

Pelatihan Desain Bahan Presentasi Menggunakan *Canva* di SMPN 1 Kendari

Muh. Bintang*, Alfath Musnadi, Muh. Afsal, Yulianti Yustikasari, Roma Nur, Nurzaima
Universitas Muhammadiyah Kendari, Kendari, Indonesia

*Corresponding Author: zahraamal55@gmail.com
Dikirim: 28-01-2026; Direvisi: 05-02-2026; Diterima: 08-02-2026

Abstrak: Pemanfaatan teknologi digital dalam dunia pendidikan menjadi kebutuhan penting untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Namun, masih ditemukan keterbatasan kemampuan siswa dalam menyusun bahan presentasi pembelajaran yang komunikatif dan memiliki daya tarik visual. Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman serta keterampilan siswa dalam merancang bahan presentasi pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran digital. Kegiatan ini dilaksanakan di SMPN 1 Kendari dengan melibatkan 36 siswa sebagai peserta. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan deskriptif dan partisipatif melalui kegiatan ceramah, demonstrasi, serta praktik langsung. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tahapan persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan *Canva* memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman dan keterampilan siswa dalam mendesain bahan presentasi pembelajaran. Kendala yang muncul pada tahap awal praktik dapat diatasi melalui pendampingan yang diberikan oleh tim pengabdian. Secara umum, kegiatan pelatihan ini dinilai efektif dalam membekali siswa dengan kemampuan memanfaatkan *Canva* sebagai media pembuatan bahan presentasi yang kreatif dan edukatif guna menunjang proses pembelajaran.

Kata Kunci: Pelatihan *Canva*; Desain Presentasi; Media Pembelajaran; Siswa SMP; Pengabdian Masyarakat.

Abstract: The integration of digital technology in education has become an essential requirement to support more effective and engaging learning activities. However, students often experience limitations in creating presentation materials that are visually appealing and communicative. Therefore, this community service program aims to enhance students understanding and skills in developing learning presentation materials using Canva as a digital learning medium. The activity was conducted at SMPN 1 Kendari and involved 36 students as participants. A descriptive and participatory approach was applied through lectures, demonstrations, and direct practice sessions. The program was implemented in three stages, including preparation, implementation, and evaluation. The results indicate that the Canva training contributed positively to improving students abilities in designing learning presentation materials. Initial difficulties encountered during the practice sessions were successfully addressed through guidance and assistance provided by the community service team. Overall, this training activity proved effective in equipping students with practical skills to utilize Canva as a creative and educational tool for supporting the learning process.

Keywords: canva training; presentation design; learning media; junior high school students; community service.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital saat ini memberikan dampak yang besar terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Menurut L. R. Sari, (2021) Pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran siswa demi upaya pemecahan permasalahan pendidikan. Dan di perkuat Oleh pendapat (Mahliah & Setiawan, 2024) Pengenalan teknologi ini telah mengubah pola belajar siswa, baik dalam hal metodebelajar, sumber informasi, maupun cara berinteraksi dengan materi pembelajaran. Proses pembelajaran tidak lagi bertumpu pada metode konvensional semata, melainkan dituntut untuk memanfaatkan teknologi sebagai sarana pendukung dalam penyampaian materi agar lebih efektif dan menarik. Menurut Amalida & Halimah, (2023) Seiring berkembangnya teknologi, maka ilmu pengetahuan pun juga berkembang dengan berbagai jenis media yang digunakan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Belajar merupakan salah satu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran memungkinkan penyajian materi secara lebih beragam dan interaktif, sehingga mampu menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik di era digital. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi tersebut adalah penggunaan bahan presentasi digital sebagai media penyampaian materi di kelas. Hal ini sejalan dengan pendapat Puspitasari dkk (2023) yang menyatakan bahwa media presentasi yang dirancang dengan baik dapat membantu siswa dalam mempersiapkan tugas presentasi di sekolah serta meningkatkan kemampuan komunikasi siswa. Serta di perkuat oleh pendapat Amrina et al., (2021) Media pembelajaran yang digunakan hendaknya memperhatikan efek ilustrasi agar siswa bisamemahami penyamapaian materi dengan baik. Dan juga di perkuat oleh pendapat Sahabuddin et al., (2023) Pembuatan bahan ajar dengan memanfaatkan teknologi relatif mudah dalam mengakses informasi. Selain itu, dengan pemanfaatan teknologi, minat belajar siswa dapat meningkat dikarenakan bahan ajar yang disampaikan lebih menarik dan variatif.

