BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol. 6 No. 4, 2025, pp. 3570-3577
DOI: https://doi.org/10.31949/jb.v6i4.15879

e-ISSN 2721-9135
p-ISSN 2716-442X

Digital Smart Kids Edukasi Canva Skill UP di MTs Assalam Salem

Nurlatifah[1*], Atang Sutisna[2], Priska Ayu Nawang Wulan[3], Imam Prayoga[4], Suci Andayani[5], Noorlisrani Fathul[6], Hafida Iman[7], Miftahul Jannah[8], Mayang Jannah[9], Muhammad Zulkhan[10], Rachma Azzahra[11], Rendi Abdillah[12], Rama Ubaidillah Mahfoedz[13], Abdul Basit[14], Cendi Cahyani[15], Rangga Adilia[16]

Universitas Muhammadiyah Kuningan, Kuningan, Indonesia
*e-mail: nurlatifahlala874@gmail.com

Abstract
Education plays a crucial role in enhancing student understanding, particularly through the use of information and communication technology (ICT). One application that can support learning is Canva, an easy-to-use online graphic design platform for creating various visual content. This study aims to improve the digital skills of students at MTs Assalam Salem through the Digital Smart Kids Education Canva Skill Up program, which utilizes hands-on learning. The study subjects were MTs Assalam Salem students who is a member of the student council, who were actively involved in account creation, feature introductions, and practical training in designing posters, presentations, and other learning media. The training results showed that students were enthusiastic about participating, understood Canva's basic functions, and developed creativity in visual design. This program not only enhanced students' knowledge of digital literacy but also provided practical skills useful in academic activities and school organizations. Therefore, Canva training has proven effective in supporting the digitalization of education and developing a creative and digitally savvy generation.
Keywords*: Education; Digital Literacy; Canva; Hands-on Learning; Design Skills.*

Abstrak
Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan pemahaman peserta didik, terutama melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Salah satu aplikasi yang dapat mendukung pembelajaran adalah Canva, platform desain grafis online yang mudah digunakan untuk pembuatan berbagai konten visual. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan digital siswa MTs Assalam Salem melalui program Digital Smart Kids Edukasi Canva Skill Up dengan metode praktik langsung (Hands-on Learning). Subjek penelitian adalah siswa MTs Assalam Salem yang merupakan anggota osis, yang dilibatkan secara aktif dalam pembuatan akun, pengenalan fitur, serta praktik mendesain poster, presentasi, dan media pembelajaran lainnya. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa siswa antusias dalam mengikuti kegiatan, mampu memahami fungsi dasar Canva, serta mengembangkan kreativitas dalam desain visual. Program ini tidak hanya menambah pengetahuan siswa tentang literasi digital, tetapi juga memberikan bekal keterampilan praktis yang bermanfaat dalam kegiatan akademik maupun organisasi sekolah. Dengan demikian, pelatihan Canva terbukti efektif dalam mendukung digitalisasi pendidikan serta membentuk generasi kreatif dan cerdas digital.
Kata Kunci: Pendidikan; Literasi Digital; Canva; Hands-on Learning; Keterampilan Desain

Accepted: 2025-09-16 Published: 2025-10-17

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan pemahaman seseorang dari tidak tahu menjadi tahu. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan untuk memperbaiki sistem, sarana prasarana, serta meningkatkan profesionalisme guru agar mampu mencetak peserta didik yang berkualitas. Guru sebagai motor penggerak pembelajaran perlu menguasai TIK agar proses belajar mengajar dapat berjalan lebih efektif, baik di dalam maupun di luar kelas. Oleh karena itu, penguasaan TIK merupakan tuntutan bagi guru dalam meningkatkan profesionalisme dan kualitas Pendidikan.(AR et al., 2022).

Salah satu elemen penting dalam proses pendidikan, terutama dalam seni dan desain, adalah kreativitas. Teknologi sekarang memungkinkan siswa menggunakan berbagai media untuk

menunjukkan kreativitas mereka. Canva, sebuah aplikasi desain grafis yang mudah digunakan, telah menjadi salah satu alat yang populer di kalangan siswa untuk membuat proyek yang inovatif dan menarik. Dalam konteks pendidikan, pelatihan di Canva dapat membantu siswa menjadi lebih kreatif dan meningkatkan keterampilan mereka dalam desain dan komunikasi visual.

