



## PELATIHAN CANVA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBUATAN MEDIA TUGAS SEKOLAH DI SMAN 6 MAROS

Syamsuriyawati<sup>1</sup>✉, Hajrah Nurul Annisa<sup>2</sup>, Radia<sup>3</sup>, Maghfira Izzani Bachtiar<sup>2</sup>,  
Nurhayati<sup>3</sup>, Nurfaida<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Muslim Maros

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muslim Maros

<sup>3</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Muslim Maros

✉email: [wathy@umma.ac.id](mailto:wathy@umma.ac.id)

### ABSTRAK

**Abstrak:** Perkembangan teknologi digital menuntut siswa memiliki kreativitas dan kemampuan literasi visual dalam menyajikan tugas sekolah. Oleh karena itu, pelatihan Canva dilaksanakan untuk meningkatkan kreativitas siswa SMAN 6 Maros melalui pemanfaatan media desain digital sebagai bagian dari program pengabdian kepada masyarakat. Kegiatan ini meliputi penyampaian materi, demonstrasi, dan praktik langsung penggunaan Canva dari fitur dasar hingga lanjutan. Evaluasi dilakukan menggunakan angket pretest–posttest serta penilaian karya siswa. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan kreativitas siswa sebesar 81% setelah pelatihan. Selain itu, kualitas desain karya siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan, terutama pada aspek tata letak dan penyampaian informasi visual. Hal ini membuktikan bahwa pelatihan Canva efektif dalam meningkatkan kreativitas dan kualitas media tugas sekolah siswa, serta berpotensi diterapkan secara berkelanjutan sebagai media pembelajaran digital untuk mendukung penguatan kompetensi abad ke-21, khususnya kreativitas, literasi digital, dan kemampuan komunikasi visual.

**Kata Kunci:** Canva; Kreativitas Siswa; Media Tugas Sekolah

**Abstract:** The rapid development of digital technology requires students to possess creativity and visual literacy skills in presenting school assignments. Therefore, Canva training was conducted to enhance the creativity of students at SMA Negeri 6 Maros through the use of digital design media as part of a community service program. The activity included material delivery, demonstrations, and hands-on practice in using Canva, covering both basic and advanced features. Evaluation was carried out using pretest–posttest questionnaires and student work assessments. The results showed an 81% increase in student creativity after the training. In addition, the quality of students' design work improved significantly, particularly in terms of layout arrangement and visual information delivery. These findings indicate that Canva training is effective in improving students' creativity and the quality of school assignment media and has the potential to be implemented sustainably as a digital learning medium to support the development of 21st-century competencies, especially creativity, digital literacy, and visual communication skills.

**Keywords:** Canva; Student Creativity; School Assignment Media



#### Article History:

Received: 05-12-2025

Revised : 17-12-2025

Accepted: 27-12-2025

Online : 02-06-2026



*This is an open access article under the  
CC-BY-SA license*

### A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan telah membawa perubahan signifikan pada cara siswa mengakses informasi dan menyelesaikan tugas

sekolah. Pembelajaran abad 21 menuntut siswa untuk memiliki kemampuan berpikir kreatif, kolaboratif, dan melek digital. Salah satu keterampilan yang semakin penting adalah kemampuan dalam menghasilkan media pembelajaran atau media tugas yang menarik, informatif, dan komunikatif. Masdar dkk. (2024) mengatakan salah satu keterampilan yang semakin penting adalah kemampuan menghasilkan media pembelajaran atau media tugas yang menarik, informatif, dan relevan dengan konteks pembelajaran. Menurut Pratama dkk. (2025) literasi digital telah menjadi kebutuhan penting dalam pendidikan Indonesia sepanjang periode transformasi digital, dengan tantangan utama berupa infrastruktur dan persiapan guru. Literasi digital juga meningkatkan kualitas pendidikan melalui akses dan keterlibatan siswa dengan digital. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa tidak semua siswa memiliki keterampilan desain yang memadai ataupun pemahaman tentang penggunaan platform digital yang dapat membantu mereka dalam menciptakan karya visual berkualitas.

