

Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Smks Karya Serdang

¹⁾Lukman Pardede, ²⁾Jelita Vini Oktavia Sirait, ³⁾Ruth anggreni Siagian, ⁴⁾Putri Elga Marbun, ⁵⁾Febrina Damanik

^{1,2,3,4,5)}Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas HKBP Nommensen Medan, Indonesia
Email Corresponding: jelita.sirait@studentuhn.ac.id

INFORMASI ARTIKEL

ABSTRAK

Kata Kunci:

Aplikasi Canva
Kreativitas
SMKS Karya Serdang

Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) merupakan program pelaksanaan pengabdian yang dilakukan oleh tim mahasiswa FKIP Universitas HKBP Nommensen Medan. PKM dilaksanakan di Sekolah SMKS Karya Serdang dengan pelatihan pemanfaatan Aplikasi canva guna meningkatkan kreatifitas dalam mengembangkan media pembelajaran bagi guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMKS Karya Serdang. Metodologi yang kami gunakan yaitu metodologi 2 siklus guna memperkuat dan memberikan dampak keberhasilan dari metode dan model pembelajaran yang dilakukan. Kendala yang di hadapi selama proses pelaksanaan pembelajaran ialah kurangnya pemahaman terkait aplikasi desain interaktif Canva. Sehingga para guru dalam memberikan materi dilakukan secara konvensional. Kedua, pembelajaran yang dilakukan masih terkesan biasa saja misalkan hanya menggunakan slide power point dengan tampilan slide yang kurang menarik dan belum optimal selain itu materi yang bersifat informasi interaktif hanya menampilkan video biasa saja sehingga mengakibatkan rasa bosan serta kurangnya pemahaman siswa di dalam menerima pelajaran khususnya mata pelajaran sejarah. Oleh karena itu, sudah sangat tepat apabila mahasiswa FKIP Univeristas HKBP Nommensen Medan, memberikan kontribusi positif dan nyata kepada Sekolah SMKS Karya Serdang, untuk membuatkan sebuah pelatihan terkait peningkatan kreatifitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Sasaran Kegiatan PKM kebijakan tahun 2024 yang dilaksanakan oleh tim PKM untuk melakukan pelatihan Aplikasi Canva Guna Meningkatkan Kreatifitas dalam mengembangkan media pembelajaran yang bertujuan agar dapat meningkatkan motivasi siswa didalam mempelajari mata pelajaran Bahasa Indonesia.

ABSTRACT

Keywords:

Canva App 1
Creativity 2
SMKS Karya Serdang_3

Community Service (PkM) is a service implementation program carried out by a team of FKIP students at HKBP Nommensen University, Medan. PKM was implemented at SMKS Karya Serdang School with training on the use of the Canva application to increase creativity in developing learning media for Indonesian language subject teachers at SMKS Karya Serdang. The methodology we use is a 2 cycle methodology to strengthen and impact the success of the learning methods and models carried out. The obstacle faced during the learning process was a lack of understanding regarding the Canva interactive design application so that teachers provided the material conventionally. Second, the learning that is carried out still seems ordinary, for example only using PowerPoint slides with slide displays that are less attractive and not optimal. Apart from that, interactive information material only displays ordinary videos, resulting in boredom and lack of understanding of students in receiving lessons, especially subjects. history lesson. Therefore, it is very appropriate for FKIP students at HKBP Nommensen University, Medan, to make a positive and real contribution to the Karya Serdang Vocational School, to provide training related to increasing teacher creativity in developing learning media. The 2024 policy PKM activity target implemented by the PKM team is to conduct Canva Application training to increase creativity in developing learning media which aims to increase student motivation in studying Indonesian language subjects.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



