

## OPTIMALISASI PENGGUNAAN APLIKASI CANVA UNTUK PENGEMBANGAN MEDIA LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING

Agus Triyanto<sup>1\*</sup>, Fadhila Malasari Ardini<sup>2</sup>, Widya Juwita Sari<sup>3</sup>,  
Ismarini Bakti Setiani<sup>4</sup>, Eva Imania Eliasa<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Bimbingan dan Konseling, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia  
[agustriyanto@uny.ac.id](mailto:agustriyanto@uny.ac.id)

---

### ABSTRAK

**Abstrak:** Perkembangan teknologi di era digital menghadirkan berbagai aplikasi yang mendukung pembelajaran, salah satunya Canva. Platform ini memungkinkan guru untuk mengembangkan media pembelajaran dan layanan yang menarik, interaktif, serta efisien. Kegiatan ini bertujuan mengembangkan *hard skill* dan *soft skill* guru bimbingan dan konseling SMK di Yogyakarta dengan pemanfaatan Canva sebagai media layanan bimbingan dan konseling. Alat ukur yang digunakan untuk mengetahui keefektifan teknik tersebut adalah skala penilaian pemahaman pengembangan media melalui canva yang dilakukan dengan memberikan *pre-test* dan *post-test*. Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman dan kemampuan guru bimbingan dan konseling dalam menggunakan canva. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata skor *pre-test* sebesar 48 yang mengalami peningkatan menjadi 77 pada saat *pre-test*. Berdasarkan hal tersebut maka kegiatan pengabdian masyarakat ini telah berhasil mencapai tujuan yang ditetapkan.

**Kata Kunci:** Canva; Media Bimbingan dan Konseling; Pelatihan Guru.

**Abstract:** The development of technology in the digital era presents various applications that support learning, one of which is Canva. This platform allows teachers to develop learning media and services that are interesting, interactive, and efficient. This activity aims to develop the hard skills and soft skills of vocational guidance and counseling teachers in Yogyakarta by utilizing Canva as a medium for guidance and counseling services. The measuring instrument used to determine the effectiveness of the technique is an assessment scale for understanding media development through Canva which is done by giving a *pre-test* and *post-test*. The results of the implementation of the activity showed an increase in the understanding and ability of guidance and counseling teachers in using Canva. This can be seen from the average *pre-test* score of 48 which increased to 77 during the *pre-test*. Based on this, this community service activity has succeeded in achieving the stated objectives.

**Keywords:** Canva; Guidance and Counseling Media; Teacher Training.



#### Article History:

Received: 01-11-2024

Revised : 02-01-2025

Accepted: 02-01-2025

Online : 01-02-2025



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

## A. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi di era digital saat ini memberikan banyak inovasi-inovasi baru yang dapat menunjang berbagai aspek kehidupan. Teknologi digital, seperti aplikasi pembelajaran daring, perangkat lunak pendidikan, serta teknologi realitas virtual, memungkinkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efisien bagi pelajar (Djibran, A., et al., 2024). Berbagai aplikasi dan website yang inovatif dan menarik bermunculan, sehingga dapat dimanfaatkan oleh para guru untuk menunjang kegiatan pembelajaran di sekolah. Pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan mendorong keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar yang konstruktif, interaktif, dan pasif, yang berdampak positif pada hasil belajar (Wekerle, C., et al., 2020). Oleh karena itu media pembelajaran ini penting untuk digunakan oleh para guru agar dapat menciptakan desain pembelajaran yang berbeda dan menarik, sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Lasmana, et al (2024) bahwa memanfaatkan teknologi dalam pendidikan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa, meningkatkan kemampuan melalui refleksi, pertanyaan, dan diskusi kelompok.

Era digital ini, metode ceramah dalam kegiatan belajar mengajar sudah semakin dikurangi dan digantikan dengan penggunaan berbagai media (Sunardi et al., 2021). Terutama pada kurikulum saat ini, yang menekankan pentingnya keterampilan proses dan pembelajaran aktif (Sadriani et al., 2023). Guru dapat memanfaatkan media digital yang tersebar di dunia maya, namun hendaknya guru juga harus dapat mendesain dan memproduksi sendiri media pembelajaran (Mahardika et al., 2021). Media pembelajaran merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran, maka penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar siswa (Rahmatullah et al., 2020).