Berdasarkan pengamatan awal dan wawancara dengan siswa SMAN 6 Maros, ditemukan bahwa banyak siswa tidak familiar dengan penggunaan Canva, dan beberapa diantaranya bahkan belum pernah menggunakannya sebelumnya. Banyak siswa masih menggunakan program desktop seperti *Microsoft Word* dan *Microsoft PowerPoint*, sehingga karya yang mereka hasilkan seringkali tidak terlalu kreatif atau menarik. Revolusi digital ini menyoroti pentingnya pembelajaran terstruktur agar siswa dapat menggunakan Canva secara efektif untuk memenuhi kewajiban akademik mereka. Menurut Sulolipu dkk. (2025) mengatakan bahwa pentingnya literasi digital dan keterampilan desain visual bagi siswa melalui pelatihan membuat poster, infografis, dan presentasi, literasi digital siswa meningkat dan media pembelajaran mereka menjadi lebih menarik serta relevan secara visual. Selain itu, Sugeha dkk. (2025) juga menemukan bahwa pelatihan desain grafis berbasis digital secara signifikan meningkatkan kompetensi visual siswa, termasuk kemampuan tata letak, pemilihan warna, tipografi, sehingga mereka dapat menghasilkan desain dengan kualitas baik. Selanjutnya pelatihan untuk siswa SMA menunjukkan peningkatan 78,40%-89,60% pada penerapan materi dan motivasi, serta menumbuhkan kreativitas dan pola pikir kritis melalui metode berbasis proyek (Wulandari dkk., 2025). Sejalan dengan Setiadi & Khairunnisa (2025) yang mengatakan bahwa Canva mempermudah proses design media pembelajaran dengan persentase 80%.

Canva merupakan salah satu aplikasi desain grafis berbasis web yang populer dan mudah digunakan oleh pelajar (Hidayah dkk., 2024). Canva menyediakan berbagai template, elemen grafis, serta fitur penyuntingan yang intuitif, sehingga sangat cocok untuk digunakan sebagai media belajar maupun sebagai sarana siswa dalam membuat poster, presentasi, infografis, hingga media tugas lainnya. Pelatihan penggunaan Canva diyakini mampu membantu siswa mengembangkan kreativitas serta meningkatkan kualitas hasil tugas sekolah yang mereka buat. Menurut Wulandari & Mudinillah (2022) menyatakan bahwa pemanfaatan Canva dalam pembuatan media pembelajaran memiliki banyak kelebihan yaitu dengan Canva kita bisa membuat berbagai jenis desain yang dilengkapi dengan

beragam fitur animasi, template serta penomoran halaman. Sehingga hal ini dapat mendorong kreativitas serta efisiensi waktu baik bagi guru atau pun siswa dalam kegiatan mendesain media yang menarik yang dapat digunakan sebagai bahan presentasi, berupa slide, *mind mapping*, maupun poster.

Oleh karena itu, pelatihan canva dipandang penting untuk diberikan kepada siswa SMAN 6 Maros. Pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang fitur canva sekaligus mengembangkan kreativitas dalam membuat media tugas sekolah. Dengan pelatihan yang tepat, siswa dapat menghasilkan karya visual yang lebih menarik, informatif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

## **B. METODE PELAKSANAAN**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Kegiatan berlangsung di SMAN 6 Maros pada hari Jumat tanggal 7 November 2025, dengan melibatkan 32 siswa sebagai perwakilan kelas X dan XI. Pemilihan perwakilan kelas bertujuan untuk merepresentasikan perbedaan tingkat kelas sekaligus memudahkan proses pendampingan dan penyebaran hasil pelatihan kepada siswa lain. Penilaian kegiatan dilakukan dengan menggunakan dua instrumen, yaitu angket dan penilaian karya siswa. Angket digunakan untuk mengukur pemahaman antarmuka canva, penguasaan fitur dasar dan lanjutan, peningkatan kreativitas, persepsi manfaat canva, serta kepuasan terhadap penyampaian materi. Sementara itu, penilaian karya dilakukan melalui lembar observasi dan rubrik yang mencakup aspek tata letak, keterbacaan teks, konsistensi warna dan elemen visual, serta kemampuan menyampaikan informasi secara visual, yang dinilai pada tahap pretest dan posttest.