1996

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek penting bagi perkembangan sumber daya manusia, sebab pendidikan merupakan wahana atau salah satu instrumen yang digunakan bukan saja untuk membebaskan manusia dari keterbelakangan, melainkan juga dari kebodohan dan kemiskinan. Melalui pendidikan dapat ditanamkan sikap/ nilai yang sesuai dan memberikan bekal kompetensi yang diperlukan kepada penerus bangsa. Dalam proses pendidikan, kurikulum merupakan alat untuk mencapai tujuan pendidikan. Orientasi pelaksanaan Pendidikan adalah terwujudnya generasi yang berkarakter, sebagai jawaban atas terjadinya dekadensi moral bagi generasi muda (Agung, L., 2011). Pendidikan tanpa guru, ibarat ruangan tanpa cahaya. Guru memiliki peran yang sangat strategis bagi dunia pendidikan, karena dari semua komponen pendidikan yang ada seperti kurikulum, sarana prasarana, metode pembelajaran, guru, siswa, orang tua, dan lingkungan, yang paling menentukan adalah guru. Tantangan pendidikan berkualitas, mengharuskan guru untuk lebih kreatif, inovatif, dan inspiratif dalam mendesain kegiatan pembelajaran.

Pendidikan menjadi sarana utama dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan mengembangkan potensi diri sesuai minat dan bakat bagi penerus bangsa. Kualitas pendidikan sangat berpengaruh dalam mendukung terciptanya karakter peserta didik. Karakter yang baik tidak dibentuk dalam waktu yang singkat tapi diperlukan upaya untuk mengembangkan karakter yang baik. Pendidikan adalah usaha untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga mampu menghadapi perubahan yang akan datang akibat perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Pendidikan yang berkualitas merupakan suatu kebutuhan dalam penyelenggaraan pendidikan tinggi dan sebagai salah satu penentu bagi pembangunan negara. Lulusan yang berkualitas membutuhkan sistem pendidikan yang berkualitas pula. Dalam pembentukan sistem pendidikan yang berkualitas, selain SDM, sarana dan prasarana, kurikulum juga diperlukan manajemen yang berkualitas.

Pendidikan di Indonesia harus dapat berperan aktif dalam era globalisasi, kita tidak ingin hanya menjadi objek dan dipermaikan bangsa lain. Oleh sebab itu kita harus mempersiapkan diri sedini mungkin untuk menyongsong era tersebut, salah satu alternatif adalah mempersiapkan sumberdaya manusia melalui proses pendidikan. Agar dapat mencapai tujuan dan sasaran ini, perlu disusun strategi yang tepat yaitu pertama ialah adopsi dan penerapan IPTEK. Kedua, peningkatan kemampuan dan kemandirian IPTEK. Ketiga, pengembangan teknologi berbasis maritim. Keempat, pengembangan dana inovasi. Kelima, pengembangan IPTEK berbasis budaya.

Kurangnya tenaga pendidik dan fasilitas pendidikan di daerah Medan menjadi masalah kualitas pendidikan di kota Medan. Maka Penggabungan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di Medan diharapkan dapat menjawab permasalahan kekurangan sarana prasarana, tenaga guru, efisiensi biaya, dan peningkatan mutu lulusan. Hal ini terungkap dalam Seminar Hasil Kajian Penggabungan SMK Negeri untuk Peningkatan Kualitas Pengelolaan Pendidikan di Kota Medan, Kamis (20/10) di Hotel Grand Antares Medan. Kajian ini dilakukan oleh Tim Pokja Jaringan Penelitian dan Pengembangan Bidang Pendidikan Kota Medan. Selain itu, perlu dilakukan peningkatan supervisi oleh pengawas sekolah terhadap sekolah-sekolah hasil penggabungan sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di masing-masing sekolah.

Pendidikan di era modern menuntut adopsi teknologi sebagai alat pembelajaran yang efektif. Salah satu aspek yang tidak dapat diabaikan adalah kreativitas, terutama dalam lingkup Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Siswa SMK perlu dilengkapi dengan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan industri, termasuk kemampuan berpikir kreatif dan menghasilkan desain visual yang menarik. Dalam konteks ini, penggunaan aplikasi Canva menawarkan potensi untuk menjadi suatu upaya yang signifikan dalam meningkatkan kreativitas siswa. Sekolah Menengah Kejuruan memiliki tujuan khusus dalam menyiapkan siswa untuk terjun langsung ke dunia kerja. Dalam hal ini, keberhasilan siswa tidak hanya diukur dari pemahaman teoritis, tetapi juga dari kemampuan mereka mengaplikasikan keterampilan praktis. Kreativitas menjadi elemen kunci dalam memenuhi tuntutan pasar kerja yang terus berubah, dan integrasi teknologi seperti aplikasi Canva dapat menjadi langkah strategis.

