

PELATIHAN MEMBUAT DESAIN GRAFIS VEKTOR DAN POSTER MENGUNAKAN CANVA UNTUK SISWA/ MA MAMBA'AUSADATIN NW BEBUAK

Lalu Ahmad Wire Syams^{1*} & Maemun Saleh²

^{*1&2}Program Studi Teknik informatika, STMIK Lombok

*email: laluwire@gmail.com

Submit Tgl: 18-Januari-2026

Diterima Tgl: 20-Januari-2026

Diterbitkan Tgl: 22-Januari-2026

Abstrak: Keterampilan desain grafis di era digital merupakan kebutuhan esensial bagi siswa, namun siswa/i MA Mamba'ausadain NW Bebuak Hambatan utama yang ditemui siswa adalah sulitnya menjangkau software desain profesional yang kompleks serta minimnya pembekalan secara formal, yang terkonfirmasi dari survei awal (80% siswa belum pernah menggunakan Canva). memberikan solusi atas problematika tersebut, program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini diinisiasi melalui penyelenggaraan workshop desain grafis vektor dan poster menggunakan platform Canva yang intuitif dan mudah diakses. Metode yang digunakan adalah pelatihan partisipatif (teori, demonstrasi, dan praktik terbimbing) yang diikuti oleh 15 siswa kelas XII. Evaluasi keberhasilan program menggunakan pendekatan *mixed methods* melalui *pre-test* (10 soal) dan *post-test* (15 soal) untuk mengukur domain kognitif, serta observasi langsung untuk menilai domain psikomotorik dan afektif. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan pada pengetahuan peserta. Skor rata-rata (ternormalisasi) meningkat drastis dari **30,7%** pada *pre-test* menjadi **84,9%** pada *post-test*, atau mengalami kenaikan sebesar **175,57%**. Hasil observasi kualitatif juga menunjukkan antusiasme tinggi (100%) dan kemampuan siswa dalam menyelesaikan prototipe desain secara mandiri selama sesi praktik. Disimpulkan bahwa pelatihan Canva ini terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan praktis siswa, serta menyediakan solusi desain yang aplikatif untuk mendukung kebutuhan akademik dan organisasi siswa.

Kata Kunci: *Canva, Desain Grafis, Literasi Digital, Pelatihan, Siswa MA.*

Cara mengutip Syams, L. A. W., & Saleh, M. (2026). Pelatihan Membuat Desain Grafis Vektor dan Poster Menggunakan Canva untuk Siswa/i MA Mamba'ausadain NW Bebuak. *JPEMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 144–151. <https://doi.org/10.71456/adc.v4i2.1618>

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era digital menuntut setiap individu untuk memiliki beragam keterampilan, salah satunya adalah kompetensi di sektor desain komunikasi visual. Keahlian ini kini bukan lagi dominasi praktisi profesional semata, melainkan telah bergeser menjadi instrumen krusial bagi siswa dalam mendukung berbagai aktivitas kurikuler maupun ekstrakurikuler di sekolah, seperti membuat presentasi yang menarik, poster kegiatan, dan konten media sosial untuk organisasi sekolah. Namun, penguasaan perangkat lunak desain grafis yang kompleks dan seringkali berbayar menjadi kendalanya

bagi siswa, terutama di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) atau Madrasah Aliyah (MA). Pentingnya pembekalan keterampilan ini juga terlihat dari penelitian yang berfokus pada pengembangan multimedia pembelajaran interaktif khusus untuk mata pelajaran dasar desain grafis di tingkat SMK (Pioh et al., 2025).

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, aplikasi Canva hadir sebagai platform desain grafis yang mudah diakses, intuitif, dan menyediakan beragam fitur secara gratis. Kemudahan penggunaan Canva terbukti mendapatkan sentimen yang sangat positif dari penggunaannya, menjadikannya alat yang ideal

untuk diperkenalkan kepada pemula (Oktaviani & Dewi, 2025). Dengan Canva, siswa dapat membuat berbagai materi visual seperti poster dan grafis vektor tanpa memerlukan latar belakang pendidikan desain formal. Oleh karena itu, rasionalisasi kegiatan pengabdian ini didasarkan pada kebutuhan mendesak untuk membekali siswa/i MA Mamba'ausadain NW Bebuak dengan keterampilan praktis yang relevan dengan tuntutan zaman. Kurangnya paparan dan pelatihan formal mengenai alat desain modern di lingkungan sekolah menjadi isu utama yang mendasari urgensi pelaksanaan kegiatan ini.

