

## **PENGEMBANGAN KREATIVITAS SISWA SMK AL KARIMAH BODAK MELALUI PELATIHAN DESAIN GRAFIS DENGAN APLIKASI CANVA**

### **DEVELOPING STUDENTS CREATIVITY AT SMK AL KARIMAH BODAK THROUGH GRAPHIC DESIGN TRAINING WITH THE CANVA APPLICATION**

**Nenti Aulia Natasya<sup>1</sup>, Mohamad Taufan Asri Zaen<sup>2\*</sup>**

**<sup>1</sup>Program Studi Teknik Informatika, STMIK Lombok**

**<sup>2</sup>Program Studi Sistem Informasi, STMIK Lombok**

**Jalan Basuki Rahmat No. 105 Praya, Lombok Tengah, NTB**

**Alamat korespondensi : opanzain@gmail.com**

#### **ABSTRAK**

Pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva di SMK Al Karimah Bodak dilaksanakan untuk menjawab kebutuhan siswa dalam meningkatkan kreativitas visual dan literasi digital yang masih rendah. Perkembangan teknologi menuntut siswa menguasai media desain grafis untuk mendukung pembelajaran, sementara observasi awal menunjukkan sebagian besar siswa belum memahami penggunaan Canva dan prinsip desain dasar. Kegiatan ini bertujuan mengenalkan Canva serta meningkatkan keterampilan siswa dalam membuat poster, pamflet, dan konten digital. Metode kegiatan meliputi identifikasi masalah, perancangan pelatihan, pre-test, penyampaian materi, praktik mandiri, post-test, dan evaluasi. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan signifikan pada kemampuan peserta, ditandai dengan kenaikan nilai rata-rata dari 31,6% pada pre-test menjadi 79,5% pada post-test, serta meningkatnya kemampuan siswa dalam memahami tools, mengatur elemen visual, dan menerapkan prinsip desain grafis. Selain itu, siswa menjadi lebih percaya diri dalam menghasilkan karya digital secara mandiri meskipun terdapat kendala keterbatasan perangkat. Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil mencapai tujuan pelatihan, yaitu meningkatkan kompetensi desain grafis dasar siswa melalui penggunaan Canva.

**Kata kunci:** Canva, Desain Grafis, Pelatihan, Literasi Digital, Kreativitas

## ABSTRACT

*The graphic design training using Canva at SMK Al Karimah Bodak was conducted to address students' limited visual creativity and digital literacy. Technological development requires students to master digital design media, while initial observations indicated that most students were unfamiliar with Canva and basic design principles. This activity aimed to introduce Canva and improve students' skills in creating posters, pamphlets, and digital content. The method included problem identification, training design, pre-test, material presentation, hands-on practice, post-test, and evaluation. The results showed a significant improvement in students' abilities, reflected in the increase of the average score from 31.6% in the pre-test to 79.5% in the post-test, along with better understanding of Canva tools, visual arrangement, and application of design principles. Students also demonstrated greater confidence in producing digital works independently despite device limitations. Overall, the training successfully achieved its objectives by enhancing students' basic graphic design competencies through the use of Canva.*

**Keywords:** Canva, Graphic Design, Training, Digital Literacy, Creativity

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam cara manusia berkomunikasi dan berkarya, termasuk dalam ranah pendidikan dan kreativitas visual. Di era saat ini, kemampuan menghasilkan media desain grafis seperti poster, pamflet, dan konten media sosial menjadi keterampilan penting yang dibutuhkan siswa untuk mendukung proses pembelajaran maupun kebutuhan personal branding. Aplikasi desain yang mudah digunakan menjadi solusi bagi siswa pemula untuk mulai belajar desain grafis secara praktis. Salah satu aplikasi yang banyak dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran dan pengabdian masyarakat adalah Canva, platform desain grafis berbasis digital yang menyediakan beragam template, elemen visual, dan fitur intuitif bagi penggunanya (Hijrah et al., 2021). Canva terbukti dapat membantu siswa mengembangkan kreativitas serta keterampilan desain grafis dasar secara lebih efektif dan efisien.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pelatihan Canva mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam mendesain poster, mengolah elemen visual, serta memahami prinsip desain sederhana seperti tipografi, layout, dan kombinasi warna (Chairunnisa & Sundi, 2021; Septiarini et al., 2022) Selain itu, Canva juga banyak digunakan sebagai media pengembangan

pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran baik bagi guru maupun peserta didik (Febriana et al., 2023; Surur et al., 2024). Penggunaan Canva tidak hanya terbatas pada jenjang sekolah menengah, tetapi juga telah diterapkan di sekolah dasar, pendidikan menengah, hingga jenjang tinggi dalam berbagai kegiatan pengabdian masyarakat yang berfokus pada penguatan kreativitas dan literasi digital (Pratama et al., 2023; Supriani et al., 2023). Hal ini menunjukkan bahwa Canva merupakan aplikasi serbaguna yang sangat cocok digunakan sebagai dasar pelatihan desain grafis bagi siswa SMK yang membutuhkan keterampilan praktis untuk mendukung kompetensi vokasional mereka.

Siswa SMK, khususnya yang berada pada program keahlian berbasis teknologi dan informasi, sangat membutuhkan pelatihan desain grafis yang dapat meningkatkan kreativitas visual sekaligus kemampuan literasi digital mereka. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih belum mengenal aplikasi desain digital atau belum mampu memanfaatkannya secara maksimal. Temuan ini sejalan dengan beberapa penelitian yang menyatakan bahwa keterampilan desain digital siswa relatif rendah dan memerlukan pendampingan melalui pelatihan yang sistematis dan aplikatif (Anggraeny et al., 2021; Lestari et al., 2024). Kondisi serupa juga terjadi di SMK Al Karimah Bodak, di mana hasil pre-test memperlihatkan bahwa 31,6% siswa belum pernah menggunakan Canva dan hanya mengenal aplikasi tersebut secara umum tanpa memahami fungsi tools ataupun prinsip desain. Hal ini menegaskan pentingnya pelatihan untuk memberikan pemahaman dan pengalaman langsung kepada siswa.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, pelatihan desain grafis berbasis Canva di SMK Al Karimah Bodak dirancang sebagai upaya strategis untuk meningkatkan kompetensi digital siswa. Pelatihan ini bertujuan untuk mengenalkan aplikasi Canva sebagai sarana desain grafis yang mudah diakses siswa, meningkatkan keterampilan siswa dalam memahami tools, template, dan prinsip desain dasar, serta melatih kemampuan mereka dalam membuat desain poster, pamflet, dan konten digital secara mandiri. Selain itu, pelatihan ini dirancang untuk mengembangkan kreativitas visual dan literasi digital siswa guna mendukung pembelajaran dan kebutuhan masa depan. Keempat tujuan tersebut sejalan dengan temuan (Putri et al., 2024) serta (Syahrir et al., 2023), yang menyatakan bahwa penguasaan aplikasi desain modern dapat membantu siswa menghasilkan media pembelajaran yang lebih menarik, komunikatif, dan fungsional.

Pelaksanaan pelatihan Canva juga memiliki manfaat penting bagi siswa SMK. Kegiatan ini bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan desain digital yang menjadi bekal penting di era teknologi, mendorong kreativitas visual sehingga siswa mampu menghasilkan karya yang

menarik dan informatif, serta memperkuat literasi digital terutama dalam penggunaan aplikasi desain modern. Selain itu, pelatihan ini mendukung proses pembelajaran siswa, baik dalam pembuatan media edukatif maupun penyelesaian tugas sekolah, dan menjadi dasar bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan desain yang lebih profesional di masa depan (Wijaya et al., 2022; Wulandari et al., 2025). Penelitian (Nahuda et al., 2023) juga menegaskan bahwa pelatihan Canva secara langsung meningkatkan kreativitas visual peserta serta kemampuan mereka menggunakan template, elemen visual, dan fitur desain secara lebih optimal.