Perkembangan teknologi telah mengubah paradigma pembelajaran. Penggunaan teknologi di dalam kelas tidak hanya meningkatkan efisiensi, tetapi juga membuka pintu untuk pengembangan kreativitas. Aplikasi Canva, sebagai platform desain grafis yang user-friendly, memberikan peluang bagi siswa SMK untuk mengeksplorasi kreativitas mereka dengan mudah, tanpa memerlukan keahlian desain yang tinggi. Meskipun kreativitas diakui sebagai keterampilan yang penting, masih banyak siswa SMK yang menghadapi kendala

dalam mengembangkan kemampuan desain mereka. Rendahnya keterampilan ini dapat menjadi hambatan dalam memenuhi ekspektasi industri. Oleh karena itu, diperlukan suatu pendekatan yang inovatif dan inklusif, seperti penggunaan aplikasi Canva, untuk mengatasi tantangan ini. Perkembangan Teknologi yang begitu pesat dan canggih membuat manusia tak dapat dipisahkan teknologi tersebut seperti smartphone dan komputer. Namun tidak semua manusia memahami tentang bagaimana menginstal aplikasi atau bahkan menggunakan suatu aplikasi seperti aplikasi desain (Y. Desnelita, dkk. 2019). Untuk itu dibutuhkan pemahaman atau pengetahuan tentang bagaimana melakukan penginstalan dan membuat desain gratis dan mudah dipahami salah satunya adalah dengan menggunakan aplikasi canva.

Pemilihan Canva sebagai fokus penelitian ini didasarkan pada keunggulannya sebagai alat desain yang intuitif, dapat diakses secara online, dan menyediakan berbagai fitur kreatif. Dengan demikian, penggunaan Canva diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kreativitas siswa SMK, memperkuat relevansi pendidikan mereka dengan tuntutan dunia kerja. Melalui pemahaman latar belakang ini, diharapkan dapat ditemukan solusi inovatif untuk meningkatkan kreativitas siswa SMK melalui pemanfaatan aplikasi Canva.

Berdasarkan uraian penjelasan diatas canva merupakan aplikasi multifungsi yang dapat digunakan untuk pengembangan media pembelajaran sebagai solusi atas permasalahan mitra (Canva. (n.d)). Sehingga sudah sangat tepat apabila tim peneliti melakukan PKM terkait dengan pelatihan pemanfaatan Aplikasi canva guna meningkatkan kreatifitas dalam mengembangkan media pembelajaran bagi guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMKS Karya Serdang. Tim telah melakukan komunikasi secara langsung kepada kepala sekolah, beliau menjelaskan bahwa Kendala yang dihadapi selama proses pelaksanaan pembelajaran ialah kurangnya pemahaman terkait aplikasi desain interaktif Canva. Sehingga para guru dalam memberikan materi dilakukan secara konvensional. Kedua, pembelajaran yang dilakukan masih terkesan biasa saja misalkan hanya menggunakan slide power point dengan tampilan slide yang kurang menarik dan belum optimal selain itu materi yang bersifat informasi interaktif hanya menampilkan video biasa saja sehingga mengakibatkan rasa bosan serta kurangnya pemahaman siswa di dalam menerima pelajaran khususnya mata pelajaran sejarah. Oleh karena itu, sudah sangat tepat apabila Univeristas HKBP NOMMENSEN Medan, memberikan kontribusi positif dan nyata kepada Sekolah SMKS Karya Serdang, untuk membuatkan sebuah pelatihan terkait peningkatan kreatifitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Sasaran Kegiatan PKM kebijakan tahun 2024 yang dilaksanakan oleh tim PKM untuk melakukan pelatihan Aplikasi Canva Guna Meningkatkan Kreatifitas dalam mengembangkan media pembelajaran yang bertujuan agar dapat meningkatkan motivasi siswa didalam mempelajari mata pelajaran Bahasa Indonesia.