Tinjauan pustaka menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan Canva bagi siswa telah banyak dilakukan dan terbukti memberikan hasil yang positif. Penelitian oleh Nabi et al. (2024) serta Ardianto dan Al-Hakim (2024) menunjukkan bahwa pelatihan Canva secara signifikan meningkatkan keterampilan desain grafis siswa SMA. Serupa dengan itu, kegiatan yang berfokus pada pembuatan poster berhasil meningkatkan pengetahuan dan kreativitas siswa dalam mengkomunikasikan pesan secara visual. Pelatihan ini juga terbukti efektif dalam mendukung literasi digital secara keseluruhan (Sari et al., 2024), menunjang manajemen kreativitas siswa (Fatkhuri et al., 2025), menunjang manajemen kreativitas siswa, serta pelatihan serupa lainnya yang juga menunjukkan dampak positif (Sitompul & Saragih, 2022). Berdasarkan keberhasilan program-program serupa, kegiatan ini diyakini akan memberikan dampak positif yang serupa bagi peserta.

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan tersebut, tujuan utama dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk memberikan pelatihan pembuatan desain grafis vektor dan poster menggunakan Canva kepada siswa/i MA Mamba'ausadain NW Bebuak. Rencana pemecahan masalah akan diimplementasikan melalui metode pelatihan yang mencakup tiga tahap utama: (1) penyampaian materi dasar mengenai prinsip-prinsip desain grafis, (2) demonstrasi langsung penggunaan fitur-fitur utama Canva, dan (3) sesi praktik terbimbing di mana setiap siswa membuat karya desainnya sendiri. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan kompetensi, kreativitas, dan

kemandirian siswa dalam menghasilkan karya desain grafis yang berkualitas.

2. IDENTIFIKASI MASALAH

Target utama dari kegiatan pengabdian ini adalah siswa/i MA Mamba'ausadain NW Bebuak. Berdasarkan observasi awal dan analisis kebutuhan, teridentifikasi beberapa masalah faktual dan aktual yang dihadapi oleh para siswa terkait dengan keterampilan desain grafis. Persoalan pokok yang menjadi landasan kegiatan ini adalah adanya kesenjangan (gap) antara tuntutan zaman akan kemampuan komunikasi visual dengan keterampilan praktis yang dimiliki oleh siswa saat ini.

Masalah pertama adalah **rendahnya pemahaman dan keterampilan dasar siswa dalam bidang desain grafis**. Dalam berbagai aktivitas, baik akademik maupun organisasi (OSIS dan ekstrakurikuler), siswa seringkali dituntut untuk membuat media informasi visual seperti poster pengumuman, pamflet kegiatan, atau slide presentasi. Namun, karena tidak memiliki bekal pengetahuan yang cukup mengenai prinsip desain dan cara menggunakan perangkat lunak yang relevan, hasil karya mereka seringkali kurang efektif, tidak menarik secara visual, dan gagal menyampaikan pesan dengan maksimal.

Masalah kedua adalah **adanya keterbatasan akses terhadap perangkat lunak desain yang memadai**. Perangkat lunak desain grafis profesional seperti Adobe Photoshop atau CorelDRAW cenderung rumit, memerlukan spesifikasi komputer yang tinggi, dan berlisensi mahal. Hal ini menjadi penghalang besar bagi siswa untuk belajar dan bereksplorasi secara mandiri. Kebutuhan akan sebuah platform desain yang intuitif, mudah diakses, dan tidak memberatkan secara finansial menjadi sangat krusial bagi mereka.