Pengertian yang sederhana dan umum makna pendidikan sebagai "Usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada didalam masyarakat dan kebudayaan". Pendidikan merupakan sebagian dari kehidupan masyarakat yang tidak lepas dari perkembangan dan perubahan, pendidikan akan terus mengalami perkembangan dan perubahan dari masa ke masa mengikuti perkembangan teknologi yang ada (Hijrah et al., 2021).

Di era transformasi digital, kemampuan untuk menciptakan konten visual yang menarik telah menjadi salah satu keterampilan penting yang diperlukan untuk berpartisipasi secara aktif di berbagai platform digital. Desain grafis tidak hanya berguna dalam konteks akademis atau profesional, tetapi juga sebagai sarana untuk mengekspresikan ide, membangun personal branding, dan berkomunikasi secara efektif. Canva, sebagai salah satu platform desain berbasis drag-and-drop, telah memungkinkan pengguna dari berbagai kalangan, termasuk pemula tanpa latar belakang desain, untuk membuat karya visual berkualitas tinggi dengan mudah (Chandra et al., 2025).

Berbasis digital adalah salah satu metode pembelajaran yang banyak digunakan saat ini. Teknologi digital berfungsi sebagai media pembelajaran yang canggih, memungkinkan peserta didik untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dengan lebih mudah dan cepat. Penggunaan teknologi digital sebagai media pembelajaran dapat memungkinkan siswa untuk mempelajari materi dengan lebih interaktif dan menyenangkan (Hendra et al., 2023).

Melalui wawancara yang dilakukan dengan siswa MTs Assalam Salem masih banyak yang belum mengetahui aplikasi canva dan belum tahu cara penggunaan nya. Pada saat proses pembelajaran tidak diterapkan atau tidak dikenalkan dengan aplikasi canva. Aplikasi canva juga dapat membantu proses pembelajaran dalam pembuatan materi ataupun pada organisasi yang ada di sekolah. Salah satu hal yang mendukung dalam meningkatkan budaya literasi mengenai literasi media dan teknologi. Pemanfaatan edukasi canva skill up ini dapat menambah pengetahuan baru bagi siswa.

Platform Canva merupakan salah satu Alat pendukung pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada proses pembelajaran. Canva didirikan oleh Melanie Perknis pada tahun 2012, Canva adalah salah satu jenis aplikasi online desain grafis yang populer dan mudah untuk di aplikasikan, dapat mengembangkan atau memperbarui desain, merancang, atau mengedit desain yang di akses secara online, di dalamnya menyediakan berbagai macam fitur yang menarik serta memungkinkan untuk pembuatan berbagai konten Visual (Nur et al., 2025). Menurut Fadillah Canva adalah sebuah platform desain grafis online yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis desain dengan mudah dan cepat seperti poster, presentasi, undangan, konten media sosial, dan masih banyak lagi.

Canva juga dapat didefinisikan sebagai aplikasi online yang menyediakan beragam template yang tersedia secara gratis maupun berbayar. Aplikasi Canva berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan kreativitas individu dalam mendesain poster presentasi dan berbagai bentuk konten visual. Aplikasi ini juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Dalam proses desain, canva menyediakan berbagai fitur yang mendukung proses tersebut, yaitu berbagai jenis foto yang berfungsi sebagai ilustrasi content atau template dan penyediaan berbagai jenis huruf yang dapat menunjang kreativitas pengguna dalam mendesain (Arif Muhafid et al., 2024).

Canva Sebagai platform desain grafis online yang intuitif dan mudah digunakan, menawarkan berbagai template siap pakai yang dapat disesuaikan untuk berbagai keperluan, mulai dari presentasi, poster, hingga media sosial. Melalui pelatihan ini, diharapkan mahasiswa dapat

meningkatkan kemampuan desain mereka, sehingga mampu menghasilkan karya visual yang menarik dan profesional untuk mendukung kegiatan akademik maupun non-akademik (Efendi,2023).