### **1. Tahap Persiapan**

Pada tahap persiapan, tim pelaksana melakukan koordinasi dengan pihak sekolah terkait jadwal, peserta, dan kebutuhan teknis kegiatan. Selain itu, dilakukan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara awal untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman siswa terhadap canva dan kemampuan desain dasar. Berdasarkan hasil tersebut, tim menyusun modul pelatihan yang mencakup pengenalan canva, penggunaan fitur dasar dan lanjutan, serta contoh media tugas sekolah yang relevan. Selain itu, tim juga menyiapkan perangkat pendukung berupa laptop, akun canva, jaringan internet dan *Smart TV*.

### **2. Tahap Pelaksanaan**

Tahap pelaksanaan dilakukan dalam bentuk pelatihan terpadu yang mengkombinasikan metode ceramaha, demonstrasi, dan praktik langsung. Siswa diperkenalkan pada antarmuka canva beserta fitur-fiturnya melalui kegiatan demonstrasi, kemudian dilanjutkan dengan penerapan langsung melalui praktik pembuatan poster dan desain presentasi. Selama proses praktik, tim pelaksana melakukan pendampingan serta memberikan umpan balik secara berkelanjutan guna membantu siswa memahami fitur canva dan meningkatkan kualitas desain

yang dihasilkan. Kegiatan ditutup dengan sesi peninjauan dan diskusi terhadap hasil karya siswa.

### **3. Tahap Evaluasi**

Tahap evaluasi bertujuan untuk menilai efektivitas pelatihan, baik dari aspek proses maupun hasil. Evaluasi proses dilakukan melalui pengamatan terhadap partisipasi dan keaktifan siswa selama kegiatan berlangsung, sedangkan evaluasi hasil dilakukan melalui analisis angket serta penilaian terhadap karya siswa. Seluruh rangkaian kegiatan selanjutnya didokumentasikan dan disusun dalam bentuk laporan sebagai bentuk pertanggungjawaban kegiatan sekaligus sebagai dasar pengembangan program pelatihan serupa di masa mendatang.

## **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan penggunaan canva bagi siswa SMAN 6 Maros memberikan hasil yang signifikan dalam peningkatan kemampuan desain digital siswa. Kegiatan yang diikuti oleh 32 peserta ini dievaluasi melalui observasi proses, penilaian karya, dan pengisian angket. Secara umum, seluruh rangkaian kegiatan berjalan dengan baik dan sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.

### **1. Hasil Tahap Pelaksanaan**

Pada tahap penyampaian materi, kegiatan pelatihan diawali dengan sesi ceramah interaktif yang berfokus pada pengenalan canva. Instruktur menyampaikan materi mengenai antarmuka canva, jenis-jenis proyek yang dapat dibuat, serta fungsi utama seperti penggunaan template, elemen, dan palet warna. Hasil angket menunjukkan bahwa sebanyak 85% siswa menyatakan materi pengenalan tersebut mudah dipahami karena disampaikan secara sistematis melalui demonstrasi langsung menggunakan *Smart TV*. Selanjutnya, materi difokuskan pada penggunaan fitur dasar canva. Siswa diperkenalkan pada teknik penyusunan tata letak sederhana. Hasil observasi menunjukkan bahwa 87% siswa mampu mengikuti langkah-langkah yang ditunjukkan oleh instruktur tanpa hambatan. Hal ini menunjukkan bahwa fitur dasar canva relatif mudah dikuasai karena antarmukanya yang sederhana, intuitif, dan selaras dengan pengalaman siswa dalam menggunakan aplikasi digital sebelumnya. Pada sesi ini, instruktur juga memberikan contoh desain poster sederhana yang kemudian ditiru dan dimodifikasi oleh siswa sebagai latihan awal.

Pada penyampaian materi lanjutan, siswa diperkenalkan pada fitur-fitur yang lebih kompleks, seperti animasi, pengaturan tata letak profesional, pengelolaan elemen grafis, serta teknik desain persentasi yang efektif. Sekitar 78% siswa mampu mengikuti dan memahami demonstrasi fitur lanjutan, meskipun sebagian siswa (22%) masih memerlukan pendampingan lebih intensif, khususnya dalam menjaga konsistensi visual desain. Melalui kegiatan praktik mandiri yang dilakukan setelah setiap sesi materi, siswa diberi kesempatan untuk menghasilkan desain poster dan slide persentasi sesuai dengan arahan instruktur.