II. MASALAH

Masalah yang terdapat banyak siswa SMK yang menghadapi kendala dalam mengembangkan kemampuan desain mereka. Rendahnya keterampilan ini dapat menjadi hambatan dalam memenuhi ekspektasi industri. Oleh karena itu, diperlukan suatu pendekatan yang inovatif dan inklusif, seperti penggunaan aplikasi Canva, untuk mengatasi tantangan ini. Perkembangan Teknologi yang begitu pesat dan canggih membuat manusia tak dapat dipisahkan teknologi tersebut seperti smartphone dan komputer. Namun tidak semua manusia memahami tentang bagaimana menginstal aplikasi atau bahkan menggunakan suatu aplikasi seperti aplikasi desain. Memberikan siswa platform yang interaktif dan intuitif untuk mengembangkan keterampilan desain grafis, memotivasi mereka untuk menyampaikan ide dengan cara visual, serta memperluas pemahaman mereka tentang kreativitas digital.

LAMPIRAN KEGIATAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (PKM)



Gambar 1. Foto Bersama

Deskripsi: Foto ini diambil saat kami bertemu dengan kepala sekolah SMKS Karya Serdang untuk meminta perizinan dalam melakukan kegiatan pengabdian dalam hal mengajar kepada siswa-siswi di SMKS Karya Serdang.



Gambar 2. Kegiatan PkM

Deskripsi: Foto ini diambil ketika hari pertama pengabdian



Gambar 3. Kegiatan PkM

III. METODE

1999

Kegiatan pengabdian masyarakat di SMKS Karya Serdang dilaksanakan pada bulan Februari. Kegiatan yang dilaksanakan meliputi melakukan pendekatan dalam setiap proses pembelajaran, Pendekatan penelitian yang kami gunakan yaitu pendekatan inquiry. Istilah Inquiry mempunyai kesamaan konsep dengan istilah lain seperti Discovery, Problem solving dan Reflective Thinking. Semua istilah ini sama dalam penerapannya yaitu berusaha untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat belajar melalui kegiatan pengajuan berbagai permasalahan secara sistematis, sehingga dalam pembelajaran lebih berpusat pada keaktifan siswa.

Dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan Inquiry, kami menyajikan bahan tidak sampai tuntas, tetapi memberi peluang kepada siswa untuk mencari dan menemukannya sendiri dengan menggunakan berbagai cara pendekatan masalah. Sebagaimana dikemukakan oleh Bruner bahwa landasan yang mendasari pendekatan inquiry ini adalah hasil belajar dengan cara ini lebih mudah diingat, mudah ditransfer oleh siswa.

Pengetahuan dan kecakapan siswa yang bersangkutan dapat menumbuhkan motif intrinsik karena siswa merasa puas atas penemuannya sendiri. Pendekatan Inquiry ditujukan kepada cara belajaryang menggunakan cara penelaahan atau pencarian terhadap sesuatu objek secara kritis dan analitis, sehingga dapat membentuk pengalaman belajar yang bermakna. Siswa dituntut untuk dapat mengungkapkan sejumlah pertanyaan secara sistematis terhadap objek yang dipelajarinya sehingga ia dapat mengambil kesimpulan dari hasil informasi yang diperolehnya. Peran kami dalam penggunaan pendekatan Inquiry ini adalah sebagai pembimbing/fasilitator yang dapat mengarahkan siswa dalam kegiatan pembelajarannya secara efektif dan efisien.

Metodologi yang kami gunakan yaitu metodologi 2 siklus guna memperkuat dan memberikan dampak keberhasilan dari metode dan model pembelajaran yang dilakukan. Penelitian dilakukan dengan penerapan secara langsung di kelas. Menurut Farhana dan Awiria mengatakan bahwa penelitian tindakan kelas mengharuskan peneliti untuk terlibat secara langsung pada pelaksanaan kegiatan tersebut. Sehingga penelitian tindakan kelas yang akan dilakukan peneliti pada penelitian ini akan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif agar data yang diperoleh dapat dijelaskan dengan jelas dan terperinci (Farhana & Awiria, 2019).

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dibahas mengenai tentang pelaksanaan penelitian. Hasil penelitian membahas bagaimana cara Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Upaya untuk Meningkatkan Kreativitas Siwa SMKS Karya Serdang.