Kelompok Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Muhammadiyah Kuningan menyelenggarakan pelatihan Canva Skill Up menggunakan aplikasi Canva pada hari Sabtu 20 Agustus 2025 yang diadakan di MTs Assalam Salem Desa Salem Kecamatan Salem Kabupaten Brebes Provinsi Jawa Tengah. Pelatihan ini menjadi langkah awal dalam mendukung digitalisasi di lingkungan pendidikan. Secara keseluruhan, penggunaan teknologi informasi–khususnya perangkat lunak desain grafis–merupakan langkah penting dalam memenuhi kebutuhan sekolah pada era modern saat ini (Latifah , Fadila Sholaica Gunatria2 , Gina Mardiah3 , Harits Yahya Widodo4 , Laila Kurnia Astuti5 , Lulu' Ardiah 'Arifah6 & Muhamad Fani8 , Safira Hasna Fatimah9, 2025). Dengan adanya pelatihan ini, siswa-siswi tidak hanya belajar tentang pembuatan poster, tetapi juga memahami konsep dasar desain, seperti pemilihan warna, tipografi, dan tata letak. Hal ini dapat memberikan manfaat jangka panjang bagi siswa-siswi dalam berbagai aspek akademik dan non-akademik.

Berdasarkan hasil tersebut, diperlukan kegiatan workshop untuk mendukung pengembangan kemampuan siswa dalam bidang media dan teknologi. Workshop merupakan kegiatan yang mempertemukan banyak orang dengan keahlian maupun keinginan belajar untuk membahas permasalahan sekaligus memperoleh pengajaran atau pelatihan. Oleh karena itu, tim pengabdi berinisiatif menyelenggarakan workshop bertema "Digital Smart Kids Edukasi Canva Skill Up". Kegiatan ini ditujukan untuk mewujudkan pendidikan yang inovatif dan kreatif melalui peningkatan kemampuan digitalisasi pembelajaran dengan aplikasi Canva. Harapannya, siswa memperoleh pemahaman sekaligus keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan bermanfaat, baik untuk proses belajar di kelas maupun kegiatan organisasi. Melalui materi yang diberikan, siswa MTs Assalam Salem diharapkan dapat memanfaatkan aplikasi Canva secara optimal serta mendapatkan pengalaman praktik yang memperkuat kemampuan digital mereka.

METODE

Kegiatan ini menggunakan metode Praktik Langsung (Hands-on Learning) karena bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa melalui program "Digital Smart Kids Edukasi Canva Skill Up". Subjek penelitian adalah siswa MTs Assalam Salem yang merupakan anggota osis. Metode praktik langsung merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang sangat efektif digunakan dalam pelatihan penggunaan aplikasi Canva pada siswa MTs. Dalam metode ini, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dari instruktur, tetapi juga langsung terlibat mencoba langkah-langkah yang diperlihatkan, seperti membuat akun, memilih template, menambahkan teks, gambar, maupun elemen desain lainnya. Dengan praktik secara langsung, siswa dapat lebih cepat memahami fungsi-fungsi dasar aplikasi, menemukan solusi dari kesulitan yang dihadapi, serta mengasah keterampilan kreatif melalui pengalaman nyata. Selain itu, metode ini membantu meningkatkan keaktifan dan rasa percaya diri siswa karena mereka belajar sambil menghasilkan karya desain digital yang dapat diapresiasi bersama.

Hands-On Learning merupakan metode pembelajaran berbasis pengalaman yang memungkinkan peserta didik belajar melalui eksplorasi, praktik, dan eksperimen langsung. Metode ini diyakini lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan menyablon dibandingkan dengan metode konvensional karena peserta didik dapat belajar langsung melalui pengalaman nyata. Dalam penerapannya, metode Hands-On Learning memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk langsung berinteraksi dengan mendesain poster, melakukan praktik berulang, serta mendapatkan umpan balik secara langsung dari tutor. Dengan demikian, peserta

didik dapat lebih mudah memahami teknik dalam pembuatan poster, meningkatkan keterampilan motorik, serta mengembangkan kreativitas mereka dalam menciptakan desain yang inovatif (Fauzia Aini & Nugroho, 2025).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil dari kegiatan ini selesai mengikuti pelatihan ini diharapkan seluruh siswa yang mengikuti kegiatan ini dapat memahami Pemanfaatan aplikasi Canva. Pelaksanaan kegiatan ini dilaksanakan di MTs Assalam Salem dengan peserta siswa MTs Assalam Salem yang merupakan anggota osis. Dilaksanakan diruang kelas dengan metode praktik langsung (Hands-no Learning). Dalam pelaksanaan pelatihan siswa di arahkan untuk mengenal aplikasi canva kemudian mengimplementasi canva. Adapun materi yang di bahas dimulai dari cara membuat akun canva. Alhamdulillaah siswa MTs Assalam Salem sangat berantusias dalam pada kegiatan tersebut.