Lebih lanjut, Canva juga dinilai mampu mendukung penguatan karakter Profil Pelajar Pancasila, terutama pada dimensi kreativitas, kemampuan bernalar kritis, dan kemandirian ketika diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran (Wati & Al Hudawi, 2023). Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan desain grafis bukan hanya berfokus pada kemampuan teknis, tetapi juga berkontribusi terhadap pembentukan karakter dan kompetensi abad 21 yang relevan dengan kebutuhan generasi muda. Dengan demikian, kegiatan pelatihan desain grafis menggunakan Canva sangat relevan dilaksanakan di SMK Al Karimah Bodak yang tengah berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi serta mendukung kesiapan siswa menghadapi tuntutan dunia kerja kreatif.

Dengan demikian, pelatihan Canva di SMK Al Karimah Bodak diharapkan mampu memberikan dampak positif dan berkelanjutan terhadap peningkatan kemampuan desain grafis siswa. Pelatihan ini bukan hanya mengenalkan teknologi, tetapi juga menumbuhkan keterampilan kreatif, literasi digital, dan kompetensi vokasional siswa yang sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan maupun dunia kerja modern.

## METODE KEGIATAN

### **Waktu dan Tempat Kegiatan**

Pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva dilaksanakan selama empat kali pertemuan, yakni pada tanggal 30 Juli, 2 Agustus, 4 Agustus, dan 6 Agustus 2025. Kegiatan pelatihan berlangsung di ruang kelas dan Laboratorium Komputer SMK Al Karimah Bodak, yang berlokasi di Penujak Mulut, Desa Montong Terep, Kecamatan Praya, Lombok Tengah. Penetapan jadwal pelatihan ditentukan berdasarkan hasil pengamatan awal selama PKL, sehingga pelaksanaan kegiatan dapat menyesuaikan jadwal pembelajaran yang telah ditetapkan pihak sekolah, tanpa mengganggu proses belajar mengajar yang sedang berlangsung.

## Objek/Sasaran/Mitra

Objek dan sasaran kegiatan adalah siswa jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) SMK Al Karimah yang berdasarkan rekomendasi guru pembimbing. Mitra dalam kegiatan ini adalah SMK Al Karimah sebagai pihak yang menyediakan fasilitas, dukungan, serta rekomendasi peserta pelatihan. Pelatihan berfokus pada pengembangan kreativitas dan keterampilan siswa dalam membuat desain grafis, khususnya poster, pamflet, dan konten media sosial, menggunakan aplikasi Canva.

## Jumlah Anggota Yang Terlibat

Pelatihan diikuti oleh 12 orang peserta, terdiri dari 8 siswa kelas X dan 4 siswa kelas XI jurusan DKV. Seluruh peserta mengikuti rangkaian kegiatan mulai dari materi teori, praktik, hingga pelaksanaan pre-test dan post-test sebagai evaluasi kemampuan.

## Metode Pelaksanaan Kegiatan



**Gambar 1.** Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Berikut penjelasan dari setiap tahapan yang ditunjukkan :

## 1. Identifikasi Masalah

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan informasi mengenai kondisi awal peserta dan masalah yang mereka hadapi terkait kemampuan desain grafis. Tahap ini meliputi observasi, diskusi dengan guru pembimbing, serta pengecekan pemahaman dasar siswa tentang Canva. Hasil dari identifikasi masalah digunakan sebagai dasar dalam menentukan kebutuhan pelatihan, materi yang harus disiapkan, dan pendekatan yang paling tepat untuk peserta.