1. Program Rogram *Creativiy Space*

Pada tanggal 5 February kelompok kami telah merealisasikan Program Pengabdian Masyarakatdi SMKS Karya Serdang dalam hal ini program Creativity Space di kelas 10, dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia, Pendidikan kewarganegaraan dan Pendidikan ekonomi. Creativity Space metode untuk mengasah dan melatih keterampilan siswa untuk menghasilkan karya atau kerajinan tangan sehingga memiliki kreativitastinggi. Pada pembelajaran Bahasa indonesia kami menyelenggarakan kelas pemrograman visual menggunakan aplikasi canva, memadukan seni dan teknologi. Setelah itu mereka akan membuat rangkaian kata yang disertai dengan games agar memacu siswa berkreasi. Dengan harapan mereka dapat mengimplementasikan dan mengingat dengan baik serta melatih kemandirian.

Output Dari Kegiatan

Adapun output dari kegiatan ini siswa dapat mengetahui dan dapat membuat platform pameran virtual untuk menampilkan karya seni siswa. Siswa juga diharapkan dapat terampil, sehingga mengasahmotorik halus, ketelitian, kesabaran dalam karya seni digital.

2. Program *Dreamtime Space*

Pada tanggal 7 February 2024, kami telah merealisasikan salah satu progam pengajaran untuk siswa SMKS Karya Serdang. Progam pembelajaran ke dua yang direalisasiakan adalahProgram Belajar Dreamtime Space. Dimana program dreamtime space adalah progam yang memberi kebebasan terhadap siswa untuk menceritakan suatu momen dan siswa yang lain beserta guru menjadi pendengar yang baik. Pendidikan Berkualitas memfokuskan pembelajaran ini pada siswa. Dengan adanya progam ini siswa dapat bercerita dengan leluasa dan memiliki pendengar cerita yang baik.

Output Dari Kegiatan

Output dari program pembelajaran ini antara lain siswa dapat memiliki kepercayaan diri yang kuat untuk mengekspresikan kreativitas melalui media digital.

3. Program Mathematical Thinking Space

Pada tanggal 8 - 10 Februari 2024, kami telah merealisasikan salah satu program pengajaran untuk siswa SMKS Karya Serdang. Salah satu pembelajaran yang diajarkan adalah pembelajaran Mathematical Thinking Space. Dimana pembelajaran ini adalah kegiatan mengasah dan melatih siswa dalam hal matematika tanpa rasa mumet sehingga pelajaran matematika dapat disukai semua siswa. Kelompok 38 MKWK Pendidikan Berkualitas memfokuskan pembelajaran ini pada siswakelas 12 (duabelas). Adapun pembelajaran yang kami paparkan berupa penenalan konsep dasar dari penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Dengan metode yang digunakan belajar sambil bermain sangat membantu siswa dalam memahami pembelajaran dengan baik.

Output Dari Kegiatan

- 1) Output dari program pembelajaran ini antara lain siswa telah mampu memahami konsep dasar dari penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian yang diharapkan dapat membantu siswa SMKS Karya Serdang terutama kelas 12 dalam mempermudah pemahaman pembelajaran selanjutnya.
- 2) Siswa telah mampu menyelesaikan persoalan dimana kami berharap siswa SMKS Karya Serdang juga mampu menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari dengan sistematis dan rasional.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan temuan di lapangan diketahui bahwa siswa dan siswi SMKS Karya Serdang sangat senang selama mengikuti kegiatan pembelajaran empat program yang telah dirancang oleh kelompok kami yaitu :

- 1) Personal space
- 2) Mathematical thinking space
- 3) Dreamtime space
- 4) Creativity space

Karena metode pembelajaran nya menggunakan metode bermain para siswa menjadi lebih santai dan tidak tegang saat belajar, ini membuat para siswa menjadi tidak takut untuk mengutarakan pendapatnya. para siswa juga menunjukkan peningkatan progres pada diri mereka setelah mengikuti program mengajar kelompok kami. Progres yang dimaksud adalah siswa mampu menumbuhkan nilai tanggung jawab, kreativitas tinggi, mandiri, dan tekun dalam menjalankan suatu hal.