Materi presentasi dalam sosialisasi ini berjudul "Digital Smart Kids Edukasi Canva Skill Up". Tujuan dalam membawakan tema melek teknologi kepada siswa MTs adalah agar pengetahuan akan teknologi yang sudah ada saat ini semakin bertambah, selain itu tim PKM juga mengenalkan beberapa fitur yang ada dalam aplikasi canva. Istilah tersebut tergolong hal baru didengar siswa-siswi MTs Assalam Salem. Materi presentasi yang dibawakan diberikan secara berurutan mulai dari Introduction, yaitu perkenalan dengan teknologi.

Literasi digital adalah kemampuan dalam menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis, mengevaluasi, membangun pengetahuan baru, berkomunikasi dengan orang lain, dan berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat (Christanti & Lie, n.d.). Penguasaan literasi menjadi salah satu aspek yang sangat penting bagi perkembangan anak, mengingat kemampuan literasi tidak hanya berperan dalam aspek akademik, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari. Literasi yang baik memungkinkan siswa untuk berkomunikasi secara efektif, baik lisan maupun tulisan, serta memudahkan mereka dalam memahami berbagai materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Melalui penguasaan literasi, anak-anak dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, mengorganisasi ide, serta menyampaikan pendapat dengan jelas dan tepat. Namun, kenyataan yang ada di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan literasi anak usia dini masih tergolong rendah (Chandra et al., 2025).

Pengelolaan Proses pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran akan membawa banyak dampak positif bagi peserta didik, baik dari segi proses pembelajaran, motivasi, dan kreativitas siswa. Hal ini bisa terwujud jika guru dapat merancang media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa dan mampu memanfaatkan berbagai fitur media yang digunakan. Canva adalah satu diantara banyaknya aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam mendesain media pelajaran.

Canva adalah platform desain berbasis daring yang menyediakan berbagai alat untuk membuat presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, buletin, dan sebagainya. Tersedia pula beragam pilihan jenis presentasi di Canva, seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain-lain. Keunggulan Canva terletak pada variasi desain yang menarik, membantu meningkatkan kreativitas pengajar dan siswa dalam membuat media pembelajaran berkat fitur-fitur yang tersedia, menghemat waktu dalam menyusun media pembelajaran secara praktis, dan memungkinkan desain dilakukan melalui perangkat gawai tanpa harus menggunakan laptop (Pratiwi & Nurrizalia, 2024). Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan minat dan pemahaman mahasiswa dalam proses belajar mengajar. Selain itu, canva adalah aplikasi desain grafis yang mudah digunakan dengan beragam fitur, menjadikan Canva pilihan tepat untuk membuat presentasi yang indah dan informatif.

Canva saat ini merupakan situs web dan aplikasi paling populer dalam desain grafis. Canva adalah rintisan berbasis di Australia yang membantu orang mendapatkan desain berkualitas dan menarik tanpa harus bersusah payah. Berjalannya waktu aplikasi Canva semakin berkembang, dan dengan perkembangan tersebut mereka telah menambahkan fitur-fitur baru seperti template desain, alat desain yang mudah digunakan, dan keterampilan dalam berbagai desain dengan cara online dan mengunduh hasilnya dalam berbagai macam bentuk. Penggunaan media pembelajaran Canva dapat memberi kemudahan dan mempersingkat waktu guru dalam merancang media pembelajaran serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi saat proses belajar mengajar

Gambar 1 Penyampaian Materi

Gambar 2 Penyampaian Materi

Gambar 3 Praktek Pembuatan Poster

Gambar 4 Praktek Pembuatan Poster

Canva adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan desain grafis. Penggunaan aplikasi Canva dapat meningkatkan kreativitas dalam membuat desain poster, presentasi, dan konten visual lainnya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva.(Rahmatullah et al., 2020). Salah media pembelajaran daring adalah Aplikasi Canva yaitu program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lainnya (Alfian et al., 2024).

Pemanfaatan Canva dalam ranah pendidikan sebagai media pembelajaran telah terbukti memberikan dampak positif yang signifikan. Beberapa penelitian mengungkapkan bahwa penggunaan Canva secara sistematis dapat membantu siswa dalam memahami konsep dasar desain grafis, mengasah kreativitas, meningkatkan keterampilan teknis dalam menyusun materi visual, menghemat waktu dengan pembelajaran yang singkat, serta praktis penggunaannya dapat melalui handphone ataupun laptop (Hgl et al., 2025). Penggunaan Canva dalam kegiatan mengajar

belajar juga dapat meningkatkan semangat pelajar untuk bekerja sama dan percaya diri ketika menyampaikan hasil kerja melalui media visual yang menarik dan juga komunikatif. Pelatihan penggunaan Canva yang sistematik dapat menumbuhkan ketertarikan siswa dalam proses belajar, meningkatkan keaktifan, dan membantu pemahaman dengan pendekatan yang lebih menarik serta mudah dimengerti (Hgl et al., 2025).