Gambar 1 memperlihatkan proses penyampaian materi pelatihan canva oleh instruktur kepada siswa. Instruktur menjelaskan pengenalan antarmuka canva serta fitur-fitur dasar melalui metode ceramah interaktif dan demonstrasi langsung menggunakan *Smart TV*. Para siswa tampak memperhatikan penjelasan dengan antusias sebagai tahap awal memahami penggunaan canva dalam pembuatan media tugas sekolah.



**Gambar 1.** Instruktur memberikan materi pelatihan canva kepada siswa

Hasil observasi selama proses pelatihan menunjukkan tingkat partisipasi siswa yang tinggi. Sebanyak 91% siswa aktif bertanya serta mencoba fitur-fitur baru yang didemonstrasikan oleh instruktur. Pada sesi praktik pembuatan poster, 81% siswa mampu menyelesaikan tugas dengan baik, sedangkan pada kegiatan pembuatan slide presentasi 69% siswa berhasil menerapkan fitur lanjutan, seperti animasi dan pengaturan halaman. Pendampingan yang dilakukan secara intensif terbukti berkontribusi terhadap peningkatan kualitas karya siswa. Berdasarkan penilaian instruktur, 75% siswa menunjukkan perkembangan yang signifikan dalam aspek pemilihan warna, konsistensi desain, dan keterbacaan teks setelah memperoleh umpan balik secara langsung.



**Gambar 2.** Sesi pendampingan langsung kepada siswa

Gambar 2 menunjukkan aktivitas pendampingan langsung kepada siswa saat sesi praktik penggunaan canva. Instruktur memberikan bimbingan secara individual dan kelompok dalam mengoperasikan fitur-fitur canva, seperti

pengaturan teks, pemilihan elemen, dan tata letak desain. Pendampingan ini bertujuan membantu siswa mengatasi kesulitan serta meningkatkan kualitas hasil desain yang mereka buat.

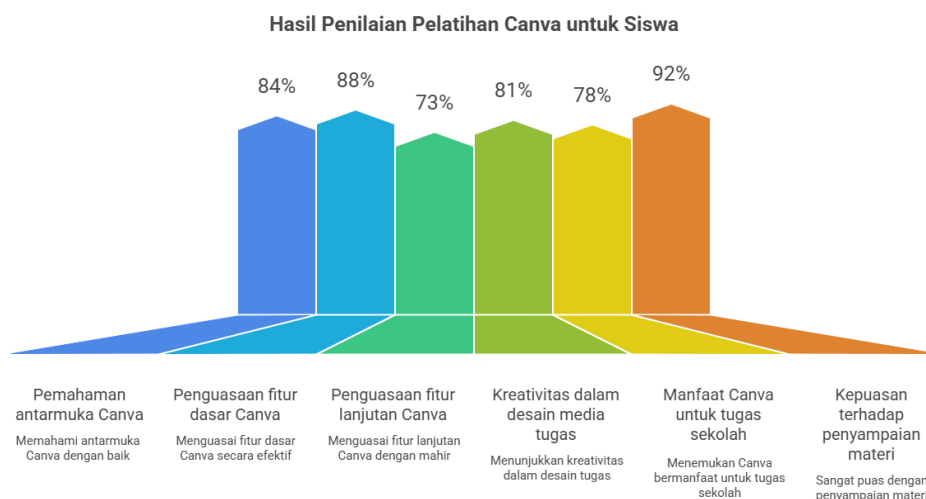


**Gambar 3.** Sesi foto bersama instruktur dan peserta

Gambar 3 menampilkan sesi foto bersama instruktur dan seluruh peserta pelatihan canva setelah kegiatan selesai dilaksanakan. Foto bersama ini menjadi dokumentasi akhir kegiatan pengabdian kepada masyarakat sekaligus menjadi kebersamaan dan keberhasilan pelaksanaan pelatihan dalam meningkatkan kreativitas siswa.