Media merupakan alat bantu yang digunakan guru dengan desain yang disesuaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Iasha et al., 2020). Selanjutnya, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan si pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Irsan et al., 2021). Oleh karena itu guru harus memiliki kemampuan memilih dan menggunakan, serta mengembangkan media secara tepat agar dapat menarik perhatian dan mengembangkan keingintahuan siswa. Dalam memilih media pembelajaran, terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan, yaitu tujuan, karakter peserta didik, tipe rangsangan, keadaan kelas dan jangkauannya yang ingin diterapkan (Tanjung & Faiza, 2019). Hal ini hendaknya menjadi pertimbangan bagi guru dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik seperti tayangan atau tampilan akan membuat siswa mudah mengingat dan menyerap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru (Tangsi et al., 2016). Dijelaskan

pula bahwa terdapat tiga fungsi terpadu dalam media pembelajaran, yaitu: pertama, sebagai stimulasi untuk menumbuhkan minat dalam mempelajari pelajaran; kedua, sebagai mediasi yang menghubungkan antara guru dan peserta didik; dan ketiga, sebagai sumber informasi yang menyajikan penjelasan dari guru (Tiawan et al., 2020). Paparan tersebut menunjukkan pentingnya kemampuan guru dalam menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran. Guru BK yang menjadi mitra dalam pelatihan ini adalah guru BK yang sudah berpengalaman, akan tetapi masih terbatas dalam hal penguasaan teknologi, khususnya pengembangan media digital. Oleh karena itu dibutuhkan pelatihan untuk mengoptimalkan kemampuan para guru dalam mengoperasikan media digital.

Salah satu media yang cukup mudah diakses dan dapat dikembangkan oleh para guru adalah Canva. Canva merupakan aplikasi desain grafis yang dapat diakses secara daring dan memiliki beragam *template* atau pilihan desain yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Aplikasi Canva ini menyediakan jenis-jenis presentase seperti presentasi kreatif, pendidikan, sederhana, bisnis, pemasaran, penjualan, arsitektur, periklanan, dan teknologi (Tanjung & Faiza, 2019). Fitur yang ditawarkan dalam aplikasi canva juga sangat banyak, sehingga pengguna dapat menggunakannya untuk berbagai hal, mulai dari membuat poster, pamflet, bahan ajar, *banner*, dan lain sebagainya. Penggunaan canva dalam pembuatan media pembelajaran dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan (Ikhlas, R., et al, 2023). Canva memberikan kemudahan dalam pemanfaatannya, karena dengan menggunakan canva guru-guru dapat membuat desain visual, audio, maupun audio visual. Pada canva juga terdapat fitur *drag* dan *drop*, sehingga membuat aplikasi ini praktis dan efisien. Penggunaan media pembelajaran *canva for education* dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran (Nurhayati et al., 2022). *Canva for education* merupakan aplikasi yang menyediakan *template* yang lebih atraktif sehingga menarik minat siswa dalam proses pembelajaran (Bakri et al., 2021). Kemudahan dan banyaknya fitur yang ditawarkan canva ini membuat guru dapat dengan mudah menggunakannya untuk diterapkan dalam pembelajaran. Penggunaan aplikasi canva memungkinkan para guru dapat berinovasi dalam membuat desain presentasi dan video pembelajaran sesuai dengan inovasi mereka masing – masing (Bakri et al., 2021).

Sejak pandemi covid terjadi, sudah banyak berbagai pelatihan yang diberikan secara daring untuk mengembangkan kemampuan guru dalam menggunakan berbagai aplikasi pembelajaran, termasuk canva. Canva menjadi alat yang potensial untuk membangun sesi konseling yang menarik dan efektif bagi siswa (Mulyani & Yulia, 2022). Dalam berbagai program yang ditawarkan program merdeka belajar, guru juga diharuskan menguasai berbagai keterampilan dalam menggunakan berbagai media digital demi

mendukung proses pembelajaran. Beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan efektivitas penggunaan canva diantaranya : canva ini mampu menarik perhatian siswa (Mukti, 2021); penggunaan canva dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berpikir, dan meningkatkan kemampuan menguasai teknologi sigital dalam pembelajaran dikelas (Putra et al., 2023); Pemahaman materi yang disampaikan melalui Canva mendapat respons tinggi dengan persentase 100%, menunjukkan bahwa Canva efektif dalam menyampaikan informasi (Lailatul, A., et al, 2024); dan canva untuk pendidikan terbukti dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran siswa kejuruan dengan menarik minat, membuat materi pembelajaran lebih mudah dipahami, mengembangkan keterampilan desain grafis, dan memperkuat kolaborasi (Muhajir, et al, 2024).

