

Pendampiangn Adaptasi Pembelajaran Digital Dengan Aplikasi Canva Untuk Pembuatan Infografis Siswa MTsN 2 Ponorogo

Afida Nur Aulia Santi¹, Alfin Miftahul Hasanudin², Amy Alfira Maulina³, Darapuspita Nabilla Maheswari⁴, Debi Putri Kusumawati⁵, Eldisma Riantika Dyah Pramesti⁶, Nurul Malikhah⁷

1 Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, Indonesia;

2 Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, Indonesia;

3 Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, Indonesia;

4 Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, Indonesia;

5 Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, Indonesia;

6 Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, Indonesia;

7 Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, Indonesia

afidanurauliasanti@gmail.com, a.miftahulhasanudin@gmail.com, amyalfir24@gmail.com,
nabillamaheswari23@gmail.com, debyp2403@gmail.com, eldisma.riantika@gmail.com,
nurul.malikhah1234@gmail.com

Article history

Submitted: 2024/12/01; Revised: 2024/12/11 Accepted: 2024/12/20

Abstract

The development of digital technology requires educators to create learning media that are interactive and suitable for the digital generation. This study examines mentoring at MTsN 2 Ponorogo related to the utilization of Canva as a graphic design platform. This assistance trains teachers and students to create attractive visual learning media, improve creative skills, and motivate collaboration. Although faced with obstacles such as device and network access, solutions in the form of training and facility support were implemented. As a result, using Canva strengthens students' understanding and prepares them for the digital era with relevant visual communication skills.

Keywords

Monitoring; Digital; Canva.



© 2023 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY SA) license, <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

INTRODUCTION

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang mendalam dalam paradigma pendidikan, memaksa para pendidik untuk terus beradaptasi dan meningkatkan keterampilan teknologi mereka. Salah satu tantangan utama yang dihadapi oleh guru saat ini adalah menciptakan media pembelajaran yang tidak hanya kaya informasi, tetapi juga menarik dan interaktif, sesuai dengan karakteristik

generasi digital yang semakin mendominasi. Dalam konteks ini, MTsN 2 Ponorogo mengambil langkah strategis dengan meluncurkan program pendampingan yang fokus pada adaptasi pembelajaran digital menggunakan aplikasi Canva. Canva, sebagai platform desain grafis yang intuitif dan mudah digunakan, menawarkan solusi inovatif untuk mentransformasi cara guru menyampaikan materi pelajaran.¹

Melalui pendampingan adaptasi pembelajaran digital dengan aplikasi canva, para pendidik diberdayakan dengan keterampilan untuk merancang media ajar visual yang mampu menarik minat dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini bukan hanya sekadar penguasaan teknologi, melainkan merupakan upaya komprehensif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan kontekstual. Program pendampingan ini bertujuan untuk membuka wawasan para guru mengenai potensi teknologi digital dalam pendidikan.

Di samping itu, mereka juga mendapatkan kesempatan untuk praktik langsung dalam menciptakan konten pembelajaran yang kreatif dan menarik. Dengan demikian, MTsN 2 Ponorogo tidak hanya sekadar mengikuti perkembangan teknologi, tetapi secara proaktif membangun ekosistem pendidikan yang responsif terhadap kebutuhan generasi digital kontemporer. Inisiatif ini mencerminkan komitmen sekolah untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di era digital. Melalui kolaborasi antara guru dan siswa dalam pembuatan materi pembelajaran, diharapkan tercipta lingkungan belajar yang dinamis dan inovatif.²

METHODS

Metode yang digunakan dalam kajian ini menggunakan perpaduan pendekatan penelitian studi pustaka yang diperkuat dengan analisis data deskriptif kualitatif. Metode kualitatif merupakan suatu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa katakata, baik tertulis maupun lisan, yang berasal dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Metode penelitian deskriptif kualitatif ini bertujuan untuk menggambarkan atau menjelaskan fenomena atau kejadian yang terjadi secara detail. Ada beberapa Langkah yang dilakukan dengan metode deskriptif kualitatif. Pertama, pengumpulan data yang dikumpulkan melalui

¹ Dek Ngurah Laba Laksana et al., "Program Kampus Mengajar 6 Di Sdk Wolowio: Pendampingan Dan Pelatihan Adaptasi Teknologi Berbasis Aplikasi Canva," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia* 2, no. 1 (2024): 192, <https://doi.org/10.62017/jpmi>.