## 2. Perancangan Pelatihan

Tahap perancangan pelatihan berisi penyusunan rencana kegiatan secara sistematis. Hal ini mencakup penyusunan materi pelatihan, penentuan metode pembelajaran, pembuatan jadwal, serta menyiapkan perangkat dan instrumen evaluasi seperti pre-test dan post-test. Pada tahap ini, pelaksana memastikan bahwa seluruh aspek teknis dan akademis telah disiapkan agar pelatihan dapat berlangsung terarah dan mencapai tujuan yang diinginkan.

## 3. Pre-test

Pre-test dilakukan untuk mengukur kemampuan awal peserta sebelum menerima materi pelatihan. Tes ini dapat berupa pertanyaan dasar ataupun tugas sederhana yang berkaitan dengan aplikasi Canva dan prinsip desain grafis. Hasil pre-test memberikan gambaran sejauh mana pemahaman peserta sebelum pelatihan berlangsung dan menjadi acuan untuk menilai peningkatan kemampuan mereka setelah pelatihan.

## 4. Pemaparan Materi & Praktik Mandiri

Tahap ini merupakan inti dari pelaksanaan pelatihan. Pemateri menyampaikan konsep dasar desain grafis, seperti penggunaan warna, pemilihan font, dan prinsip tata letak. Setelah penyampaian materi, peserta diberikan kesempatan untuk praktik langsung menggunakan Canva, seperti membuat poster, pamflet, atau konten media sosial. Praktik mandiri membantu peserta memahami materi secara nyata dan meningkatkan kemampuan mereka dalam menghasilkan desain yang kreatif.

## 5. Post-test

Post-test dilakukan setelah seluruh materi disampaikan dan praktik selesai dilakukan. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengukur peningkatan kemampuan peserta dibandingkan dengan hasil pre-test. Post-test menunjukkan efektivitas pelatihan, memberikan gambaran tentang perkembangan peserta, serta membantu pelaksana menilai apakah tujuan pelatihan telah tercapai.

## 6. Evaluasi & Dokumentasi

Pada tahap evaluasi, pelaksana menilai keseluruhan proses pelatihan, mulai dari keaktifan peserta, pemahaman materi, hingga kualitas hasil praktik. Selain evaluasi, dilakukan pula dokumentasi kegiatan berupa foto, catatan kegiatan, dan hasil desain peserta. Dokumentasi ini berfungsi sebagai bukti pelaksanaan kegiatan dan bahan penyusun laporan PKL atau jurnal pengabdian.

**Tabel 1.** Jadwal Pelaksanaan Pelatihan

Hari/Tanggal	Jenis Kegiatan	Uraian Kegiatan
Rabu, 30 Juli 2025	Pre-test & Pengenalan Materi	Pelaksanaan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal peserta, dilanjutkan dengan pengenalan aplikasi Canva serta penjelasan dasar-dasar desain grafis.
Sabtu, 2 Agustus 2025	Penyampaian Materi & Praktik	Penyampaian materi lanjutan terkait fitur Canva, diikuti dengan praktik membuat desain poster sesuai arahan pemateri.
Rabu, 4 Agustus 2025	Praktik Mandiri	Peserta melakukan praktik pembuatan pamflet dan poster, dengan pendampingan selama proses desain.
Sabtu, 6 Agustus 2025	Post-test & Evaluasi	Pelaksanaan post-test untuk menilai peningkatan kemampuan peserta, dilanjutkan dengan evaluasi keseluruhan hasil pelatihan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva di SMK Al Karimah Bodak, Penujak Mulut, Desa Montong Terep, Kecamatan Praya, Lombok Tengah, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini mampu meningkatkan keterampilan peserta, baik secara teknis maupun kreativitas dalam pembuatan poster, pamflet, dan konten media sosial (Anggraeny et al., 2021) .Pelatihan dilaksanakan melalui tahapan pre-test, penyampaian materi, praktik mandiri, hingga post-test, dan terbukti efektif dalam memantau perkembangan kemampuan peserta. Pada pelaksanaannya, terdapat kendala berupa keterbatasan perangkat, di mana jumlah laptop tidak sebanding dengan jumlah peserta sehingga beberapa peserta harus bekerja secara berpasangan. Kondisi ini menyebabkan sebagian peserta mengalami kesulitan saat praktik langsung maupun praktik mandiri. Meskipun demikian, pelatihan tetap berjalan lancar dan memberikan dampak pembelajaran yang signifikan. Praktik langsung dengan Canva membantu peserta mengaplikasikan teori desain grafis ke dalam karya nyata, sementara evaluasi dan dokumentasi kegiatan mendukung proses penilaian keberhasilan pelatihan serta menjadi referensi untuk pengembangan kegiatan serupa. Secara keseluruhan, pelatihan ini memberikan