Gambar 5 Dokumentasi bersama siswa MTs Assalam Salem

Pelatihan "Digital Smart Kids Edukasi Canva Skill Up" membekali peserta dengan keterampilan mengubah ide menjadi desain yang menarik melalui platform Canva yang mudah digunakan. Canva dipilih karena aksesibilitasnya yang memungkinkan siapa pun membuat desain berkualitas tinggi dengan cepat, kreatif, dan efisien. Peserta diperkenalkan cara registrasi, mengenal antarmuka, serta memahami fondasi desain seperti pemilihan warna, font, dan komposisi. Fitur utama yang ditawarkan antara lain ribuan template siap pakai, berbagai elemen desain, serta kemampuan mengunggah aset pribadi untuk personalisasi. Dalam praktiknya, peserta dilatih membuat kartu nama, poster acara, presentasi, hingga konten media sosial. Canva juga menyediakan kustomisasi lanjutan seperti efek foto, pengaturan latar belakang, dan animasi untuk hasil lebih profesional. Selain itu, fitur kolaborasi memudahkan kerja tim dalam mengedit, berbagi, maupun mengunduh desain dalam berbagai format. Agar hasil semakin maksimal, pelatihan ini menekankan tips dan trik, seperti penggunaan panduan, efek teks, hingga Brand Kit untuk konsistensi identitas. Sebagai langkah lanjut, peserta dianjurkan terus berlatih, mengikuti kursus, dan bergabung dengan komunitas Canva untuk meningkatkan keterampilan serta memperluas kreativitas dalam komunikasi visual. Sebuah program/kegiatan peningkatan keterampilan digital bagi siswa MTs Assalam Salem, khususnya melalui edukasi penggunaan Canva, untuk mencetak "anak-anak cerdas digital" yang kreatif.

KESIMPULAN

Pelatihan Digital Smart Kids Edukasi Canva Skill Up di MTs Assalam Salem yang dilaksanakan di MTs Assalam Salem dengan siswa yang merupakan anggota osis. Pelatihan ini berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa dalam memanfaatkan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran dan pengembangan kreativitas. Melalui metode praktik langsung, siswa dapat belajar secara interaktif, memahami konsep dasar desain, serta menghasilkan karya visual yang menarik. Kegiatan ini menunjukkan bahwa penguasaan TIK, khususnya penggunaan Canva, berperan penting dalam mendukung proses pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan tuntutan era digital. Dengan adanya pelatihan ini, siswa diharapkan mampu mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan serta menjadi generasi yang lebih kreatif, produktif, dan cerdas digital.

DAFTAR PUSTAKA

Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, *5*(1), 75–84. https://doi.org/10.31599/mwdwxy87

AR, S., Bahri, S., & Misbahudholam, M. (2022). Realizing Creative Innovative Education through Increasing Digitalization Skills in Learning with Canva Media in the Era of Smart Society 5.0: Wujudkan Pendidikan Inovatif Kreatif melalui Peningkatan Kemampuan Digitalisasi dalam Pembelajaran dengan Media. *Mattawang: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *3*(Vol. 3 No. 1 (2022)), 70–81. https://jurnal.ahmar.id/index.php/mattawang/article/view/864/551

Arif Muhafid, E., Fatmawati, D., Nendi Nur Hilal, F., Novel Larasati, H., Valentin Sasih, S., & Puspa Ayu Wulandari, M. (2024). Training on Using the Canva Digital Application for Teacher Creativity at SD Negeri 4 Jatijajar as a Teaching Aspiration. *GANDRUNG: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *5*(1), 1544–1553. https://doi.org/10.36526/gandrung.v5i1.3422

Astika, D., Drs. Usep Kustiawan, M. S., & Dr. Yudithia Dian Putra, M.Pd., M. . (2023). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Kemampuan Menyimak Anak Usia 4-5 Tahun. *Preschool: Jurnal Perkembangan Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(1), 21–37.