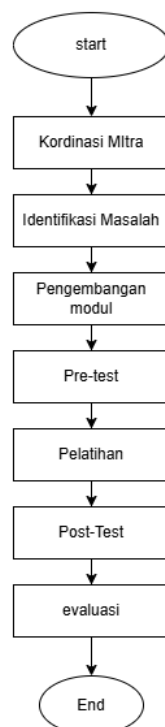
Tantangan berikutnya adalah **belum adanya wadah atau program pelatihan terstruktur di lingkungan sekolah** yang secara khusus membekali siswa dengan keterampilan desain digital praktis. Akibatnya, potensi kreativitas siswa dalam bidang visual tidak terasah dan tidak tersalurkan dengan baik. Dengan demikian, kegiatan pelatihan Canva ini dirancang secara langsung untuk menjawab ketiga masalah tersebut dengan

menyediakan solusi yang aplikatif dan mudah dijangkau.

3. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini disusun secara sistematis dan terukur untuk memastikan tercapainya tujuan pelatihan. Metode yang digunakan adalah pelatihan partisipatif, yang dirancang untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta secara aktif melalui kombinasi penyampaian teori, demonstrasi, dan praktik langsung (*workshop*). Berikut adalah uraian metode yang mencakup rancangan kegiatan, khalayak sasaran, bahan dan alat, desain instrumen, serta teknik pengumpulan dan analisis data.

Rancangan kegiatan pengabdian ini dilaksanakan melalui serangkaian tahapan yang terstruktur. Alur sistematis dari keseluruhan rancangan kegiatan divisualisasikan pada Gambar 1.



Gambar 1: Alur pelaksanaan pengabdian

A. Khalayak sasaran

Sebanyak 15 peserta didik kelas XII dari MA Mamba'ausadain NW Bebuak. Pemilihan partisipan tersebut menerapkan metode *purposive sampling*, di mana kriteria utamanya difokuskan pada siswa tingkat akhir yang akan segera lulus dan akan segera menghadapi dunia perkuliahan atau kerja. Pertimbangannya adalah kelompok ini memiliki kebutuhan mendesak untuk menguasai keterampilan praktis seperti desain grafis yang dapat menunjang tugas akhir, pembuatan portofolio, maupun kebutuhan profesional di masa depan.

B. Bahan dan Alat yang Digunakan

Untuk mendukung pelaksanaan kegiatan, digunakan beberapa perangkat keras, perangkat lunak, dan bahan ajar, antara lain:

- **Perangkat Keras:** 1 unit Laptop untuk pemateri, 1 unit proyektor LCD, layar proyektor, dan gawai (*smartphone* atau laptop) yang dimiliki oleh masing-masing peserta.
- **Perangkat Lunak:** Aplikasi Canva versi gratis yang diakses melalui peramban web dan Microsoft PowerPoint.
- **Bahan Ajar:** Modul pelatihan dalam format digital (PDF) dan materi presentasi (PPT).

C. Desain Alat Beserta Kinerja dan Produktivitasnya

"Alat" dalam konteks ini merujuk pada instrumen yang dirancang khusus untuk pelaksanaan dan evaluasi kegiatan.

- **Desain Instrumen Tes (*Pre-test* dan *Post-test*):** Instrumen dirancang dalam bentuk kuesioner berisi 15 soal pilihan ganda yang mencakup aspek pengetahuan dasar desain dan fitur Canva.
- **Kinerja:** Alat ini berfungsi untuk mengukur perubahan tingkat pengetahuan (domain kognitif) peserta secara kuantitatif sebelum dan sesudah mengikuti pelatihan.
- **Produktivitas:** Instrumen ini menghasilkan data skor numerik yang dapat dianalisis

untuk membuktikan adanya peningkatan pemahaman.

D. Teknik Pengumpulan Data

- E. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan beberapa teknik:
- Tes:** Menggunakan instrumen *pre-test* (10 soal) dan *post-test* (15 soal) untuk mengumpulkan data kuantitatif mengenai pengetahuan peserta.
 - Observasi:** Melakukan pengamatan langsung terhadap partisipasi, antusiasme, dan kemampuan peserta dalam menyelesaikan prototipe desain selama sesi *workshop* untuk mengumpulkan data kualitatif.