kontribusi positif terhadap peningkatan kompetensi siswa jurusan DKV di SMK Al Karimah Bodak serta mendapatkan respon baik dari pihak sekolah dan guru pembimbing.



**Gambar2.** Pelaksanaan Pelatihan Canva

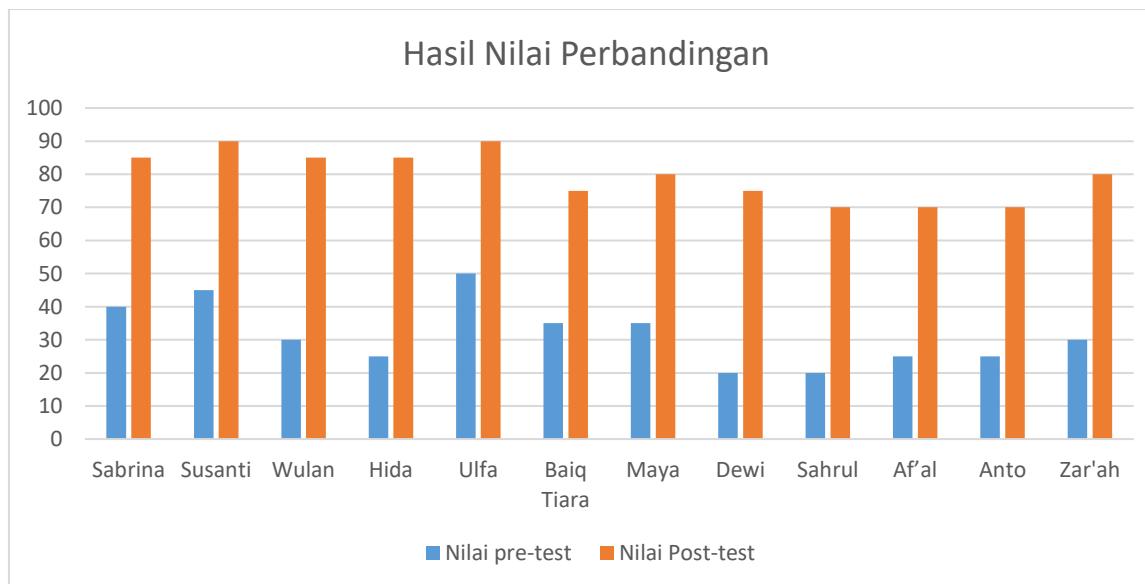
Pada Gambar 2 di atas, pelatihan Canva di SMK Al Karimah Bodak, Desa Montong Terep, diselenggarakan secara terstruktur dengan melibatkan siswa secara aktif. Siswa diperkenalkan pada penggunaan dasar Canva, mulai dari memahami fitur template, elemen desain, teks, hingga proses pembuatan desain visual sederhana. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan serta literasi digital siswa dalam bidang desain grafis.