Kondisi pendidikan di Indonesia saat ini terbilang belum berkualitas secara menyeluruh. Hal ini dikarenakan terjadi ketimpangan antara sekolah-sekolah yang berada di wilayah kota dan yang ada di pedalaman. Sekolah-sekolah yang berada di pedalaman tidak memiliki sarana-prasarana yang memadai, bahkan tenaga ajar pun terbatas sehingga kurang bias memaksimalkan potensi yang ada pada sekolah-sekolah di daerah terpencil

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan Syukur saya panjatkan kehadirat Tuhan yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga kami dapat menyelesaikan kegiatan PkM di SMKS Swasta Karya Serdang, yang dilaksanakan pada tanggal 05 Februari s/d 27 Februari 2024 dan akhirnya kami dapat menyelesaikan laporan PkM ini. Pelaksanaan PkM ini dapat terlaksana dengan baik dan berjalan dengan lancar berkat kerjasama yang baik dari pihak-pihak yang terkait. Oleh karena itu kami mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yesus Kristus yang selalu memberkati dan menyertai penulis dengan kasih – Nya. Kedua Orang Tua penulis yang selalu memberikan motivasi dan semangat serta memenuhi kebutuhan penulis agar kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dapat berjalan dengan baik. Dr. Richard AM. Napitupulu, ST., MT, selaku Rektor Universitas HKBP Nommensen Medan. Dr. Drs. Lukman Pardede SH.S.Pd.M.Pd selaku Dosen Pembimbing PkM yang telah mengarahkan kami selama proses PkM di sekolah. David Ardhinata Siahaan, S.T selaku kepala sekolah SMKS Karya Serdang yang telah memberikan izin kepada kami untuk melaksanakan kegiatan PkM di SMKS Karya Serdang. Ibu Christina Sitepu, S.Si., M.Pd selaku Koordinator PkM di SMKS Karya Serdang yang telah banyak memberikan saya informasi, bimbingan, pengarahan dan motivasi. Seluruh guru dan karyawan di SMKS Karya Serdang atas kerjasamanya. Seluruh siswa-siswi SMKS Karya Serdang Seluruh mahasiswa/i PkM UHN Medan di SMKS

Karya Serdang atas kerjasama, kekompakan dan kebersamaannya. Seluruh pihak yang telah membantu dalam penyusunan laporan ini, yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu.

DAFTAR PUSTAKA

- Juwairia, J., Koryati, D., Amrina, D. E., & Sintara, U. (2022). *Meningkatkan Kreativitas Desain Flyer Digital Menggunakan Aplikasi Canva Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL)*. *Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 9(1), 15-26.
- Masril, M., & Rahmi, N. (2023). *Pelatihan Aplikasi Canva Dalam Mendesain Poster Pada Siswa SMKN 7 Pangkep*. *Jurnal Guru Pencerah Semesta*, 1(3), 279-283.
- Widayanti, L., Kala'lembang, A., Rahayu, W. A., Riska, S. Y., & Sapoetra, Y. A. (2021). *Edukasi pembuatan desain grafis menarik menggunakan aplikasi canva*. *Jurnal pengabdian masyarakat*, 2(2), 91-102.
- Fitria, V. A., Habibi, A. R., Hakim, L., & Islamiyah, M. (2021). *Pemanfaatan Canva untuk Mendukung Media Pembelajaran Online Siswa Siswi SMK Mahardika Karangploso Malang di Masa Pandemi. Mujtama'*. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 75-82.
- Kusumawati, A., Hidayati, S., Riski, R., Arif, M. Z., Rahmatullah, R., & Salsabilla, A. N. (2023). *Pelatihan Desain Poster Menggunakan Canva Bagi Siswa SMA Negeri 1 Surabaya*. *Madani: Indonesian Journal of Civil Society*, 5(2), 145-154.
- Syty, S. Q. (2023). *A PEMANFAATAN APLIKASI CANVA UNTUK PEMBUATAN CONTENT MARKETING DI SMK YPUI PARUNG*. *Abdi Jurnal Publikasi*, 1(6), 594-599.
- Lestari, N. S. (2022). *Penerapan Model Project Based Learning Menggunakan Media Canva Untuk Meningkatkan Kreatifitas Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris*. *Jurnal Sintaksis*, 4(2), 28-36.
- Isnaini, K. N., Sulistiyan, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). *Pelatihan desain menggunakan aplikasi canva*. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291-295.