

## **Pelatihan Canva Oleh Mahasiswa Kampus Mengajar Menggunakan Akun Belajar Guna Meningkatkan Keterampilan Siswa Dalam Bidang Desain Di SMP PGRI 2 Somagede**

### ***Canva Training By Teaching Campus Students Using Learning Accounts To Improve Student Design Skills At PGRI 2 Somagede Middle School***

**Purwadi<sup>\*a</sup>, Putri Vidia Lestari<sup>b</sup>**

Program Studi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer (FIK), Universitas Amikom  
Purwokerto<sup>a</sup>

Program Studi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer (FIK), Universitas Amikom  
Purwokerto<sup>b</sup>

<sup>a</sup>purwadi@amikompurwokerto.ac.id, <sup>b</sup>21sa2049@mhs.amikompurwokerto.ac.id

Disubmit : 22 Desember 2023, Diterima : 16 Januari 2024, Dipublikasi : 20 Januari 2024

#### **Abstract**

*Education in Indonesia, along with the development of technology, has resulted in more and more cell phone users, but most have not used it to its full potential. In supporting technology-based education in Indonesia, the government provides a Belajar.id account facility for teachers and students in Indonesia to access several applications with complete features. One of them is Canva for Education which has access like using Canva Pro, where if you access it using a learning account, users don't need to subscribe or pay every month. However, its use is not optimal among students and many do not even know that they have a study account. The assignment team also visited the library and there was still a lack of decoration to attract visitors. Through this Batch 6 teaching campus program, we are trying to utilize the Belajar.id account to improve student skills through Canva training for OSIS students at PGRI 2 Somagede Middle School. This training focuses on making literacy media posters in libraries because there is still a lack of literacy media, especially in libraries. However, in its implementation there are still obstacles, namely the poor network, which requires the use of cellular data or mobile hotspots to get a stable network in the classroom. Some of the objectives of this training activity are, utilizing the Belajar.id account, improving students' skills and creativity in the field of design, and increasing students' literacy by making literacy posters. The approach method used in this training uses a qualitative approach. The training was carried out using demonstration methods and direct practice by students using their respective cell phones. As a result of this training activity, students can operate the Canva application well, understand one of the benefits of a learning account, and improve their skills in the field of design. Students are very enthusiastic about following the training until completion and are looking forward to further activities in the field of technology, especially design, as evidenced by the results of poster work which is used as literacy media in the school library and poster designs in the classroom. or each class's Instagram feed.*

**Keywords:** Teaching Campus, Study Account, Canva;

#### **Abstrak**

Pendidikan di Indonesia sejalan dengan perkembangan teknologi, semakin banyaknya pengguna *handphone* namun kebanyakan mereka tidak memanfaatkannya secara maksimal. Dalam menunjang pendidikan di Indonesia yang berbasis teknologi, pemerintah memberikan fasilitas akun belajar.id yang diberikan kepada pengajar dan pelajar di Indonesia untuk mengakses beberapa aplikasi dengan fitur lengkap. Salah satunya *Canva for education* yang memiliki akses layaknya menggunakan *Canva Pro* dimana jika diakses menggunakan akun belajar pengguna tidak perlu berlangganan atau membayarnya setiap bulan. Namun, dalam pemanfaatannya yang tidak maksimal oleh siswa bahkan banyak yang tidak mengetahui jika memiliki akun belajar tersebut. Tim penugasan juga mengunjungi perpustakaan dan masih kurangnya hiasan sebagai salahsatu daya tarik pengunjung. Melalui program kampus mengajar Angkatan 6 ini, kami mncoba memanfaatkan akun belajar.id tersebut untuk meningkatkan keterampilan siswa melalui pelatihan *Canva* bagi siswa OSIS di SMP PGRI 2 Somagede. Pada pelatihan ini difokuskan pada pembuatan poster media literasi di perpustakaan karena masih minimnya media