Dalam bimbingan dan konseling, canva juga kerap digunakan untuk membuat layanan. Penggunaan canva dianggap dapat menunjang kegiatan guru BK dalam pemberian dan pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling. Apalagi jika sekolah tidak memberikan jam khusus untuk bimbingan dan konseling, sehingga guru BK harus mengatur strategi agar layanan BK tetap dapat diberikan pada seluruh siswa. Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran tidak hanya menciptakan proses pembelajaran yang kreatif, praktis, dan inovatif, tetapi juga memiliki implikasi positif pada sesi konseling di sekolah (Afifah, 2024). Dalam konteks sesi konseling, Canva dapat menjadi alat yang efektif untuk memvisualisasikan informasi, menyajikan materi, dan meningkatkan interaktivitas antara pembimbing konseling dan siswa (Jamiatul ilmi & Irman, 2023).

Akan tetapi, berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan beberapa orang guru bimbingan dan konseling di SMK. diperoleh data bahwa masih banyak guru yang mengalami kesulitan dalam meggunakan aplikasi canva meskipun telah mengikuti beberapa kali pelatihan daring, sehingga mereka merasa masih membutuhkan pelatihan yang dilakukan secara luring agar mereka lebih mudah memahami materi pelatihan dan langsung dapat bertanya apabila terdapat kendala yang dihadapi. Berdasarkan hal inilah, tim peneliti hendak melakukan pengabdian kepada masyarakat, khususnya guru bimbingan dan konseling di SMK dengan tema Optimalisasi Penggunaan Aplikasi Canva untuk Media Layanan Bimbingan dan Konseling.

Sejumlah permasalahan lain yang secara umum dirasakan para guru dan mendorong perlunya diadakan pelatihan Optimalisasi Penggunaan Aplikasi Canva untuk Media Layanan Bimbingan dan Konseling ini antara lain: (1) Kurangnya pemahaman guru mengenai pentingnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran: Guru perlu memanfaatkan teknologi untuk membuat pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Guru dapat menggunakan media visual untuk dapat meningkatkan minat belajar siswa; (2) Siswa cenderung bosan dan jenuh dengan pembelajaran metode ceramah dan monoton: guru harus memiliki keterampilan membuat materi pembelajaran

yang dapat mendukung secara penuh pencapaian kompetensi peserta didik; (3) Keterbatasan keterampilan desain dan kreatifitas guru. Banyak guru yang memiliki keterbatasan dalam keterampilan desain grafis, sehingga dengan menggunakan canva dapat memberikan solusi dalam mengatasi kendala ini; (4) Saat pembelajaran jarak jauh atau daring guru seringkali mengalami kesulitan dalam memberikan materi ajar: guru harus memiliki keterampilan untuk membuat materi pembelajaran yang dapat dengan mudah diakses dan dipahami oleh siswa melalui platform digital. Canva menjadi salah satu alternatif untuk menciptakan bahan ajar yang efektif dan efisien; (5) Peningkatan daya saing. Dengan memiliki keterampilan menggunakan dan membuat bahan ajar yang interaktif dapat meningkatkan daya saing dan kualitas seorang guru; dan (6) Canva merupakan platform/aplikasi desain grafis yang mudah digunakan. Sehingga guru yang tidak memiliki latar belakang desainpun dapat dengan mudah membuat materi pembelajaran yang menarik. Berdasarkan paparan diatas, maka tujuan pengabdian kepada masyarakat ini adalah sebagai berikut: (1) Meningkatkan keterampilan guru BK dalam teknologi digital; (2) Mengembangkan media layanan BK yang kreatif; dan (3) Meningkatkan kualitas layanan bimbingan dan konseling.