F. Teknik Analisis Data

Seluruh data yang terkumpul diproses lewat kombinasi metodologi penelitian (*mixed methods*). Secara kuantitatif,

Analisis Kuantitatif: hasil pengujian *pre-test* serta *post-test* diolah lewat prosedur statistik deskriptif guna memetakan tren peningkatan skor peserta untuk membandingkan nilai rata-rata (*mean*) dan melihat persentase peningkatan pengetahuannya.

Analisis Kualitatif: Data dari catatan observasi dianalisis secara deskriptif untuk menjelaskan tingkat keterampilan praktis, antusiasme, serta dinamika yang terjadi selama pelatihan

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan temuan-temuan yang diperoleh selama kegiatan pengabdian serta analisis mendalam terhadap temuan tersebut. Hasil disajikan secara sistematis berdasarkan teknik pengumpulan data yang telah dirancang pada Bab 3, mencakup hasil survei awal, tes pengetahuan (kognitif), dan observasi (keterlibatan praktik).

A. Hasil Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan pelatihan yang dilaksanakan di MA Mamba'ausadain NW Bebuak berjalan lancar, diikuti oleh 15 siswa-siswi kelas XII.

1. Hasil Survei Awal dan Identifikasi Kebutuhan

Sebelum pelatihan ini dimulai, dilakukan survei awal yang terdiri dari 3 pertanyaan deskriptif. Hasil survei mengkonfirmasi permasalahan yang menjadi latar belakang kegiatan, yaitu: (1) **80%** siswa sebelumnya **belum pernah menggunakan aplikasi Canva** secara mandiri untuk membuat desain yang kompleks (seperti poster atau logo); dan (2) Mayoritas siswa kesulitan dalam membuat media publikasi untuk kegiatan sekolah (OSIS, ekstrakurikuler) karena **terkendala software desain profesional yang rumit** dan berbayar. Data ini memperkuat kebutuhan mendesak untuk membekali siswa dengan *tools* desain yang mudah diakses.

2. Peningkatan Pengetahuan (Domain Kognitif)

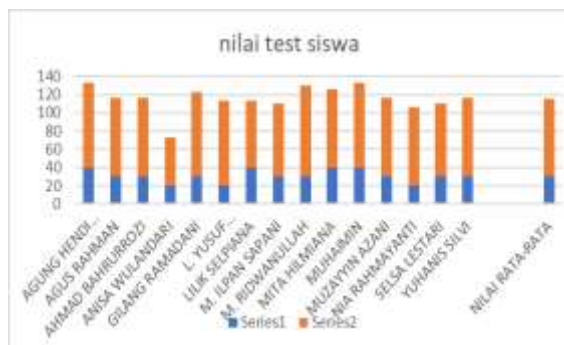
Untuk mengukur peningkatan pengetahuan peserta, dilakukan perbandingan antara *Pre-test* (10 soal) dan *Post-test* (15 soal). Karena adanya perbedaan jumlah soal, nilai perolehan peserta dikonversi ke dalam persentase nilai perolehan (Skor Perolehan / Skor Maksimal *times* 100%) untuk memastikan perbandingan yang valid (normalisasi). Data hasil tes yang telah dinormalisasi disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Data Komparasi Capaian Hasil Tes Sebelum dan Sesudah Pelatihan

	NAMA PESERTA	NILAI PRE-TEST	NILAI POST-TEST
1	AGUNG HENDI PRATAMA	40	93
2	AGUS RAHMAN	30	86
3	AHMAD BAHURROZI	30	86
4	ANISA WULANDARI	20	53
5	GILANG RAMADANI	30	93
6	L. YUSUF	20	93

HADININGRAT		
7	LILIK SELPIANA	40 73
8	M. ILPAN SAPANI	30 80
9	M. RIDWANULLAH	30 100
10	MITA HILMIANA	40 86
11	MUHAMIN	40 93
12	MUZAYYIN AZANI	30 86
13	NIA RAHMAYANTI	20 86
14	SELSA LESTARI	30 80
15	YUHANIS SILVI	30 86
16		
	NILAI RATA-RATA	30,7 84,9