² Ricky Satria Wiranata and Diningrum Citraningsih, "Pendampingan pengguna anteknologi Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Skill gurudalam mengembangkan media Ajardi Mts Negeri 4okutimur Sumatera Selatan," *Communnity Development Journal* 5, no. 1 (2024): 1004.

wawancara kemudian diperkuat dengan sumber-sumber dari buku, jurnal dan artikel. Kemudian yang kedua, pengumpulan data dengan metode deskriptif komparatif, yaitu menggunakan jurnal-jurnal atau karya ilmiah yang berkaitan dengan judul artikel sebagai rujukan untuk penelitian.³

FINDINGS AND DISCUSSION

A. Proses Pendampingan yang Dilakukan dalam Memperkenalkan Fitur-Fitur Canva kepada Siswa

Pemanfaatan template Power Point dalam Canva tidak dirujukkan untuk guru saja, tetapi juga bisa untuk peserta didik bila ingin menyampaikan materi yang diharuskan menggunakan Power Point. Selanjutnya, selain Power Point, guru juga dapat membuat sertifikat untuk peserta didik untuk diberikan saat ada acara atau ajang perlombaan, dalam Canva, desain-desain sertifikat juga disediakan dengan berbagai macam pilihan. Selanjutnya yaitu template untuk video. Biasanya seorang guru menyediakan video untuk contoh, acuan, ataupun penjelasan kepada peserta didik. Melalui Canva, guru juga bisa memakai template dengan warna menarik dan tambahan font lainnya untuk memperindah background video pada saat ditampilkan. Begitu juga dengan poster, infografis, resume, selebaran, dan lain sebagainya yang dapat dipakai dan digunakan.

Dalam prosesnya, tidak hanya guru yang dapat menggunakannya, peserta didik pun demikian, guru dapat memberi pengajaran menggunakan aplikasi Canva ini kepada peserta didiknya, bila mana guru menganjurkan untuk membuat suatu video, presentasi, poster, dan lain sebagainya yang berisi penjelasan, tutorial ataupun lainnya, peserta didik diharapkan bisa mengoperasikan dan membuat suatu desain yang menarik. Keuntungan yang didapatkan ialah, selain mendapat ilmu dalam pembelajaran, peserta didik juga belajar untuk terampil, kreatif, dan inovatif dalam mengembangkan suatu pelajaran atau materi yang diampu.⁴

Aplikasi Canva dapat digunakan atau dipakai melalui gawai ataupun laptop. Cara memakainya juga tidak terlalu sulit, sehingga bisa memudahkan orang maupun guru dan peserta didik untuk memakainya, berikut adalah

³ Fredo Ronaldo Lalamentik, Meyny Kaunang, and Glenie Latuni, "Analisis Strategi Dan Inovasi Pembelajaran Seni Musik," *Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Seni* 3, no. 11 (1023): 2714–22, <https://ejurnal.unima.ac.id/index.php/kompetensi/article/download/6601/4045/30659>.

⁴ Budiman, Haris. 2017. Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam. Vol. 8(I), 31.

langkah-langkah menggunakan aplikasi Canva dengan mengandalkan gawai yang mana dapat dijangkau oleh banyak orang.

Berikut merupakan langkah-langkah penggunaan aplikasi Canva :

1. Mendownload Aplikasi Canva Melalui Play Store.

Jika ingin mendapatkan aplikasi Canva, cara pertama ialah mendownload aplikasi Canva melalui Play Store, dengan cara membuka play store, kemudian ketik 'Canva' pada kolom penelusuran, nanti secara otomatis aplikasi Canva ini akan muncul, lalu klik instal dan tunggu hingga aplikasi Canva terdownload dan dapat dibuka.