literasi terutama di perpustakaan. Akan tetapi masih terdapat kendala pada saat pelaksanaan yaitu jaringan yang kurang baik yang mengharuskan menggunakan data seluler atau hotspot seluler untuk mendapatkan jaringan yang stabil di dalam ruang kelas. Beberapa tujuan dalam kegiatan pelatihan ini yaitu, memanfaatkan akun belajar.id, meningkatkan keterampilan dan kreativitas siswa dalam bidang desain, serta meningkatkan literasi siswa dengan pembuatan poster literasi. Metode pendekatan yang digunakan pada pelatihan ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pelatihan dilaksanakan menggunakan metode demonstrasi dan praktek langsung oleh siswa menggunakan *handphone* masing-masing. Hasil dari kegiatan pelatihan ini siswa dapat mengoperasikan aplikasi *Canva* dengan baik, mengetahui salah satu manfaat akun belajar, dan meningkatkan keterampilan dalam bidang desain. Siswa sangat antusias mengikuti pelatihan hingga selesai dan mengharapkan kegiatan selanjutnya dalam bidang teknologi terutama desain yang ditunjukkan dengan hasil karya poster yang digunakan sebagai media literasi di perpustakaan sekolah dan desain poster di kelas ataupun feed Instagram kelas masing-masing.

**Kata Kunci:** Kampus Mengajar, Akun Belajar, Canva.

## 1. Pendahuluan

Perkembangan pendidikan di Indonesia dibarengi teknologi yang semakin maju dimana setiap siswa sekarang sudah pandai mengoperasikan *handphone* sendiri, hal ini dibuktikan dari hasil survey (KPAI, 2020) yang memperlihatkan bahwa sebagian besar anak diizinkan menggunakan gadget selain untuk belajar sebanyak 79% dan anak memiliki gadget sendiri 71,3%. Banyaknya pengguna *handphone* yang didominasi anak-anak di bawah umur dan kurangnya pengawasan orang tua membuat dunia teknologi semakin memberikan dampak yang cukup besar terutama bagi dunia pendidikan. Salah satu dampaknya anak-anak mudah terpengaruh terhadap apa yang dilihat dan didengarkan melalui *handphone* nya tersebut.

Teknologi saat ini berperan aktif dalam kehidupan sehari-hari, seorang pekerja atau siswa bahkan mahasiswa dapat dengan mudah menyelesaikan tugasnya menggunakan teknologi, bahkan teknologi mampu merubah media pembelajaran menjadi lebih menarik (Maritsa et al., 2021). Pendidikan di Indonesia juga masih belum merata yang menciptakan kesenjangan bagi siswa di daerah terpencil, namun dengan adanya teknologi yang menjadi perantara dengan berbagai kecanggihannya, memudahkan penyebaran pendidikan yang tidak hanya didapatkan di kota atau daerah yang terjangkau (Trenggono Hidayatullah et al., 2023). Salah satu tindakan nyata dari pemerintah untuk meratakan hak siswa yang sama di setiap daerah yaitu memberikan fasilitas yang sangat mendukung pembelajaran berbasis teknologi, salah satunya dengan pemberian akun belajar.id bagi setiap pelajar ataupun pengajar. Akun ini dapat digunakan untuk mengakses berbagai platform pendidikan secara gratis, salah satunya *Canva for education*.

*Canva* merupakan platform desain grafis yang sangat mudah digunakan sekalipun bagi orang awam yang ingin memulai belajar desain (Wijaya et al., 2022). Dengan fitur yang lengkap dan ribuan template seperti pembuatan poster, *PowerPoint*, video animasi, dan lain sebagainya yang tersedia memudahkan pengguna dalam mendesain (Jafar Adrian et al., 2022). Dengan menggunakan akun belajar.id ini siswa akan mendapatkan fitur *Canva for education* layaknya berlangganan seperti *Canva Pro*. Pengguna juga tidak hanya dapat mengedit foto, namun juga dapat mengedit video, presentasi, membuat gambar *AI* dan fitur pendukung lainnya. Menurut (Saza, 2023) aplikasi *Canva* dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Sekaligus menjadi media pembelajaran yang menarik, mudah, serta menghemat waktu (Ramadhan et al., 2023).