Berdasarkan Tabel 3, terjadi peningkatan yang sangat signifikan pada pengetahuan peserta. Nilai rata-rata kelas meningkat drastis dari **30,7%** pada *pre-test* menjadi **84,9%** pada *post-test*. Peningkatan ini mencapai selisih rata-rata sebesar 54,2% (setara dengan kenaikan persentase sebesar **175,57%**). Nilai terendah pada *post-test* (53,0%) bahkan jauh melampaui rata-rata *pre-test*. Hasil ini secara kuantitatif membuktikan efektivitas materi pelatihan dalam meningkatkan domain kognitif siswa secara merata dan substansial.



Gambar 2. Grafik *diagram* Perbandingan Rata-Rata Nilai Pre-test dan Post-test (Nilai Ternormalisasi)3. Observasi Keterlibatan dan Kemampuan Praktik (Domain Psikomotorik & Afektif)

Pengukuran keberhasilan domain keterampilan dan afektif dilakukan melalui **observasi langsung** tim pelaksana selama sesi *workshop* terbimbing. Hasil observasi menunjukkan bahwa seluruh peserta (100%) mengikuti kegiatan dengan sangat antusias dan penuh partisipasi.

Secara psikomotorik, siswa dengan cepat menunjukkan kemampuan dalam:

- **Mengakses dan Memodifikasi *Template*:** Siswa mampu memilih *template* yang relevan dan memodifikasinya sesuai kebutuhan tema (poster mading atau logo).
- **Penggunaan Elemen Vektor:** Siswa berhasil menemukan dan menggunakan elemen grafis vektor (*shapes*, ikon) yang menjadi fokus pelatihan, terutama dalam sesi pembuatan logo sederhana.
- **Menerapkan Prinsip Dasar:** Siswa mampu menerapkan prinsip tata letak dan harmoni warna yang diajarkan, yang terindikasi dari prototipe desain yang berhasil mereka selesaikan selama sesi praktik.

Keterlibatan yang tinggi ini mengindikasikan bahwa tujuan praktis pelatihan telah tercapai, dengan siswa termotivasi untuk menggunakan Canva sebagai alat desain utama mereka.

B. Pembahasan

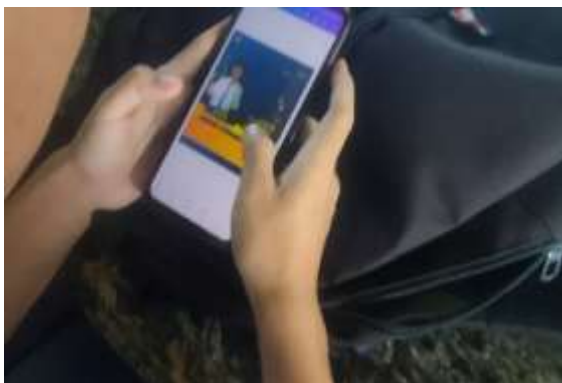
Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa metode pelatihan partisipatif yang diterapkan telah berhasil menjawab permasalahan yang teridentifikasi di MA Mamba'ausadain NW Bebuak.

Peningkatan signifikan pada hasil *post-test* membuktikan bahwa metode ceramah, demonstrasi, dan praktik langsung efektif untuk mentransfer pengetahuan (domain kognitif). Peningkatan rata-rata skor dari 30,7% menjadi 84,9%, yang setara dengan kenaikan sebesar 175,57%, menunjukkan bahwa intervensi pelatihan ini sangat berhasil mengatasi kesenjangan pengetahuan dasar siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Nabi et al. (2024) dan Ardianto dan Al-Hakim (2024) yang juga melaporkan adanya peningkatan keterampilan desain grafis siswa SMA secara signifikan setelah pelatihan Canva.



Gambar 3: Pelatihan

Dari sisi keterampilan (domain psikomotorik), keterlibatan aktif siswa dalam menyelesaikan *prototipe* karya selama sesi praktik serta kemampuan mereka untuk menghasilkan draft poster dan logo secara mandiri mendukung penelitian Chairunnisa dan Sundi (2021) dan Wijaya et al. (2022). Kemudahan Canva sebagai platform desain juga terkonfirmasi, sesuai dengan analisis sentimen positif yang dilaporkan oleh Oktaviani & Dewi (2025). Siswa yang awalnya tidak memiliki dasar desain dapat berkreasi secara cepat, sehingga masalah keterbatasan akses software berhasil diatasi.