2. Membuat Akun Canva.

Setelah aplikasi Canva sudah terdownload dan terpasang pada ponsel, langkah selanjutnya ialah buka aplikasi Canva, dari situ akan muncul pilihan pendaftaran melalui facebook, google, ataupun lanjut dengan email.⁵ Guru atau peserta didik bisa klik pilihan itu untuk membuat akun di Canva, dan mengikuti langkah-langkah yang ditunjukkan.

3. Membuat Desain Melalui Canva.

Setelah sudah membuat akun di Canva, guru dan peserta didik sudah bisa menggunakan Canva sesuai kebutuhan. Aplikasi Canva ini sangat banyak dan beragam sekali untuk membuat suatu desain, yaitu desain logo, video, poster, cerita Instagram, kartu nama, undangan, label, kolase foto, iklan, promosi, dan lain sebagainya. Template yang menarik juga sudah disediakan di aplikasi Canva, bisa guru dan peserta didik gunakan template itu dengan hanya mengubah tulisan atau gambar sesuai kebutuhan. Adapun contoh cara sederhana untuk membuat desain di aplikasi Canva, sebagai berikut:

Jika ingin membuat desain baru/sendiri, guru dan peserta didik bisa klik tanda (+) berwarna hitam pada pojok kanan bawah untuk memulai mengedit kolase foto, dan sebagainya. Setelah sudah terbuka, banyak pilihan yang bisa digunakan, seperti pilihan kolase foto, teks, gambar, video, stiker, ilustrasi, template, logo, halaman. Jika sudah seperti itu, langkah selanjutnya ialah membuat desain yang diinginkan. Belajarlah untuk mencoba-coba semua fitur yang ada pada aplikasi Canva, agar semakin lancar untuk menggunakan aplikasi ini.⁶

Bila mana guru dan peserta didik ingin membuat suatu desain yang sudah disediakan pada aplikasi Canva, caranya mudah. Cukup mencari

⁵ Tanjung, R. E., & Faiza, D. 2019. Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronik dan Informatika*. Vol. 7(2).

⁶ Canva. (n.d.). Canva Untuk Pendidikan. https://www.canva.com/id_id/pendidikan/

template atau desain mana yang ingin digunakan. Setelah sudah menemukan desain yang sesuai, langkah selanjutnya ialah mengklik desain tersebut, setelah diklik, akan muncul tulisan 'Edit' pada desain tersebut. Klik tulisan 'Edit' lalu akan muncul pilihan untuk mengganti tulisan, gaya tulisan, ukuran tulisan, gambar, video, warna, dan lain sebagainya. Belajarlah mencoba-coba untuk membuat desain yang menarik, guru dan peserta didik pasti dapat mengerti menggunakan aplikasi ini.

4. Menyimpan Hasil Desain dari Canva.

Setelah desain yang Anda buat sudah selesai, langkah terakhir ialah menyimpan desain yang sudah Anda buat. Cara menyimpannya ialah, klik tanda panah kebawah yang berada di pojok kanan atas, setelah di klik, desain Anda akan otomatis tersimpan dalam galeri maupun file Anda.

B. Kendala yang Dihadapi Selama Proses Pendampingan Menggunakan Canva

Penggunaan media canva sebagai inovasi pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang baru bagi siswa, dalam pendampingannya siswa diberikan pengajaran mengenai berbagai fitur canva dan cara penggunaannya. Dengan inovasi pembelajaran ini dapat memberikan suasana belajar baru yang menyenangkan bagi siswa serta menjadi inovasi dalam proses pembelajaran yang didalam kelas. Dalam proses pendampingannya terdapat beberapa kendala yang dialami, tetapi adanya kendala tersebut dapat dijadikan sebagai bahan refleksi agar menjadi lebih baik. Berikut kendala yang dihadapi selama proses pendampingan menggunakan canva di MTsN 2 Ponorogo, sebagai berikut: ⁷

1. Siswa yang sebagian masih belum memiliki akun canva sehingga harus diajarkan dalam membuat akun pada aplikasi canva.
2. Masih terdapat guru yang kurang mahir dalam menggunakan teknologi, sehingga dalam praktiknya pembimbingan kurang maksimal dan untuk tindak lanjut nantinya pasti akan mengalami kendala.