Seiring dengan pentingnya peran bahan presentasi digital dalam pembelajaran, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak guru dan tenaga pendidik yang menghadapi keterbatasan dalam merancang bahan presentasi yang menarik secara visual dan komunikatif. Bahan presentasi yang digunakan umumnya masih didominasi oleh teks dalam jumlah yang besar, tata letak yang kurang tertata, serta minim penggunaan elemen visual pendukung. Hal ini sependapat dengan Sari et al., (2022) Berdasarkan hal tersebut, dunia Pendidikan tak terlepas dari pengaruh visual untuk pembelajaran. Alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran disebut media pembelajaran. Dengan itu, media pembelajaran sebagai penyampai pesan kepada siswa perlu desain visual yang menarik. Menurut Kondisi tersebut menyebabkan penyampaian pesan pembelajaran menjadi kurang optimal dan berdampak pada rendahnya minat siswa terhadap materi yang disampaikan. Padahal, penggunaan presentasi yang dirancang secara interaktif berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Abdullah & Nasution (2024) yang menyatakan bahwa pemanfaatan presentasi interaktif dalam pendidikan mampu meningkatkan kualitas pengajaran serta membuka peluang kolaborasi dan komunikasi yang lebih efektif antar siswa.

Permasalahan serupa juga ditemukan di SMPN 1 Kendari sebagai salah satu satuan pendidikan tingkat menengah pertama. Berdasarkan hasil observasi awal, sebagian guru masih menggunakan bahan presentasi yang bersifat sederhana dan belum memanfaatkan aplikasi desain digital secara optimal. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam merancang bahan presentasi pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Saat ini, tersedia berbagai aplikasi berbasis daring yang dapat digunakan untuk mendukung pembuatan bahan presentasi, salah satunya adalah *Canva*. *Canva* merupakan perangkat lunak desain yang menyediakan beragam fitur, seperti template desain, pilihan font, elemen grafis, gif, desain tautan, barcode, serta mendukung pengunggahan gambar, video, dan audio. Selain itu, *Canva* juga dilengkapi dengan fitur transisi, animasi, dan hyperlink yang dapat menunjang pembuatan bahan presentasi yang lebih dinamis dan interaktif (Janah et al., 2023). Dan juga di perkuat oleh pendapat Syahrir et al., (2023) Di dunia pendidikan sendiri sudah banyak pelajar yang diperkenalkan dengan desain grafis untuk membangun kreativitas dan inovasinya. Beragam aplikasi digunakan dalam pembelajaran untuk menjadi media yang berbasis teknologi. Salah satu aplikasi yang banyak disarankan oleh khalayak umum adalah aplikasi *Canva*.

Keberagaman fitur yang tersedia menjadikan *Canva* relevan untuk dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Aplikasi ini bersifat praktis, mudah diakses, serta memberikan ruang bagi pengguna untuk mengembangkan kreativitas dalam merancang media pembelajaran berbasis visual. Ini di perkuat dengan pendapat Billa et al., (2022) Aplikasi *Canva* memudahkan pengguna membuat desain poster yang mudah dan interaktif. Penggunaan *Canva* juga sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pentingnya visualisasi informasi, kreativitas, dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Beberapa hasil kajian menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan aplikasi desain digital, khususnya *Canva*, dapat memberikan dampak positif bagi guru maupun peserta didik (Mursalin et al., 2024). Hal ini diperkuat oleh pendapat Sandi et al., (2024) yang menyatakan bahwa pelatihan desain grafis menggunakan *Canva* mampu meningkatkan pemahaman serta keterampilan dasar desain grafis peserta didik.