## 2. Hasil Evaluasi Kegiatan

Evaluasi pelatihan canva dilakukan terhadap 32 siswa menggunakan angket tertutup dengan skala likert 4 tingkat, yaitu sangat tidak setuju (skor 1), tidak setuju (skor 2), setuju (skor 3), dan sangat setuju (skor 4), yang diberikan pada tahap pretest dan posttest. Skor angket kemudian dikonversi ke dalam bentuk persentase dan dikelompokkan ke dalam kriteria penilaian, yaitu persentase  $\geq 76\%$  dikategorikan sebagai memahami; persentase  $56-75\%$  sebagai cukup memahami; dan persentase  $\leq 55\%$  sebagai kurang memahami. Gambar 4 menunjukkan hasil penilaian pelatihan canva berdasarkan angket yang diisi oleh responden.



**Gambar 4.** Hasil penilaian pelatihan canva

Penilaian karya siswa dilakukan menggunakan lembar observasi dan rubrik penilaian yang dirancang untuk menilai kualitas desain secara komprehensif. Indikator penilaian meliputi aspek tata letak (layout), keterbacaan teks, konsistensi penggunaan warna, dan elemen visual, serta kemampuan siswa dalam menyampaikan informasi secara visual. Peningkatan kualitas karya dinyatakan terjadi apabila persentase ketercapaian setiap indikator menunjukkan kenaikan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Hasil penilaian menunjukkan adanya peningkatan yang cukup tajam pada aspek tata letak, yaitu dari 25% sebelum pelatihan menjadi 79% setelah pelatihan. Selain itu, kemampuan siswa dalam menyampaikan informasi secara visual juga mengalami peningkatan yang signifikan, dari 34% pada tahap pretest menjadi 83% pada tahap posttest. Temuan ini mengindikasikan bahwa pelatihan Canva berkontribusi positif terhadap peningkatan kualitas desain karya siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian Lase dkk. (2024), bahwa penggunaan canva dalam pembuatan modul di Universitas Nias efektif dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Begitu pula penelitian oleh Armila & Kusumastuti (2025) dan Aprilia dkk. (2024) yang menemukan bahwa pelatihan pembuatan produk digital berbasis canva sangat efektif dalam mengembangkan potensi kreatif mahasiswa. Selain itu, penelitian oleh Ramadhan dkk. (2025) dan Jamaludin & Sedek (2024) menegaskan bahwa pelatihan canva memberikan dampak positif terhadap pengembangan keterampilan desain grafis siswa, meningkatkan kreativitas, serta memperkuat kemampuan berpikir kritis, dan komunikasi visual. Temuan-temuan tersebut mendukung hasil penelitian ini yang menunjukkan peningkatan baik dari aspek pengetahuan maupun motivasi peserta.

Berdasarkan hasil kegiatan dan di dukung oleh temuan penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pelatihan yang memanfaatkan canva sebagai media utama terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan desain siswa. Siswa tidak hanya memahami penggunaan fitur-fitur canva, tetapi juga menunjukkan peningkatan rasa percaya diri serta motivasi untuk terus mengembangkan keterampilan desain grafis. Dengan demikian, canva dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan desain visual dalam berbagai konteks pendidikan.

#### **D. SIMPULAN**

Pelatihan Canva terbukti efektif meningkatkan pemahaman dan keterampilan desain siswa. Hasil angket menunjukkan adanya peningkatan pada hampir seluruh aspek yang dinilai, meliputi pemahaman antarmuka (84%), fitur dasar (88%), fitur lanjutan (73%), kreativitas (81%), manfaat canva untuk penyelesaian tugas sekolah (78%), serta tingkat kepuasan terhadap penyampaian materi (92%). Selain itu, penilaian terhadap karya siswa juga memperlihatkan peningkatan kualitas desain, yang signifikan. Kemampuan dalam mengatur tata letak meningkat dari 25% menjadi 79%, sedangkan kemampuan menyampaikan informasi secara visual meningkat dari 34% menjadi 83%. Secara keseluruhan,