⁷ Suharti Siradjuddin et al., "Pendampingan Pelatihan Penggunaan Canva Dalam Inovasi Baru Pembelajaran Siswa," *Abdi Samulang: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 3, no. 2 (June 2024): 77–85.

3. Keterbatasan waktu dalam pendampingan karena diawal penyampaian materi sudah memakan waktu yang panjang yang mengakibatkan waktu praktiknya terbatas.
4. Terdapat siswa yang belum memiliki hp sehingga terkendala pada saat melakukan praktik.
5. Fitur-fitur canva yang banyak sehingga membuat siswa salah dalam memilih atau mengklik tombol yang seharusnya.
6. Kendala pada jaringan internet membuat siswa susah mengakses canva.
7. Aplikasi canva sendiri yang sebagian berbayar membuat aksesnya sedikit berkurang.
8. Siswa terkadang terkendala pada akun email mereka, seperti lupa password, dan lainnya.

C. Solusi yang Dapat Diterapkan Untuk Mengatasi Kendala dalam Proses Pendampingan

Ada beberapa solusi untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi dalam pemanfaatan platform Canva, dengan menggunakan strategi pendampingan. Pertama, yakni dengan mengadakan *workshop* untuk guru. Mengadakan sesi *workshop* sehingga guru dapat mempraktikkan penggunaan Canva dalam konteks pembelajaran dan memastikan bahwa setiap sesi *workshop* tidak hanya memberikan pengetahuan teoritis tetapi juga kesempatan untuk langsung menerapkan keterampilan yang dipelajari. Kedua, pelatihan dan pendampingan kepada peserta didik. Dengan fokus pada pendekatan langsung dan memasukkan aspek pendampingan dalam pelatihan, di mana peserta didik yang lebih mahir dalam Canva dapat menjadi mentor bagi peserta didik lainnya, diharapkan bisa menjadi solusi untuk peserta didik yang masih kesulitan.

Ketiga, dengan pengembangan modul pelatihan yang terstruktur. Membuat modul pelatihan yang terstruktur dan mudah dipahami, termasuk tutorial langkah demi langkah dan contoh kasus yang dapat diikuti oleh peserta didik sesuai dengan kemampuan mereka.⁸ Keempat, sekolah perlu menyediakan fasilitas dan sarana dalam penggunaan Canva, seperti dengan menyediakan perangkat yang cukup dan memastikan akses internet yang

⁸ Decky Cipta Indrashwara dan I Kadek Purwita Adisantosa, "Peningkatan Kualitas Konten Edukasi Publik dan Kegiatan Keseharian di Diskominfo Tabanan", *Jurnal Dinamika Pengabdian* 10 No. 1 (2024): 87.

memadai. Dukungan infrastruktur yang memadai sangat penting untuk memastikan bahwa keterampilan yang diperoleh selama pelatihan dapat diterapkan secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran. Dengan strategi tersebut, diharapkan dapat menjadi solusi dari tantangan yang muncul pada penggunaan Canva dalam pembelajaran.⁹

D. Respon Siswa Terhadap Pembuatan Infografis Menggunakan Canva

Respon siswa terhadap pembuatan infografis menggunakan Canva menunjukkan tingkat kreativitas yang tinggi. Banyak siswa merasa termotivasi untuk mengekspresikan ide-ide mereka secara visual, yang memungkinkan mereka untuk lebih memahami materi pelajaran. Dengan menggunakan Canva, siswa dapat menggabungkan teks, gambar, dan grafik dengan cara yang menarik, sehingga meningkatkan daya tarik konten yang mereka buat. Melalui proses pembuatan infografis, siswa tidak hanya sekadar menerima informasi secara pasif, melainkan aktif terlibat dalam mengolah dan mengkomunikasikan pengetahuan mereka. Kemampuan untuk menggabungkan elemen-elemen seperti teks, gambar, warna, dan grafik memungkinkan mereka untuk menciptakan representasi visual yang memukau dan informatif. Hal ini mendorong mereka untuk berpikir kritis dalam memilih dan mengatur konten, serta mempertimbangkan aspek estetika dan kejelasan informasi yang dituangkan.¹⁰