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi serta alternatif solusi yang ditawarkan, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diwujudkan dalam bentuk pelatihan pembuatan bahan presentasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva* di SMPN 1 Kendari. Hal ini sejalan dengan pendapat (Sirajuddin et al., 2024) Salah satu alat yang dapat membantu guru dalam menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif adalah aplikasi *Canva*. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta dalam menyusun bahan presentasi pembelajaran yang menarik, komunikatif, serta mudah dipahami. Hal ini di perkuat dengan pendapat Amanda et al., (2024) Dengan berlatih berpikir kreatif, maka peserta didik akan menemukan banyak inspirasi untuk melaksanakan, menciptakan, dan menghasilkan karya yang beragam. Pelaksanaan pelatihan dirancang menggunakan model pembelajaran deskriptif dan partisipatif yang meliputi kegiatan penyampaian materi, demonstrasi penggunaan aplikasi, dan praktik langsung, sehingga peserta tidak hanya memahami konsep dasar, tetapi juga memperoleh pengalaman nyata dalam memanfaatkan *Canva*. Melalui pelatihan ini, peserta diharapkan mampu mengoptimalkan penggunaan *Canva* sebagai media

pendukung pembelajaran dan turut berkontribusi dalam peningkatan kualitas proses pembelajaran di SMPN 1 Kendari secara berkelanjutan. Di perkuat oleh pendapat Fajrina et al., (2025) Dalam pembelajaran, penggunaan *Canva* bisa membantu guru menghemat waktu dalam membuat materi serta mempermudah penyampaian pelajaran. Selain itu, platform ini turut membantu siswa dalam mencerna materi pelajaran dengan lebih baik karena bisa menampilkan teks, gambar, video, animasi, audio, dan grafik dengan tampilan yang menarik.

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan pembuatan bahan presentasi menggunakan aplikasi *Canva*. Pelatihan tersebut dilaksanakan pada hari Jumat, 23 Januari 2026, pukul 07.30–08.50 WITA, bertempat di SMPN 1 Kendari, tepatnya di ruang kelas VII.2. Peserta kegiatan merupakan siswa SMPN 1 Kendari dengan jumlah sebanyak 36 orang. Metode pelaksanaan kegiatan dirancang dengan pendekatan deskriptif dan partisipatif yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, serta pemahaman siswa dalam memanfaatkan aplikasi *Canva* sebagai media pembuatan bahan presentasi pembelajaran yang menarik dan komunikatif. Metode yang diterapkan dalam kegiatan ini meliputi ceramah, demonstrasi, serta praktik langsung. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Pada tahap persiapan, tim pengabdian melakukan penyiapan sarana dan prasarana pendukung pelatihan, antara lain perangkat laptop, akses internet, akun aplikasi *Canva*, serta materi pelatihan yang akan digunakan. Selain itu, dilakukan pula pengaturan ruang kelas serta pengecekan kesiapan perangkat untuk memastikan kegiatan pelatihan dapat berlangsung dengan lancar sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan.

Tahap pelaksanaan dilakukan melalui kegiatan pelatihan yang diawali dengan ceramah atau pemaparan materi mengenai pengenalan aplikasi *Canva*, fungsi dan manfaat *Canva*, serta prinsip dasar desain bahan presentasi. Selanjutnya, dilakukan demonstrasi penggunaan *Canva* oleh pemateri sebagai contoh pembuatan desain bahan presentasi, termasuk cara memilih template, mengatur font, warna, dan elemen visual. Setelah itu, peserta diberikan kesempatan untuk melakukan praktik langsung dalam membuat bahan presentasi sederhana menggunakan *Canva* dengan pendampingan dari tim pengabdian. Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui ketercapaian tujuan kegiatan pelatihan. Evaluasi dilaksanakan secara deskriptif melalui observasi terhadap keaktifan peserta selama kegiatan berlangsung serta penilaian terhadap hasil desain bahan presentasi yang dibuat oleh siswa. Hasil evaluasi digunakan sebagai bahan refleksi untuk menilai efektivitas pelaksanaan kegiatan pelatihan serta dampaknya terhadap peningkatan pemahaman dan keterampilan siswa dalam mendesain bahan presentasi menggunakan aplikasi *Canva*.