**Tabel 2.** Hasil Rekap Nilai

No	Nama Peserta	Nilai Pre-test	Nilai Post-test
1	Sabrina	40	85
2	Susanti	45	90
3	Wulan	30	85
4	Hida	25	85
5	Ulfah	50	90
6	Baiq Tiara	35	75
7	Maya	35	80
8	Dewi	20	75
9	Sahrul	20	70
10	Af'al	25	70
11	Anto	25	70
12	Zar'ah	30	80
Nilai rata-rata		31,67	79,58

Tabel diatas menampilkan nilai pre-test dan post-test dari 12 peserta pelatihan. Nilai pre-test mencerminkan kemampuan awal peserta sebelum menerima materi, dengan rentang skor 20–50 dan rata-rata 31,6%. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta masih memiliki pemahaman dasar yang terbatas mengenai penggunaan Canva serta prinsip-prinsip desain grafis. Nilai awal yang cenderung rendah memperlihatkan perlunya kegiatan pelatihan untuk meningkatkan keterampilan desain visual siswa.

Setelah mengikuti rangkaian pelatihan, seluruh peserta menunjukkan peningkatan kemampuan yang signifikan. Nilai post-test berada pada rentang 70–90 dengan rata-rata 79,5%, menandakan adanya perkembangan yang kuat dalam pemahaman tools Canva, pengaturan elemen visual, serta penerapan prinsip desain. Peserta dengan nilai awal rendah pun mengalami peningkatan mencolok, dan menunjukkan bahwa pelatihan berjalan efektif dan inklusif bagi semua tingkat kemampuan. Dengan demikian, table tersebut mengilustrasikan bahwa kegiatan pelatihan Canva berhasil mencapai tujuan untuk meningkatkan kreativitas dan literasi digital siswa melalui peningkatan keterampilan desain grafis dasar.



**Gambar 3.** Nilai Hasil Perbandingan

Grafik ini menggambarkan hasil nilai perbandingan sebelum dan sesudah pelatihan. Nilai awal peserta masih rendah dan belum menunjukkan penguasaan materi yang baik. Setelah pelatihan diberikan, nilai meningkat secara konsisten pada seluruh peserta. Artinya, pelatihan berjalan efektif karena terjadi peningkatan kemampuan yang merata pada semua peserta dibandingkan dengan kondisi awal.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva di SMK Al Karimah Bodak, Desa Montong Terep, berhasil meningkatkan kemampuan siswa dalam membuat poster dan pamflet. Awalnya nilai rata-rata pre-test sebesar 31,6% dan meningkat menjadi 79,5% pada nilai post-test, ini menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterampilan siswa secara signifikan. Kegiatan ini efektif dalam mengenalkan Canva, mengembangkan kreativitas visual, serta memperkuat literasi digital siswa, meskipun terdapat keterbatasan perangkat selama praktik.

Untuk pelaksanaan kegiatan berikutnya, disarankan agar jumlah perangkat yang tersedia sebanding dengan jumlah peserta, sehingga setiap siswa dapat praktik secara mandiri atau mengikuti pelatihan lainnya tanpa harus bergantian atau berpasangan. Selain itu, materi pelatihan dapat diperluas dengan studi kasus atau proyek desain yang lebih kompleks untuk lebih menstimulasi kreativitas siswa.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Saya mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah SMK Al Karimah atas izin, dukungan, dan fasilitas yang diberikan sehingga pelatihan dan penyusunan laporan PKL ini dapat terlaksana dengan baik.. Terima kasih juga saya sampaikan kepada seluruh staf guru atas bantuan, arahan, dan kerja sama selama kegiatan berlangsung, sehingga peserta dapat mengikuti pelatihan dengan lancar dan nyaman. Ucapan terima kasih khusus saya sampaikan kepada dosen pembimbing PKL, atas bimbingan, masukan, dan arahan selama pelaksanaan pelatihan serta penyusunan laporan ini. Saran dan koreksi sangat membantu dalam menyempurnakan laporan PKL ini.