Manfaat lain yang dirasakan siswa adalah peningkatan keterampilan desain grafis. Melalui proses pembuatan infografis, siswa belajar tentang elemen desain yang efektif, seperti pemilihan warna, tipografi, dan tata letak. Keterampilan ini tidak hanya berguna dalam konteks akademis, tetapi juga dapat diterapkan dalam berbagai aspek kehidupan mereka di masa depan. Setiap infografis menjadi cerminan cara berpikir unik siswa, di mana mereka tidak hanya sekadar menyalin informasi, tetapi sungguh-sungguh memahami dan menginterpretasikan materi pelajaran. Proses ini secara tidak langsung meningkatkan retensi pengetahuan, karena siswa harus benar-benar memahami konsep sebelum dapat menerjemahkannya ke dalam format visual

⁹ Asep dan Samsul Bahri Loklomin, "Pendampingan Pengembangan Media Pembelajaran Sederhana Berbasis Canva dalam Peningkatan Literasi di SMA Negeri 4 Seram Bagian Timur", *Jurnal Arumbai* 2 No. 2 (2024): 175.

¹⁰ Ahmad Affandi, Ekohariadi, and I Gusti Putu Asto Buditjahjanto, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Media Infografis Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Di SMK N 6 Surabaya," *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia* 9, no. 11 (2024): 6034, <https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v9i11>.

yang koheren dan menarik sehingga tersusun secara logis. Pengalaman menggunakan platform desain yang intuitif seperti Canva telah membuka ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi cara berpikir kreatif dan inovatif dalam menyajikan informasi.¹¹

Selain itu, penggunaan Canva dalam pembelajaran juga mendorong kolaborasi antar siswa. Mereka sering bekerja dalam kelompok untuk menciptakan infografis, yang meningkatkan keterampilan komunikasi dan kerja sama. Hal ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, di mana siswa dapat saling belajar satu sama lain. Proses visualisasi informasi melalui infografis memungkinkan mereka untuk mengingat dan menerapkan pengetahuan dengan lebih baik dalam konteks yang berbeda. Akhirnya, pengalaman positif dalam menggunakan Canva dapat membangun kepercayaan diri siswa dalam menggunakan teknologi digital. Dengan semakin banyaknya alat digital yang tersedia, siswa yang terbiasa dengan aplikasi seperti Canva dan membekali siswa dengan keterampilan komunikasi visual yang bernilai, sehingga akan lebih siap menghadapi tantangan di dunia yang semakin digital. Ini merupakan langkah penting dalam mempersiapkan mereka untuk masa depan yang lebih baik.¹²

CONCLUSION

Penggunaan Canva dalam pembelajaran di MTsN 2 Ponorogo memberikan dampak positif yang signifikan terhadap kreativitas dan keterampilan desain grafis siswa. Melalui program mentoring yang dirancang untuk mengadaptasi pembelajaran digital, siswa dan guru dilatih untuk menciptakan materi pembelajaran visual yang menarik, yang tidak hanya meningkatkan pemahaman materi tetapi juga mendorong kolaborasi di antara mereka. Dengan demikian, inisiatif ini tidak hanya mempersiapkan siswa dengan keterampilan komunikasi visual yang relevan di era digital, tetapi juga membangun kepercayaan diri mereka dalam menggunakan teknologi, menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan inovatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif

¹¹ Denis Agustiyani et al., "Penggunaan Media Canva Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar," *MIDA : Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 7, no. 2 (2024): 191, <https://doi.org/10.52166/mida.v7i2.6915>.