IMPLEMENTASI KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

Implementasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan desain bahan presentasi menggunakan aplikasi *Canva* dilaksanakan secara sistematis sesuai dengan tujuan kegiatan, yaitu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa dalam merancang bahan presentasi pembelajaran yang menarik, komunikatif, dan



mudah dipahami. Dan ini juga sependapat menurut Urva et al., (2024) Kemampuan menggunakan teknologi dan alat digital merupakan salah satu keterampilan yang sangat dibutuhkan di era modern ini. Pelaksanaan kegiatan difokuskan pada pemberian pengalaman belajar yang aplikatif agar siswa tidak hanya memahami konsep dasar desain, tetapi juga mampu mengimplementasikannya secara langsung dalam pembuatan bahan presentasi.

Tahap awal implementasi kegiatan diawali dengan penyampaian materi mengenai prinsip dasar desain bahan presentasi, meliputi pemilihan tata letak, penggunaan warna, tipografi, serta pemanfaatan elemen visual pendukung. Penyampaian materi ini bertujuan untuk membekali siswa dengan pemahaman konseptual sebagai dasar dalam merancang presentasi yang efektif. Menurut teori pembelajaran berbasis visual, penggunaan elemen visual yang tepat dapat membantu meningkatkan pemahaman dan daya ingat peserta didik terhadap materi pembelajaran (Puspitasari et al., 2023) Oleh karena itu, pengenalan prinsip desain menjadi langkah awal yang penting dalam kegiatan pelatihan ini.

Selanjutnya, kegiatan dilanjutkan dengan demonstrasi penggunaan aplikasi *Canva* oleh pemateri. Demonstrasi dilakukan dengan menampilkan secara langsung proses pembuatan bahan presentasi, mulai dari pemilihan template, pengaturan teks, pemilihan warna, hingga penambahan elemen visual yang relevan. Tahap ini bertujuan untuk memberikan contoh konkret kepada siswa mengenai cara mengaplikasikan prinsip desain menggunakan fitur-fitur yang tersedia di *Canva*. Hal ini sejalan dengan pendapat Janah et al., (2023) yang menyatakan bahwa demonstrasi penggunaan media digital dapat membantu peserta didik memahami langkah-langkah penggunaan aplikasi secara lebih efektif.

Tahap berikutnya merupakan praktik langsung, Menurut Abror et al., (2025) Metode pelatihan partisipatif adalah pendekatan pembelajaran yang melibatkan peserta secara aktif dalam proses belajar. Metode ini menekankan partisipasi peserta di mana peserta tidak hanya menerima materi secara teoritis, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan praktik langsung. di mana siswa diminta untuk membuat bahan presentasi sederhana menggunakan aplikasi *Canva* sesuai dengan tema yang telah ditentukan. Praktik langsung ini bertujuan untuk melatih keterampilan siswa dalam mengaplikasikan pengetahuan yang telah diperoleh pada tahap sebelumnya. Pada tahap awal praktik, beberapa siswa mengalami kendala dalam mengoperasikan aplikasi dan menentukan desain yang sesuai. Namun, melalui pendampingan dan bimbingan yang diberikan oleh tim pengabdian, siswa secara bertahap mampu menyelesaikan desain bahan presentasi dengan lebih baik. Pendekatan partisipatif dalam pelatihan ini sejalan dengan hasil kajian (Mursalin et al., 2024) yang menyatakan bahwa pendampingan langsung dalam pelatihan *Canva* dapat meningkatkan keterampilan digital peserta secara signifikan.

Hasil implementasi kegiatan menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan pemahaman dan keterampilan dalam merancang bahan presentasi pembelajaran. Menurut Wibowo, (2023) Implementasi secara sederhana bisa diartikan sebagai pelaksanaan atau penerapan, sebagaimana yang ada di dalam kamus besar bahasa Indonesia, berarti penerapan. Hal ini terlihat dari hasil desain presentasi yang dibuat oleh siswa yang sudah memperhatikan aspek tata letak, pemilihan warna, serta penggunaan elemen visual yang lebih variatif dibandingkan sebelum pelatihan. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Sandi et al., 2024) yang



menyatakan bahwa pelatihan desain menggunakan *Canva* mampu meningkatkan kreativitas dan keterampilan dasar desain peserta didik. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa implementasi pelatihan desain bahan presentasi menggunakan aplikasi *Canva* tidak hanya memberikan pengetahuan teknis, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini berkontribusi positif dalam mendukung pemanfaatan media digital sebagai sarana pembelajaran yang kreatif dan edukatif di SMPN 1 Kendari. Hal ini di perelas oleh pendapat Dewi et al., (2025) Penerapan media digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkaya pengalaman belajar mereka.