Gambar 4: membimbing siswa belajar

Pelatihan ini tidak hanya fokus pada alat, tetapi juga pada kemampuan memodifikasi desain, sejalan dengan tujuan manajemen kreativitas (Fatkhuri et al., 2025). Keterampilan yang diperoleh ini menjadi modal awal yang kuat dalam membangun literasi digital siswa sebagaimana ditekankan oleh (Sari et al., 2024)

Selama pelaksanaan, tim mengidentifikasi beberapa faktor pendukung dan penghambat:

1. Faktor Pendukung: (a) Antusiasme tinggi dan kebutuhan nyata siswa; (b) Kemudahan antarmuka Canva yang intuitif dan berbasis *smartphone*, sehingga tidak memerlukan komputer spesifikasi tinggi; dan (c) Dukungan penuh dari pihak sekolah (mitra).
2. Faktor Penghambat: (a) Keterbatasan jaringan internet di beberapa titik lokasi sekolah yang sedikit memperlambat proses pencarian elemen; dan (b) Beberapa siswa masih menggunakan akun Canva gratis dengan fitur elemen premium yang terbatas. Kendala tersebut berhasil diatasi dengan bimbingan intensif dari tim pelaksana dan fokus pada penggunaan fitur-fitur dasar yang sudah memadai.

Kendala tersebut berhasil diatasi dengan bimbingan intensif dari tim pelaksana dan fokus pada penggunaan fitur-fitur dasar yang sudah memadai.

5. KESIMPULAN

Pengetahuan (Kognitif): Pelatihan ini terbukti **sangat efektif** dalam meningkatkan pengetahuan dasar siswa mengenai prinsip-prinsip desain grafis dan fungsionalitas aplikasi Canva. Peningkatan ini dibuktikan secara kuantitatif dengan kenaikan signifikan pada nilai rata-rata *post-test* yang telah **dinormalisasi** dari **30,7%** menjadi **84,9%**, menunjukkan bahwa intervensi berhasil menutup kesenjangan pengetahuan dasar siswa.

Peningkatan Keterampilan Praktis: Siswa menunjukkan peningkatan keterampilan psikomotorik yang kuat, dibuktikan melalui **observasi langsung** di mana mereka mampu menyelesaikan *prototipe* desain (poster dan logo) secara mandiri selama sesi *workshop*. Kemampuan ini sekaligus mengatasi masalah keterbatasan akses terhadap perangkat lunak desain profesional yang rumit.

Dampak Kualitatif: Metode pelatihan yang partisipatif dan *hands-on* berhasil menumbuhkan antusiasme dan partisipasi aktif dari seluruh siswa, mengindikasikan bahwa

Canva adalah platform yang ideal dan mudah dijangkau untuk mendukung literasi digital dan kebutuhan publikasi visual di lingkungan sekolah.

Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil mengatasi kesenjangan antara tuntutan literasi digital dengan keterampilan praktis desain yang dimiliki siswa/i MA Mamba'ausadain NW Bebuak.

SARAN

Berdasarkan hasil dan kesimpulan kegiatan pengabdian ini, diberikan beberapa saran untuk keberlanjutan dan pengembangan program di masa mendatang:

Bagi Pihak Sekolah (Mitra): Disarankan agar pihak sekolah dapat mengintegrasikan materi desain grafis menggunakan Canva ke dalam kegiatan ekstrakurikuler atau program literasi digital secara berkelanjutan. Hal ini bertujuan agar keterampilan yang telah diperoleh siswa dapat terus diasah dan dimanfaatkan untuk publikasi kegiatan sekolah (OSIS, mading, dll.).

Bagi Peserta Didik: Siswa didorong untuk terus bereksplorasi dan memanfaatkan akun Canva mereka, mencoba fitur-fitur yang lebih kompleks (seperti pembuatan video pendek atau *mockup* desain) untuk menunjang persiapan mereka di dunia perkuliahan maupun kerja.