Melalui program Kampus Mengajar mahasiswa bersinergi bersama guru dan pihak sekolah untuk memanfaatkan akun belajar.id sekaligus menggali potensi siswa dalam bidang desain atau editing. Kampus Mengajar merupakan salah program flagship Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang diselenggarakan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) yang memberikan kesempatan bagi mahasiswa guna bermitra dengan guru dan elemen di bidang pendidikan. Salah satu mitra dalam penugasan Kampus Mengajar 6 tahun 2023 yaitu SMP PGRI 2 Somagede. Sekolah ini terletak di Karangbawang, Kemawi, Kec. Somagede, Kabupaten Banyumas, Provinsi Jawa Tengah. Adapun ruang lingkup pelatihan ini yaitu berfokus pada peningkatan keterampilan siswa OSIS dan penggunaan akun belajar. Namun dikarenakan siswa di sekolah ini kebanyakan belum mengetahui akun belajar yang mereka miliki dan belum memanfaatkan sebagaimana mestinya. Maka dari itu, tim penugasan bersinergi bersama guru dan pihak sekolah untuk menggunakan akun belajar dengan mengadakan pelatihan *Canva*.

Kami juga menjumpai ruang perpustakaan yang kurang terawat dan jarang dikunjungi oleh warga sekolah. Menurut (Mashabi et al., 2023) ruang perpustakaan yang nyaman dilengkapi dengan hiasan dinding dan dekorasi agar menarik pengunjung. Dari hal tersebut, kami memberikan tugas desain poster literasi kepada siswa untuk ditempelkan di perpustakaan melalui kegiatan pelatihan ini. Poster ini disebut sebagai media yang didalamnya berupa tulisan, gambar ataupun menggabungkan keduanya. Dari pengertian tersebut, poster dapat meningkatkan literasi siswa dengan informasi yang tercakup di dalamnya (Chairunnisa & Sundi, 2021). Hasil kegiatan menunjukkan siswa sangat tertarik dan antusias mengikuti pelatihan desain dengan ditunjukkan pada hasil desain poster yang sudah dibuat. Tujuan utama diadakan pelatihan ini adalah guna meningkatkan keterampilan siswa dalam bidang desain. Selesaiannya pelatihan ini diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi masyarakat dengan keterampilan yang mereka miliki dan dapat memberikan ruang kreasi untuk kreatif dan mengeksplorasi bakatnya (Salewangeng, 2023). Kegiatan ini juga dapat menunjang keterampilan siswa, karena keterampilan tidak hanya materi pelajaran namun keahlian, salah satunya mendesain (Widayanti et al., 2021). Menurut (Satiti et al., 2022) kemampuan bidang grafis juga menunjang kegiatan ekonomi terlepas dari berakhirnya pembelajaran formal

## 2. Metode

Metode yang digunakan dalam pelatihan ini menggunakan pendekatan kualitatif karena dapat menjelaskan dan mendapatkan informasi mengenai data yang dibutuhkan (Etika et al., 2021). Menurut (Adlini et al., 2022) penelitian kualitatif ini hanya membutuhkan kecukupan dan ketepatan data serta bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam mengenai masalah. Pelatihan dimulai dari kegiatan perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi kegiatan dengan pembuatan poster literasi perpustakaan.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan Pelatihan

**Perencanaan :** Sebelum ditentukannya program kerja pelatihan *Canva*, mahasiswa tim penugasan melakukan observasi di SMP PGRI 2 Somagede. Selain itu juga menerima masukan dari Kepala Sekolah untuk memberdayakan siswa OSIS agar dapat dilanjutkan oleh mereka dengan membagikan pengetahuannya kepada siswa lain.

Setelah menentukan program kerja ini, kami mulai melakukan koordinasi bersama kepala sekolah, guru pamong, dan pihak terkait seperti kesiswaan sekaligus meminta izin. Bersama pihak kesiswaan kami dibantu untuk melakukan pemilihan siswa yang akan mengikuti kegiatan ini, karena agar kegiatan dapat berjalan dengan kondusif. Untuk menginformasikan kepada siswa yang mengikuti kegiatan pelatihan ini, kami melakukan sosialisasi dan penetapan waktu sesuai kesepakatan bersama siswa di ruang serbaguna.