## DAFTAR PUSTAKA

Anggraeny, F. T., Wahanani, H. E., Akbar, F. A., Raharjo, M. I. P., & Rizkyando, S. (2021). Peningkatan ketampilan kreativitas desain grafis digital siswa SMU menggunakan aplikasi canva pada ponsel pintar. *Journal of Appropriate Technology for Community Services*, 2(2), 86–91.

Chairunnisa, K., & Sundi, V. H. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi canva dalam pembuatan poster pada siswa kelas x sman 8 tangsel. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 1(1).

Febriana, T., Suneki, S., Suyoto, S., & Rochajati, S. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan kreativitas guru di sekolah dasar. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 32–37.

Hijrah, L., Arransyah, M. F., Putri, K., Arija, N., & Putri, R. K. (2021). Pelatihan penggunaan Canva

bagi siswa di Samarinda. PLAKAT (Pelayanan Kepada Masyarakat), 3(1), 98.

- Lestari, M. A., Kamil, A. M. B. M., Rofiee, N. A. B., Akbar, W., Zidan, A., & Putri, F. Z. (2024). Pemanfaatan aplikasi canva untuk meningkatkan keterampilan desain grafis. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)*, 5(4), 825–836.
- Nahuda, N., Kunaenih, K., Yatin, R. M., Maulidya, Y., Haniefa, M., Aulia, A., & Putri, N. Z. H. (2023). Pelatihan Canva sebagai Strategi Meningkatkan Kreatifitas di SMA Negeri 1 Pare Kediri. *Jurnal PkM (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 6(5), 523–529.
- Pratama, M. P., Sampelolo, R., & Tulak, T. (2023). Mengembangkan Materi Pembelajaran Interaktif dengan Canva Untuk Pendidikan Di SMP. *RESONA: Jurnal Ilmiah Pengabdian Masyarakat*, 7(2), 290–297.
- Putri, N. E., Mansur, H., & Satrio, A. (2024). Pemanfaatan Canva sebagai aplikasi desain grafis untuk mendukung pembelajaran di tingkat sekolah dasar. *J-INSTECH*, 5(1), 172–183.
- Septiarini, A., Puspitasari, N., Gotama, Y. S., Chandra, S. B. E., Dwi, G. P., Mahardika, D. P., & Kurniawan, R. (2022). Pelatihan aplikasi Canva untuk mendukung kreativitas kemampuan desain bagi siswa SMAN 4 Samarinda. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Intimas (Jurnal INTIMAS): Inovasi Teknologi Informasi Dan Komputer Untuk Masyarakat*, 2(2), 123–128.
- Supriani, Y., Giyanti, G., & Syafana, Z. (2023). Pengembangan Interactive Digital Comic Menggunakan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 8(1), 167–178.
- Surur, M., Sugianto, R., Jannah, S., & Udzri, K. R. (2024). Pelatihan pembuatan media pembelajaran inovatif berbasis Canva untuk meningkatkan kemampuan literasi digital. *Dedication: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 8(1), 85–98.
- Syahrir, A. P., Zahirah, S. P., & Salamah, U. (2023). Pemanfaatan aplikasi desain grafis Canva dalam pembelajaran multimedia di SMA Negeri 1 Taman. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Ilmu Sosial (SNIIS)*, 2, 732–742.
- Wati, S. R., & Al Hudawi, U. (2023). Profil pelajar pancasila dalam pengembangan kreativitas pembelajaran ppkn. *Jurnal Serunai Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 12(1), 14–23.
- Wijaya, N., Irsyad, H., & Taqwiyah, A. (2022). Pelatihan pemanfaatan canva dalam mendesain poster. *Fordicate*, 1(2), 192–199.
- Wulandari, K., Marojahan, T. W., Siregar, F. N., Edyanto, M., & Wiatantri, C. Z. (2025). Pelatihan Desain Grafis Digital dengan Canva untuk Siswa SMA Pangudi Luhur Santo Vincentius Giriwoyo. *GIAT: Teknologi Untuk Masyarakat*, 4(1), 64–75.