Bagi Pelaksana Kegiatan Selanjutnya: Pelatihan mendatang disarankan untuk berfokus pada konten yang lebih spesifik, seperti *branding* pribadi atau *social media marketing*, serta mencari solusi teknis untuk mengatasi keterbatasan koneksi internet di lokasi mitra.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan rasa syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga jurnal ini dapat diselesaikan dengan baik.

Apresiasi setinggi-tingginya penulis haturkan bagi kedua orang tua tercinta yang senantiasa memberikan doa, dukungan moral, serta motivasi tanpa henti selama proses penyusunan jurnal ini.

Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada STMIK Lombok dan seluruh sivitas akademika yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta fasilitas yang mendukung kelancaran proses akademik dan penulisan jurnal ini.

Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada instansi tempat pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan "MA Mamba'ausadain wb bebuak lilin" yang telah memberikan kesempatan, bimbingan, serta pengalaman berharga sehingga penulis memperoleh wawasan dan data yang mendukung penyusunan jurnal ini.

7. REFERENSI

- Ardianto, R., & Al-Hakim, R. R. (2024). Pengenalan teknologi Canva upaya meningkatkan keterampilan desain grafis pada SMA/Sederajat Kabupaten Banyumas. *Jurnal Arba: Jurnal Masyarakat, Pendidikan Dan Agama*, 3(1), 43-49. <https://ejournal.arbapustaka.web.id/index.php/jmpm/article/view/3>
- 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*. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnas/article/view/10658>
- Fatkhuri, F., Karyadi, S., & Nure, H. M. (2025). Manajemen kreativitas melalui pelatihan penggunaan Canva kepada siswa desain komunikasi visual. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 729-736. <https://bajangjournal.com/index.php/J-ABDI/article/view/9327>
- Nabi, R. A., Putra, M. G., Adnyana, P. A. Y., & Wijaya, R. (2024). Penggunaan Canva untuk pelatihan pembuatan konten desain grafis pada siswa SMA Pangudi Luhur Santo Vincentius Giriwoyo. *GIAT: Teknologi Untuk Masyarakat*, 3(1), 1-8. <https://ojs.uajy.ac.id/index.php/giat/article/view/9162>

- Oktaviani, G., & Dewi, C. (2025). Sentimen analisis penggunaan aplikasi Canva menggunakan support vector classification. *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi*, 6(1), 68-75.
- Pioh, E., Liando, O. E. S., & Rianto, I. (2025). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran dasar desain grafis untuk siswa kelas X SMK. *Journal of Education Method and Technology*, 3(3), 10-18.
<http://ejurnal.unima.ac.id/index.php/jemtec/article/view/9866>
- Sari, V. K., Rusdiana, R. Y., & Sa'diyah, H. (2024). Pelatihan literasi digital dan aplikasi Canva bagi siswa-siswi SMA BIMA Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Tabikpun*, 5(1), 82-88.
http://tabikpun.fmipa.unila.ac.id/index.php/jpkm_tp/article/view/175
- Septiarini, A., Puspitasari, N., & Gotama, Y. S. (2022). Pelatihan aplikasi Canva untuk mendukung kreativitas kemampuan desain bagi siswa SMAN 4 Samarinda. *Prosiding Seminar Nasional INTIMAS (Inovasi Teknologi dan Aplikasi Sistem Informasi)*, 3(1), 8-13.
<https://www.unisbank.ac.id/ojs/index.php/intimas/article/download/9033/3610>
- Sitompul, J. N., & Saragih, R. (2022). Pelatihan desain grafis untuk siswa-siswi SMA Negeri 6 Binjai. *Zadama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 20-24.
<https://zadama.marospub.com/index.php/journal/article/view/13>
- Wijaya, N., Irsyad, H., & Taqwiym, A. (2022). Pelatihan pemanfaatan canva dalam mendesain poster. *Fordicate*, 10(1), 1-8.
<https://jurnal.mdp.ac.id/index.php/fordicate/article/view/2418>