**Pelaksanaan :** Setelah berkoordinasi dengan Kepala Sekolah, guru pamong, pihak kesiswaan, dan siswa meminta izin kepada orangtuanya untuk mengikuti kegiatan pelatihan ini. Pelatihan *Canva* diadakan dengan diikuti oleh 10 siswa dan dilakukan 2 kali setelah selesai KBM di kelas. Kegiatan pelatihan ini dimulai dengan mahasiswa melakukan pengenalan apa itu *canva*, kegunaan, dan fitur-fitur yang ada di dalamnya. Sambil mendemonstrasikannya pada aplikasi *canva*. Kemudian, siswa dapat mengikuti dan mencobanya pada *handphone* masing-masing. Tim mahasiswa mendampingi dan mengarahkan jika terdapat kebingungan mulai dari mendaftarkan akun di aplikasi hingga proses pembuatan poster guna meningkatkan kreativitas siswa.

**Evaluasi :** Untuk menilai kemampuan siswa dalam pemahaman aplikasi *Canva* yaitu pada pembuatan poster literasi yang menjadi hasil dalam pelatihan ini. Siswa dapat meningkatkan keterampilannya dan mengetahui kegunaan akun belajar yang dimiliki juga terlihat antusias siswa dengan memanfaatkan kembali *Canva* untuk membuat kesepakatan kelas, *feed instagram*, sertifikat hari guru, atau mading kelas. Dikarenakan akun belajar aktif saat menjadi siswa aktif maka manfaat dalam jangka panjang yaitu siswa dapat menggunakan dan memanfaatkannya secara maksimal salah satunya melalui bidang desain grafis dan mendukung pemerintah agar akun belajar dapat selalu ada dan digunakan oleh siswa di tahun selanjutnya

### 3. Hasil Dan Pembahasan

Kegiatan pelatihan dilaksanakan 2 kali yang dimulai sepulang sekolah agar siswa yang mengikuti kegiatan pelatihan ini tidak ketinggalan pelajaran di kelas. Pelatihan desain *canva* dilaksanakan di ruang kelas SMP PGRI 2 Somagede dengan jaringan kuota internet seluler. Materi yang disampaikan dimulai dari dasar hingga proses pembuatan poster literasi meliputi, menambahkan atau mengedit foto, font, elemen, latar belakang, dan lainnya.

#### Sosialisasi Pelatihan

Kegiatan pelatihan ini dimulai dari koordinasi dengan kepala sekolah hingga kesiswaan yang membantu kami menyusun kegiatan sosialisasi sebelum pelatihan. Kegiatan sosialisasi bersama siswa OSIS dilaksanakan pada Rabu, 13 September 2023 untuk menentukan waktu dan tempat pelaksanaan pelatihan *Canva* yang sesuai dengan kesepakatan bersama. Dikarenakan ruang laboratorium digunakan untuk simulasi dan pelaksanaan ANBK kelas VIII, maka diputuskan untuk mengadakan pelatihan di ruang kelas meskipun dengan keterbatasan jaringan.

#### Pelatihan Canva

Kegiatan dimulai setelah kegiatan pembelajaran selesai sesuai dengan permintaan siswa agar agar tidak ketinggalan belajar. Jaringan yang kami gunakan yaitu data seluler atau berbagi hotspot seluler karena dalam pengoperasiannya diharuskan online dengan kekuatan jaringan yang stabil. Kemudian, pelaksanaan pelatihan tahap 1 pada Senin, 18 September 2023 dengan materi dasar yang disampaikan mulai dari pengenalan fitur aplikasi *canva*, membuat halaman kerja baru sesuai dengan ukuran yang diinginkan, mencari elemen, menambahkan foto atau gambar, mengatur warna, font, dan lain sebagainya. Sedangkan pelatihan tahap 2 dilaksanakan pada Jumat, 22 September 2023 dengan pendalaman materi dimana siswa diminta membuat poster yang didalamnya terdapat literasi sebagai media baca sekaligus hiasan di perpustakaan.