hasil tersebut menunjukkan bahwa pelatihan canva berhasil meningkatkan literasi visual dan kemampuan desain siswa secara signifikan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada pihak sekolah mitra beserta seluruh peserta kegiatan yang telah berpartisipasi secara aktif selama proses pelaksanaan kegiatan. Apresiasi yang setinggi-tingginya juga kami berikan kepada seluruh tim pelaksana dan rekan sejawat yang telah berkontribusi dalam tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga penyusunan laporan akhir kegiatan. Berkat kerja sama, dukungan, dan kontribusi dari berbagai pihak, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat terlaksana dengan lancar serta memberikan manfaat bagi peserta dan lembaga terkait.

## REFERENSI

- Aprilia, D. N., Setiawan, D., & Farhanto, G. (2024). Empowering SMKS Nusantara Banyuwangi Students through Canva Training to Improve Graphic Design Skills. *GANDRUNG: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 1733–1739. <https://doi.org/10.36526/gandrung.v5i2.4024>
- Armila, A. P., & Kusumastuti, A. D. (2025). Melatih Kreativitas Mahasiswa Melalui Pengembangan Produk Digital Pada Mata Kuliah Kreativitas dan Inovasi. *Cerdika: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 5(7), 2133–2140. <https://doi.org/10.59141/cerdika.v5i7.2726>
- Hidayah, H. A., Hidayatullah, H. M., Asnidar, A., & Nasir, N. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Desain Grafis Melalui Aplikasi Canva. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(2), 97–102. <https://doi.org/10.59031/jkppk.v2i2.335>
- Jamaludin, N. F., & Sedek, S. F. (2024). Canva as a Digital Tool for Effective Student Learning Experience. *Journal of Advanced Research in Computing and Applications*, 33(1), 22–33. <https://doi.org/10.37934/arca.33.1.2233>
- Lase, J. H., Gea, L. I., Telaumbanua, K. S., & Ndruru, M. (2024). Analisis Pengaruh Penggunaan Canva Terhadap Kreativitas Mahasiswa PBSI pada Mata Kuliah Penulisan Modul. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(3), 3617–3623. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1409>
- Masdar, A. K. C., Nadira, L., Murnika, Y., & Wismanto. (2024). Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Pencapaian Belajar Peserta Didik. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(3), 76–85. <https://doi.org/10.62383/edukasi.v1i3.243>
- Pratama, S., Ashari, M., Zulkarnain, S. A. B., & Sabrina, E. (2025). Pentingnya Literasi Digital dalam Dunia Pendidikan: Transformasi Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 6(2), 554–561. <https://doi.org/10.55583/jkip.v6i2.1388>
- Ramadhan, M., Yusuf, A., Alam, A. F., Nurhamzah, W., & Haslinda. (2025). Pelatihan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Softskill Siswa. *Jurnal Publikasi Pengabdian Masyarakat: Inovasi Dan Pemberdayaan*, 1(1), 55–63. <https://doi.org/10.71049/zc3w2c25>

- Setiadi, F. M., & Khairunnisa. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Arab untuk Anak Usia Dini. *JURNAL TILA (Tarbiyah Islamiyah Lil Athfaal)*, 5(1), 597–606. <https://doi.org/10.56874/tila.v5i1.2463>
- Sugeha, S., Tombokan, A. C., Walewangko, E. A., Wiwin, K., Kaunang, D. F., Regar, V. E., & Pulukadang, R. J. (2025). Peningkatan Kompetensi Visual Siswa Melalui Desain Digital Canva Di SMK Negeri 2 Tondano: Pengabdian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 3(4), 3479–3488. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.1067>
- Sulolipu, A. A., Rosmayanti, V., Wahid, A., Ram, S. W., & Ishak, S. (2025). Visual Learning With Canva: Meningkatkan Literasi Digital Siswa Dengan Media Desain Interaktif di SMA 23 Makassar. *ABDI SAMULANG: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 56–63. <https://doi.org/10.61477/abdisamulang.v4i1.58>
- 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: Jurnal Teknologi Untuk Masyarakat*, 4(1), 64–75. <https://doi.org/10.24002/giat.v4i1.11607>
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>