Bimantoro, M. R., Ashriana, S., Mutmainah, N., & Rizqy, G. A. (2025). *Masa Depan Cerah Bersama SMART Kids : Save Money , Avoid Risk , Master Technology Rekonstruksi Pendidikan di Indonesia*. *8*(1), 794–807.

Buwono, S., Aminuyati, Wiyono, H., Karolina, V., Barella, Y., Hafizi, M. Z., Fitirana, D., & Budiharto, S. (2021). J . A . I : Jurnal Abdimas Indonesia. *Abdimas Indonesia*, *1*(2), 26–32. https://dmi-journals.org/jai/article/view/226

Chandra, N. P., Ivan Ong, Jessen Wijaya Agussalim, & Flourensia Sapty Rahayu. (2025). Pelatihan Desain Visual Melalui Canva Pada Pendidikan dan Pelatihan Happy Youth Camp 2025. *Prosiding Seminar Nasional KONSTELASI*, *2*(1), 508–519. https://doi.org/10.24002/prosidingkonstelasi.v2i1.11325

Christanti, M., & Lie, N. N. (n.d.). *Pengenalan Bagaimana Tahapan Membangun Aplikasi Agar Menjadi Smart Kids in Society 5 . 0*. 20–26.

Collins, S. P., Storrow, A., Liu, D., Jenkins, C. A., Miller, K. F., Kampe, C., & Butler, J. (2021). *No Title* 済無*No Title No Title No Title*. 167–186.

Fauzia Aini, A., & Nugroho, R. (2025). Penerapan Hands-On Learning dalam Upaya Menumbuhkan Keterampilan Dasar Menyablon Peserta Didik Program Kesetaraan Paket C di PKBM Tunas Harapan Surabaya. *J+PLUS: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Luar Sekolah*, *13*(1), 101–111. https://jurnalfaktarbiyah.iainkediri.ac.id/index.php/edudeena/article/view/498/495

Hasanah, U., Millah, A. R., Nurhidayat, R., Dewi, D. S., & Supriatna, D. (2024). Pelatihan Canva dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas X Kuliner SMK Negeri 1 Cijulang. *Society: Community Engagement and Sustainable Development*, *1*(1), 77–87.

Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Noor Hayati, Supardi, Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik). In *PT. Sonpedia Publishing Indonesia* (Issue 1). https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media pembelajaran berbasis digital.pdf

Hgl, T. W. M., Siregar, F. N., Edyanto, M., Wiatantri, C. Z., & Wulandari, K. (2025). Pelatihan Desain Grafis Digital dengan Canva untuk Siswa SMA Pangudi Luhur Santo Vincentius Giriwoyo. *GIAT: Teknologi Untuk Masyarakat*, *4*(1), 64–75.

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. https://doi.org/10.30872/plakat.v3i1.5849

Latifah , Fadila Sholaica Gunatria2 , Gina Mardiah3 , Harits Yahya Widodo4 , Laila Kurnia Astuti5 , Lulu' Ardiah 'Arifah6, M. R. W., & Muhamad Fani8 , Safira Hasna Fatimah9, S. R. S. A. (2025). *Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva dalam Mengasah*. *2*, 19–26.

Mustika Yanti, E., Wirastri, D., Hamzar Lombok Timur, Stik., TGH Zainuddin Aryad Mamben Daya Wanasaba, J., & Timur, L. (2023). Indonesian Journal of Community Dedication. *Indonesian Journal of Community Dedication*, *5*(October), 69–78.

Nur, L., Nikmah, K., Sayyid, U. I. N., Rahmatullah, A., Jl, A., Sujadi, M., No, T., & Timur, J. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Menggunakan Aplikasi Canva pada Siswa Kelas VII MTS Miftahul Huda Karangsono Ngunut Tulungagung dalam konteks pendidikan , yang menyuguhkan cara baru untuk menyampaikan materi kepada memperoleh hasil* . *3*(September).

Pratiwi, U., & Nurrizalia, M. (2024). *Pemanfaatan Fitur Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Presentasi di Mahasiswa Pendidikan Masyarakat FKIP Universitas Sriwijaya*. *8*, 42873–42879.

Safitri, I. (2024). *pemanfaatan aplikasi canva dalam pembuatan media pembelajaran di RA Miftah Assaadah*. *0*, 1–23.

Wijaya, N., Irsyad, H., & Taqwiym, A. (2022). Pelatihan Pemanfaatan Canva Dalam Mendesain Poster. *Fordicate*, *1*(2), 192–199. https://doi.org/10.35957/fordicate.v1i2.2418