Pada tahap pertama ini siswa diminta login, setelah berhasil login ke akun masing-masing selanjutnya, penyampaian materi langsung menggunakan metode demonstrasi dan praktek langsung dimana siswa dapat secara langsung mencobanya pada *handphone* masing-masing serta terdapat transfer pengetahuan dan keterampilan (Suharto et al., 2022). Metode demonstrasi sangat efektif karena peserta tidak hanya mendengarkan materi atau teori, namun dapat mempraktekannya secara langsung (Badrul et al., 2023). Pada pemaparan materi kami menggunakan website *Canva* pada laptop yang dihubungkan dengan proyektor. Pemaparan materi dimulai dengan membuat halaman kerja baru tanpa menggunakan template ataupun melalui template. Kemudian pengenalan fitur dengan menambahkan elemen, teks, mengganti warna latar belakang, menambahkan foto, dan fitur lainnya.



Gambar 2. Pemaparan Materi Aplikasi Canva

Pada proses pelatihan ini, kami juga mendampingi siswa dalam pengoperasian aplikasi *Canva*. Pada pendampingan ini, mereka juga aktif bertanya akan hal yang belum dipahami atau belum dijelaskan saat praktek. Meskipun pengoperasian dan letak menu *Canva* pada *handphone* cukup berbeda dengan laptop, namun fitur yang

ditawarkan sama. Dibutuhkan ketelitian lebih pada *handphone* karena ukuran layar yang lebih kecil serta terbatas.



Gambar 3. Pendampingan Pada Siswa

Kemudian pada hari kedua dengan masih didampingi oleh mahasiswa, siswa mulai menerapkannya pada pembuatan poster sebagai media literasi untuk perpustakaan. Setiap siswa wajib membuat satu poster literasi sesuai dengan kreativitas masing-masing. Kegiatan yang dilaksanakan saat itu cukup fleksibel dengan diselingi *sharring session* dan obrolan seru lainnya.



Gambar 4. Praktek Langsung oleh Siswa menggunakan Handphone

### Hasil Karya Siswa

Sebagai bahan evaluasi pelatihan, poster hasil karya yang dibuat sesuai dengan kreativitasnya dan pengetahuan yang sudah didapatkan melalui pelatihan sebelumnya. Setiap karya memiliki karakteristik yang berbeda dan sudah menunjukkan keterampilan siswa dalam bidang desain. Dari hasil karya ini, dapat dilihat bahwa siswa dapat memahami kegiatan pelatihan serta dapat menerapkannya.





Gambar 5. Beberapa Hasil Karya Siswa

### Penempelan Poster Literasi di Perpustakaan SMP PGRI 2 Somagede

Dari kegiatan pelatihan *Canva* yang sudah dilakukan sebelumnya menghasilkan poster literasi mengenai motivasi membaca. Poster hasil karya siswa ini dicetak kemudian ditempel pada tiap sudut perpustakaan guna menambah media literasi yang menarik siswa serta membuat ruang perpustakaan lebih berwarna. Penempelan poster dilakukan saat jam pembelajaran telah selesai dengan melakukan penempelan doubletape pada masing-masing poster.



Gambar 6. Persiapan Penempelan Poster di Perpustakaan

Kemudian, satu per satu poster ditempel di setiap sudut ruangan ataupun lemari kayu untuk mengganti poster yang sudah luntur. Dengan penempelan hasil karya ini

siswa dapat merasa lebih dihargai karyanya dan memotivasi untuk membuat karya selanjutnya.



Gambar 7. Penempelan Poster di Perpustakaan

#### 4. Simpulan

Dari hasil kegiatan pelatihan desain Canva yang telah dilakukan sesuai dengan program kerja Kampus Mengajar 6 SMP PGRI 2 Somagede dapat disimpulkan beberapa hal yaitu, penggunaan *handphone* dan akun belajar siswa dapat dimanfaatkan dan dimaksimalkan dalam hal positif. Peserta pelatihan sangat merasa senang dan puas dapat dilihat dari penguasaan dan pemahaman materi yang disampaikan serta dapat mengimplementasikannya sesuai dengan kebutuhan. Hasil dari kegiatan ini yaitu poster yang dijadikan sebagai media literasi di perpustakaan SMP PGRI 2 Somagede. Karena dengan pelatihan ini siswa dapat menggali potensinya lebih dalam dibidang *editing* serta memanfaatkan akun belajar untuk mengakses *Canva for education*. Saran bagi siswa setelah mengikuti kegiatan ini, diharapkan dapat menggunakan keterampilannya dalam hal positif lainnya dan selesainya kegiatan ini diharapkan dapat diadopsi dan dikembangkan oleh pihak sekolah dan siswa. Sekolah juga perlu mengadakan sosialisasi khusus untuk pemanfaatan akun belajar dan lebih memaksimalkan penggunaan *handphone* dalam hal positif