## B. METODE PELAKSANAAN

PkM ini dilaksanakan dengan melakukan *workshop* secara luring dan daring tentang optimalisasi penggunaan *canva* untuk pengembangan media layanan Bimbingan dan Konseling. Sasaran PkM ini adalah guru BK DI Yogyakarta yang berjumlah 35 orang. Kegiatan PkM ini dapat diklasifikasikan kedalam 3 tahapan yakni:

1. Tahap pra kegiatan. Pada tahapan ini dilakukan beberapa kegiatan: *Pertama*, mengidentifikasi masalah yang dihadapi oleh para guru bimbingan dan konseling melalui diskusi dengan guru BK. *Kedua*, memilih topic yang relevan dan dapat ditindaklanjuti oleh tim pengabdian masyarakat. *Ketiga*, menyusun rencana intervensi yang akan diimplementasikan oleh tim pengabdian masyarakat. *Keempat*, tim melakukan komunikasi dengan mitra sasaran terkait rencana pelaksanaan pengabdian masyarakat.
2. Tahap kegiatan. Pada tahap ini dilakukan beberapa kegiatan, dilakukan secara daring dan luring. *Pertama*, penyampaian konsep teori terkait media dalam layanan BK. *Kedua*, penyampaian *materi* terkait pengenalan aplikasi canva. *Ketiga*, pemateri mendemonstrasikan penggunaan canva. *Keempat*, para guru berlatih membuat beberapa slide menggunakan aplikasi Canva dengan pendampingan tim PkM. *Kelima*, guru mengembangkan materi layanan BK menggunakan Canva. *Keenam*, guru mendemonstrasikan karya mereka. Terakhir, pemberian *feedback* terkait hasil karya para peserta.

3. Tahap Evaluasi, pada tahapan ini tim menilai hasil karya para guru, melakukan refleksi terkait kesulitan yang mereka alami dan mengevaluasi keberhasilan dari seluruh rangkaian kegiatan dan untuk memastikan bahwa tujuan yang ditetapkan dapat tercapai atau terpenuhi. Tim PkM memberikan *pre-test* untuk mengetahui peningkatan kemampuan guru secara kuantitatif, dan juga melakukan wawancara.

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan ini dirancang sesuai kebutuhan para guru BK SMK di Yogyakarta. Melalui tahap pra kegiatan diputuskan untuk mengadakan kegiatan pelatihan optimalisasi penggunaan aplikasi canva untuk pengembangan media bimbingan dan konseling. Pada tahap pelaksanaan, kegiatan ini kami awali dengan meberikan *pre-test* kepada para peserta. Hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman dan kemampuan awal peserta terkait aplikasi canva dan pemanfaatannya sebagai media layanan bimbingan dan konseling. *Pre-test* yang digunakan terdiri dari 17 item yang berisikan pertanyaan-pertanyaan terkait aplikasi canva. Berdasarkan *pretest* yang dilakukan pada 35 orang peserta pelatihan, diperoleh rata-rata sebesar 48 yang artinya sebagian besar peserta berada pada kriteria cukup memahami.

Selanjutnya, tim PkM memberikan pelatihan kepada para peserta yang dilakukan secara luring dengan menyajikan beberapa materi, yang meliputi: (1) Optimalisasi Aplikasi Canva untuk Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling; (2) Aplikasi canva untuk mengembangkan media visual dalam bimbingan dan konseling; (3) Aplikasi Canva untuk Mengembangkan Media Audio dalam Bimbingan dan Konseling; (4) Tutorial penggunaan canva untuk mengembangkan media video dalam pemberian Layanan bimbingan & konseling; (5) Praktik membuat media layanan bimbingan dan konseling online menggunakan canva; dan (6) Penugasan mandiri pengembangan media layanan bimbingan dan konseling online berbasis canva. Berikut dokumentasi pelaksanaan PkM, seperti terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Pelaksanaan PkM

Setelah rangkaian kegiatan luring tersebut, tim memberikan penugasan sebagai bentuk upaya merealisasikan hasil pembelajaran dan melihat kebermanfaatan program ini. Para peserta diminta untuk membuat materi layanan Bimbingan dan Konseling dengan menggunakan canva. Selanjutnya, karya ini dipresentasikan secara daring melalui zoom meet dan diberikan *feedback* oleh tim peneliti, seperti terlihat pada Gambar 2.