Gambar 1. Penyampaian Materi

Pada Gambar 1 merupakan kegiatan penyampaian materi mengenai prinsip dasar desain bahan presentasi kepada siswa SMPN 1 Kendari. Pada tahap ini, siswa diberikan penjelasan awal terkait pengaturan tata letak, pemilihan warna, serta pemanfaatan elemen visual sebagai dasar dalam menyusun bahan presentasi pembelajaran yang efektif dan mudah dipahami.



Gambar 2. Demonstrasi Penggunaan *Canva*

Gambar 2 merupakan pelaksanaan demonstrasi penggunaan aplikasi *Canva* oleh pemateri kepada siswa SMPN 1 Kendari. Demonstrasi ini menampilkan tahapan pembuatan bahan presentasi pembelajaran, mulai dari pemilihan template hingga pengaturan teks dan elemen desain sebagai contoh penerapan prinsip desain presentasi.



Gambar 3. Praktik Langsung Peserta

Gambar 3 merupakan pelaksanaan kegiatan praktik langsung siswa SMPN 1 Kendari dalam menyusun bahan presentasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva*. Praktik ini dilaksanakan dengan pendampingan tim pengabdian untuk membantu siswa mengatasi kendala teknis serta mengoptimalkan hasil desain yang dibuat sesuai dengan tujuan pelatihan.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan desain bahan presentasi menggunakan aplikasi *Canva* yang dilaksanakan di SMPN 1 Kendari berjalan dengan lancar dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Pelatihan ini memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam memanfaatkan aplikasi *Canva* sebagai media pembuatan bahan presentasi pembelajaran yang menarik dan komunikatif. Melalui penerapan metode ceramah, demonstrasi, dan praktik langsung, siswa memperoleh pengalaman belajar yang aplikatif dan kontekstual. Meskipun pada tahap awal praktik terdapat beberapa kendala dalam penggunaan aplikasi, kendala tersebut dapat diatasi melalui pendampingan yang diberikan oleh tim pengabdian. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa sebagian siswa mampu menghasilkan desain bahan presentasi sederhana sesuai dengan instruksi yang diberikan. Secara keseluruhan, kegiatan pelatihan ini dinilai efektif sebagai upaya pengenalan dan penguatan pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, kegiatan serupa disarankan untuk dilaksanakan secara berkelanjutan dan dikembangkan dengan materi yang lebih variatif agar dapat memberikan dampak yang lebih optimal terhadap peningkatan kompetensi digital siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada guru pamong, Ibu Leny Rolita Nasrun, S.Kom., atas bimbingan, arahan, serta dukungan yang diberikan selama pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak SMPN 1 Kendari, khususnya kepala sekolah, dewan guru, serta seluruh siswa