#### 5. Ucapan Terimakasih

Terima kasih saya ucapkan kepada SMP PGRI 2 Somagede, Kepala Sekolah, Guru Pamong, Kesiswaan, dan staf yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan program ini. Terima kasih juga kepada Dosen Pembimbing dan rekan mahasiswa Kampus Mengajar 6 SMP PGRI 2 Somagede, serta siswa perwakilan OSIS yang mengikuti kegiatan pelatihan dengan sangat antusias.

#### 6. Daftar Pustaka

- Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 974–980. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3394>
- Badrul, M., Septiana, L., Budihartanti, C., & Dewi, Y. N. (2023). Pelatihan Digital dengan Aplikasi Canva Sebagai Penunjang Kegiatan Promosi di TPQ Bina Ummah. *Abditeknika Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 75–83. <https://doi.org/10.31294/abditeknika.v3i2.2207>



- 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*, 1–4. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat/article/view/10658>
- Etika, E. D., Pratiwi, S. C., Lenti, D. M. P. L., & Al Maida, D. R. (2021). Peran Mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 2 Dalam Adaptasi Teknologi di SDN Dawuhan Sengon 2. *Journal of Educational Integration and Development*, 1(4), 281–290.
- Jafar Adrian, Q., Putri, N. U., Jayadi, A., Sembiring, J. P., Sudana, I. W., Darmawan, O. A., Nugroho, F. A., & Ardiantoro, N. F. (2022). Pengenalan Aplikasi Canva Kepada Siswa/Siswi Smkn 1 Tanjung Sari, Lampung Selatan. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 187. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2020>
- KPAL. (2020). Hasil Survei Pemenuhan Hak dan Perlindungan Anak pada Masa Pandemi COVID-19. *Komisi Perlindungan Anak Indonesia*, 10, 1–56.
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Mashabi, N. A., Mulyati, M., Suryaningsih, S., Noor, F., Studi, P., Kesejahteraan, P., Teknik, F., & Jakarta, N. (2023). *PELATIHAN PEMBUATAN HIASAN DINDING SEBAGAI DEKORASI. 2023*, 127–135.
- Ramadhan, I., Imran, I., Ulfah, M., Prancisca, S., Yani T, A., Linda, L., Febrianti, U. R., & Wahyudi, A. (2023). Pelatihan Peningkatan Keterampilan Belajar Peserta Didik Menggunakan Aplikasi Canva di Sekolah Perbatasan Indonesia-Malaysia. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 4(3), 525. <https://doi.org/10.33394/jpu.v4i3.8353>
- Salewangeng, A. (2023). *Pelatihan dan Pendampingan Media Pembelajaran Canva For Education Bagi Guru Bahasa SMA Se-kecamatan Ternate Utara*. 4(4), 3173–3177.
- Satiti, W. S., Umardiyah, F., Hidayatulloh, F., Munfarida, N. F., Fatmawati, M., & Hanafi, A. (2022). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva untuk Remaja di Desa Kalikejambon. *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 105–109.
- Saza, M. F. (2023). *Pengaruh media pembelajaran canva for education terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran ski di kelas xi ips man 1 jakarta*.
- Suharto, A., Subariah, R., & Farizy, S. (2022). Pelatihan Dan Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Desain Grafis Pada Siswa Smk Saradan Tajur Halang Bogor. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 2(3), 338–342. <https://doi.org/10.53769/jai.v2i3.296>
- Trenggono Hidayatullah, M., Asbari, M., Ibrahim, M. I., Hadiditia, A., & Faidz, H. (2023). Urgensi Aplikasi Teknologi dalam Pendidikan di Indonesia. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 2(6), 70–73. <https://jisma.org/index.php/jisma/article/view/785>
- Widayanti, L., Kala'lembang, A., Adharyanty Rahayu, W., Yulia Riska, S., & Arya Sapoetra, Y. (2021). Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 91–102. <https://doi.org/10.32815/jpm.v2i2.813>
- 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>