¹² Nurul Fazriyah, Amalia Yulianti, and Aas Saraswati, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 3 (2023): 107, <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1697>.

kualitatif untuk menganalisis proses mentoring dan hasil yang diperoleh, menegaskan pentingnya integrasi teknologi dalam pendidikan modern.

Pendampingan penggunaan Canva membantu guru dan siswa mengenal fitur seperti desain PowerPoint, sertifikat, dan video, sehingga dapat meningkatkan keterampilan kreatif mereka. Meski aplikasinya mudah digunakan, kendala seperti akses perangkat, jaringan, dan fitur berbayar muncul. Solusinya meliputi pelatihan, modul terstruktur, dan dukungan fasilitas sekolah. Penggunaan Canva mendorong siswa berpikir kritis, kreatif, dan meningkatkan keterampilan desain serta kerja sama kelompok. Selain memperkuat pemahaman materi, pengalaman ini mempersiapkan siswa menghadapi era digital dengan keterampilan komunikasi visual yang bernilai.

REFERENCES

- Affandi, Ahmad, Ekohariadi, and I Gusti Putu Asto Buditjahjanto. (2024). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Media Infografis Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Di SMKN 6 Surabaya." *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia* 9 (11): 6030–42. <https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v9i11>.
- Agustiyan, Denis, Vinda Tianna, Vania Sacharissa Zada Az-Zahra, and Danuri. (2024). "Penggunaan Media Canva Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 7 (2): 178–95. <https://doi.org/10.52166/mida.v7i2.6915>.
- Asep dan Samsul Bahri Loklomin, (2024). "Pendampingan Pengembangan Media Pembelajaran Sederhana Berbasis Canva dalam Peningkatan Literasi di SMA Negeri 4 Seram Bagian Timur", *Jurnal Arumbai* 2 (2): 169 -176.
- Fazriyah, Nurul, Amalia Yulianti, and Aas Saraswati. (2023). "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9 (3): 104–11. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1697>.
- Haris, Budiman. (2017). "Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan Al-Tadzkiyya." *Jurnal Pendidikan Islam* 8 (1). 41.
- Indrashwara, Decky Cipta dan I Kadek Purwita Adisantosa, (2024). " Kualitas Konten Edukasi Publik dan Kegiatan Keseharian di Diskominfo Tabanan", *Jurnal Dinamika Pengabdian* 10 (1): 81-89.
- Ngurah Laba Laksana, Dek, Elisanti Nia Endu, Luxcya Martir Wona Una, Kristanti Afriliana Dhey, Maria Julita Lulu, and Viorentina Meo Soro. (2024). "Program

- Kampus Mengajar 6 Di Sdk Wolowio: Pendampingan Dan Pelatihan Adaptasi Teknologi Berbasis Aplikasi Canva." Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia 2 (1): 188–96. <https://doi.org/10.62017/jpmi>.
- Renaldo Lalamentik, Fredo. (2023). "Analisis Strategi dan Inovasi Pembelajaran Seni Musik." *Jurnal Ilmiah Bahasa dan Seni* 3 (11): 2714-27122. <https://ejurnal.unima.ac.id/index.php/kompetensi/article/download/6601/4045/30659>.
- Satria Wiranata, Ricky, and Diningrum Citraningsih. (2024). "Pendampingan Penggunaan Teknologi Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Skill Guru dalam Mengembangkan Media Ajar di Mts Negeri 4 Oku Timur Sumatera Selatan." *Communnity Development Journal* 5 (1): 998–1006.
- Siradjuddin, Suharti, Reni Safitri, Frisca Oktaviany, Delvia, and Hesti Oktaviana. (2024). "Pendampingan Pelatihan Penggunaan Canva Dalam Inovasi Baru Pembelajaran Siswa." Abdi Samulang: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat 3 (2): 77–85.
- Tanjung, R. E., Faiza D. (2019). "Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika." *Jurnal Vokasional Teknik Elektrtonik dan Informatika* 7 (2).