yang telah memberikan izin, fasilitas, dan kerja sama yang baik sehingga kegiatan pelatihan terlaksana dengan lancar dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R., & Nasution, M. I. P. (2024). Efektivitas Penggunaan Powerpoint interaktif dalam mendorong kolaborasi dan komunikasi siswa pada pembelajaran agama islam. *Jurnal Al-Qayyimah*, 19–32. <https://doi.org/https://doi.org/10.30863/aqym.v7i2.6934>
- Abror, A. F., Pradita, R. Y., Prabawati, C., Pradana, R. D., Ahmad Mustaghfirin, & Ardiansyah, M. R. (2025). Mastering Canva " Kreatif Tanpa Batas untuk Siswa SMK " di SMK Roudlotul Mubtadiin Balekambang Jepara. *Jurnal Pegabdian Dan Pemberdayaan Banyuwangi*, 2(2), 101–114. <https://doi.org/https://doi.org/10.57203/abdiwangi.v2i2.2025.101-114>
- Amalida, L., & Halimah, L. (2023). Tantangan Pembelajaran Abad-21: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pendas: Primary Education Journal*, 4, 54–60. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/pendas.v4i1.2082>
- Amanda, S., Jumadi, & Sufyadi, S. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Poster Digital untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas Viii pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 24 Banjarmasin. *Journal of Basic Educational Studies*, 4(1), 598–607. <https://doi.org/https://doi.org/10.47467/edui.v4i1.5541>
- Amrina, Mudinillah, A., & Asnain, D. N. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Penguasaan Mufradat dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah. *Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 1(2), 55–65. <https://doi.org/https://doi.org/10.25008/jitp.v1i2.14>
- Billa, S., Zettira, Z., Febrianti, N. A., & Anggraini, Z. A. (2022). Pelatihan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Desain Promosi Usaha Mikro Kecil dan Menengah. *JurnalAbdimas Prakasa Dakara*, 99–105. <https://doi.org/https://doi.org/10.37640/japd.v2i2.1524>
- Dewi, A. C., Suhaeb, S., Mantasia, Saharuddin, & Ashadi, N. R. (2025). Pemberdayaan Guru dalam Penggunaan Media Digital untuk Pembelajaran Sastra di SMPN 2 Makassar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2. <https://doi.org/https://doi.org/10.62951/karyanyata.v2i1.1262>
- Fajrina, W., Sapta, A., & Safari, D. I. R. (2025). Penerapan Media Canva Sebagai inovasi Pembelajaran dalam Upaya Optimalisasi Capaian Belajar Pancasila Siswa Sekolah Dasar. *Epistema*, 6(1), 60–71. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/ep.v6i1.87204>
- Janah, F. N. M., Nuroso, H., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*. <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>
- Mahliah, I., & Setiawan, R. (2024). Adanya Perubahan Teknologi Informasi Dalam Mengubah Pola Belajar Siswa Di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 7, 106–117. <https://doi.org/https://doi.org/10.33627/es.v7i2.2201>



- Mursalin, Ali, M., & Armita, D. (2024). Pelatihan Canva sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Digital Bagi Guru SMA dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Solusi Masyarakat Dikara*. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.12337816>
- Puspitasari, M. A., Mada, Y. H., Hasibuan, E., Yustina, S., & Aurawidhar, N. C. (2023). Pelatihan Canva sebagai Media Pembuatan Desain Materi Presentasi pada Siswa SMP Karitas Ngaglik. *Jurnal Teknologi Untuk Masyarakat*, 2(2), 122–131. <https://doi.org/https://doi.org/10.24002/giat.v2i2.7234>
- Sahabuddin, E. S., Ahmad, I. A., & Lahming. (2023). Peningkatan Pengetahuan Guru Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Yang Mendukung Penerapan Pendidikan Lingkungan. *Jurnal Abdimas*, 6–11.
- Sandi, M. D., Hafriyudin, & Rekhoardriad. (2024). Kreatif dengan Canva : Pelatihan Desain Grafis untuk Anak SDN 32 Kota Bengkulu. *Joournal of Human And Education*. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jh.v4i4.1170>
- Sari, D. P., Sukmawati, R. A., Pamuji, R., Hidayat, F., Suryandari, W., Ramadhan, C., & Arifah, N. (2022). Implementasi Canva untuk Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif bagi MGMP Matematika. *Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 1491–1497.
- Sari, L. R. (2021). Peran Teknologi Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Indonesian Journal Of Teaching and Teacher Education*, 1.
- Sirajuddin, N. T., Wahditiya, A. A., Kelautan, I., & Pattimura, U. (2024). Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Canva Bagi Guru SMP 4 Bantimurung Kabupaten Maros. *Jurnal Pustaka Mitra*, 4(2), 1–3. <https://doi.org/https://doi.org/10.55382/jurnalpustakamitra.v4i2.699>
- 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*, 1, 732–742.
- Urva, G., Yuliati, T., Handayani, T., & Sellyana, A. (2024). Pengenalan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 36–42. <https://doi.org/https://doi.org/10.52072/abdine.v4i1.799>
- Wibowo, M. Z. (2023). Implementasi Pendidikan Karakter Tanggung Jawab Mampu Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jbpi.v1i1.952>

