan konteks pembelajaran yang diberikan. Fenomena serupa juga tampak dalam kegiatan pelatihan ini, di mana siswa diberikan kebebasan berekspresi melalui desain poster bertema pendidikan dan nilai moral, yang tidak hanya menekankan aspek teknis, tetapi juga penguatan nilai dan pesan yang ingin disampaikan.

Lebih jauh, keberhasilan pelatihan di SMPIT Tenggarong Seberang tidak hanya berdampak pada pengembangan kreativitas individu siswa, tetapi juga menjadi inspirasi bagi guru untuk mengintegrasikan media visual digital ke dalam kegiatan belajar-mengajar. Penggunaan Canva memungkinkan guru untuk menyusun materi ajar yang lebih menarik dan relevan dengan dunia digital yang akrab dengan siswa saat ini. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya memberikan dampak lokal yang signifikan, tetapi juga memiliki potensi untuk direplikasi dalam skala yang lebih luas. Dalam konteks pendidikan abad ke-21 yang menekankan pada penguasaan literasi digital, berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi, Canva terbukti menjadi salah satu alat bantu yang strategis dalam mengembangkan kompetensi tersebut secara terpadu.

Secara teoritis, keberhasilan pelatihan ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan model pembelajaran kreatif berbasis teknologi digital. Temuan ini menegaskan pentingnya integrasi perangkat digital yang ramah pengguna dalam proses pembelajaran sebagai upaya menjembatani kesenjangan literasi digital di kalangan siswa. Sementara itu, dari sisi praktis, pelatihan Canva terbukti efektif dalam mendorong siswa untuk berpikir kreatif, berkolaborasi, dan menyampaikan pesan melalui media visual. Lebih lanjut siswa diberikan tema tertentu untuk membuat desain poster yang relevan dengan kehidupan sekolah atau pesan moral. Karya-karya yang dihasilkan tidak hanya menunjukkan kemampuan teknis, tetapi juga kreativitas dalam menyusun layout, memilih warna, hingga penggunaan tipografi. Salah satu aspek menarik adalah ketika siswa berinisiatif untuk mengeksplorasi elemen visual seperti ikon, gambar, dan animasi. Selain itu guru-guru pun mengakui bahwa pelatihan ini memberikan ide baru untuk pengembangan media ajar berbasis visual, dan berencana mengintegrasikan Canva dalam proses pembelajaran mata pelajaran lainnya.

Dengan melihat hasil yang dicapai, pelatihan desain grafis berbasis Canva dapat direkomendasikan untuk diimplementasikan secara lebih luas di sekolah-sekolah lainnya, terutama dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Pelatihan ini juga dapat dikembangkan lebih lanjut dengan topik-topik lanjutan seperti pembuatan infografis pendidikan, konten sosial media edukatif, atau proyek desain visual lintas mata pelajaran.

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelatihan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Canva secara terstruktur dan berkelanjutan dalam proses pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa di SMPIT Tenggarong Seberang. Peningkatan signifikan pada tingkat partisipasi serta skor kreativitas menunjukkan bahwa Canva mampu menjadi media pembelajaran yang mendorong eksplorasi ide, penguatan keterampilan berpikir visual, serta pengembangan kemampuan kolaboratif siswa.

Pelatihan ini tidak hanya memberikan dampak positif bagi peserta didik secara individual, tetapi juga memberikan inspirasi dan motivasi baru bagi guru dalam merancang media ajar yang lebih interaktif dan relevan dengan tuntutan era digital. Canva, sebagai platform desain grafis berbasis teknologi informasi, terbukti dapat menjembatani kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kreativitas, literasi digital, dan kolaborasi.

Oleh karena itu, pelatihan desain grafis berbasis Canva sangat layak untuk direplikasi dan dikembangkan lebih lanjut, baik pada jenjang pendidikan lainnya maupun dalam cakupan materi desain visual yang lebih luas, seperti infografis, presentasi edukatif, hingga konten multimedia lintas mata pelajaran. Implementasi program serupa di berbagai satuan pendidikan diharapkan dapat menjadi strategi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi di Indonesia.

### DAFTAR PUSTAKA

- Basri, S., Fitrawahyudi, F., Khaerani, K., Nasrullah, I., Ernawati, E., Aryanti, A., ... & Sakti, I. (2023). Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Di Lingkungan Pendidikan Berbasis Aplikasi Canva. *Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul*, 1(2), 96-103. <https://doi.org/10.37985/pmsdu.v1i2.65>
- Frictarani, A., Hayati, A., Hoirunisa, I., & Rosdalina, G. M. (2023). Strategi pendidikan untuk sukses di era teknologi 5.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(1), 56-68. <https://doi.org/10.52060/pti.v4i1.1173>
- Jelimun, M. O., Selamat, E. H., Anung, M. S., Jumat, H. I., & Darma, B. C. (2024). Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Kepada Para Guru SMP. *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 396-404. <https://doi.org/10.37478/abdika.v4i2.4073>
- Kartiwi, Y. M., & Rostikawati, Y. (2022). Pemanfaatan media canva dan aplikasi quizizz pada pembelajaran teks fabel peserta didik SMP. *Semantik*, 11(1), 61-70. <https://doi.org/10.22460/semantik.v11i1.p61-70>
- Khasanah, D. M., Murtiyasa, B., & Haryanto, S. (2024). PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA DI SMP IT NUR HASAN. *PROFICIO*, 5(1), 936-944. <https://doi.org/10.36728/jpf.v5i1.3286>
- Maolida, E. H., & Salsabila, V. A. (2021). Canva and Screencast-O-Matic workshop for classroom purpose: a community service for Madrasah Ibtidaiyah teachers. *AJAD: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 54-60. <https://doi.org/10.35870/ajad.v1i2.13>
- Meliyani, A. R., Mentari, D., Syabani, G. P., & Zuhri, N. Z. (2022). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Digital Bagi Guru Agar Tercipta Kegiatan Pembelajaran yang Efektif dan Siswa Aktif. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(02), 264-274. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i02.179>
- Nurrahman, F. A., Habibi, M. I., Sunjana, N. A., Ashardah, Q., Susanto, V., Chandra, R., ... & Jaya, M. P. P. (2025). Sosialisasi Siswa SMPIT Thariq Bin Ziyad melalui Pelatihan Canva dan Eco Print untuk Meningkatkan Keterampilan Kreatif. *Madaniya*, 6(1), 286-296. <https://doi.org/10.53696/27214834.1130>
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo UNPAM*, 8(2), 79-96. <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Rizanta, G. A., & Arsanti, M. (2022). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran masa kini. In *Prosiding Seminar Nasional Daring: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* (Vol. 2, No. 1, pp. 560-568). <http://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SPBSI/article/view/1381/pdf>
- Safi'e, A. (2021). PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT. *Journal of Community Dedication*, 2(2), 12-25.
- Saminah, J. I. H., & Ali, M. (2024). Implementasi Bahan Ajar Komik Digital Berbasis Canva for Education pada Pembelajaran Sosiologi di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Cakrawala Akademika*, 1(2), 1-10.
- Satria, S., Riswanto, R., & Ayuh, E. T. (2024). STRATEGI PEMBELAJARAN BERBASIS MEDIA CANVA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA MELALUI PROGRAM KAMPUS MENGAJAR ANGKATAN 8 DI



PEMA  
Vol. 5 No. 2 2025 pp. 356-364  
p-ISSN: 2797-0833 e-ISSN: 2776-9305

SMP IT BAITIL IZZAH KOTA BENGKULU. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 7(4), 298-304. <https://doi.org/10.29303/jppm.v7i4.8121>