**Gambar 2.** Presentasi karya guru BK

Pada kegiatan ini, para peserta sangat antusias menampilkan hasil karya rancangan mereka. Oleh karena itu, tim juga memberikan *reward* dengan mengumumkan karya-karya terbaik. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara terkait kesan dan juga kesulitan yang mereka rasakan selama proses penyusunan layanan BK menggunakan canva ini. Beberapa orang guru menyampaikan bahwa canva sangat membantu dalam membuat layanan menarik. Beberapa guru lainnya menyampaikan bahwa mereka sangat terbantu dengan adanya program pelatihan ini, karena mereka menjadi lebih tahu akan fitur-fitur yang ada di canva dan memahami cara serta manfaat penggunaannya. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan PkM ini sangat bermanfaat bagi para guru bimbingan dan konseling SMA/SMK Yogyakarta.

Rangkaian PkM kami akhiri dengan memberikan *post-test* untuk mengetahui pemahaman para peserta dan mengukur keberhasilan kegiatan ini secara kuantitatif. Hasil *post-test* menunjukkan nilai rerata adalah sebesar 77 yang artinya para peserta memiliki pemahaman baik dan meningkat tentang “Optimalisasi Penggunaan Aplikasi Canva untuk Media Layanan Bimbingan dan Konseling”. Tabel 1 berikut akan memberikan gambaran terkait perubahan skor peserta saat sebelum diberikan pelatihan dan setelah diberikan pelatihan.

**Tabel 1.** Hasil Skor Rerata Pre-Test dan Post Test

Kegiatan	Skor Nilai Rerata	Kategori	Keterangan
Pre-Test	48	Cukup	Terdapat kenaikan 14 poin
Post-Test	77	Baik	

Tabel tersebut menunjukkan perbandingan skor rata-rata hasil *pre-test* dan *post-test* peserta pelatihan. Dapat dilihat bahwa skor rata-rata *pre-test*

adalah 48 yang masuk ke dalam kategori cukup. Hal ini mencerminkan pemahaman awal para guru BK masih terbatas mengenai penggunaan Canva sebelum mengikuti pelatihan. Selanjutnya, setelah pelatihan skor rata-rata meningkat menjadi 77 dan masuk dalam kategori baik, dan menunjukkan bahwa adanya peningkatan signifikan dalam keterampilan dan pemahaman peserta terhadap materi pelatihan.

Berdasarkan hasil observasi juga wawancara, terdapat beberapa faktor pendukung lain dalam suksesnya kegiatan PkM ini, yaitu 1) pemateri dapat memaparkan materi dengan baik, sehingga para peserta tidak kesulitan dalam memahami materi; 2) Peserta juga antusias dalam mengikuti kegiatan; 3) Adanya praktik langsung membuat para peserta lebih paham tentang penggunaan canva ini. Namun, tidak dipungkiri terdapat hambatan dari kegiatan ini, yakni ada beberapa peserta yang mengalami kendala pemahaman teknologi sehingga sulit untuk melakukan praktik dengan baik, seperti pada guru-guru yang sudah senior.

Setelah mengikuti pelatihan yang diberikan, para guru menyatakan bahwa mereka menjadi lebih mudah dalam menyampaikan informasi layanan bimbingan dan konseling kepada para siswa, dan media yang mereka buat membuat siswa tertarik mengikuti layanan BK. Guru-guru juga melaporkan bahwa siswa menjadi lebih aktif dan bersemangat ketika mereka memberikan layanan bimbingan dan konseling menggunakan media canva, dan tidak sabar menanti guru BK masuk kelas untuk menyampaikan materi. Dengan demikian, kegiatan PkM ini terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi para guru dalam mengembangkan media bimbingan dan konseling menggunakan canva yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital ini.

#### D. SIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan optimalisasi penggunaan aplikasi canva untuk media layanan bimbingan dan konseling berhasil dalam meningkatkan kompetensi guru BK dalam menggunakan aplikasi canva untuk mendukung pemberian layanan bimbingan dan konseling. Berdasarkan hasil evaluasi, skor rata-rata *pre-test* adalah 48 yang berada dalam kategori cukup, meningkat saat *post-test* menjadi 77 dan masuk ke dalam kategori baik. Pelatihan yang dilakukan dengan menerapkan pembelajaran praktik dan pendampingan langsung membantu guru BK dalam mengatasi kesulitan penggunaan aplikasi canva. Melalui pelatihan ini, juga tampak bahwa para peserta pelatihan mampu menghasilkan media layanan BK yang lebih kreatif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital. Keberlanjutan dan kebermanfaatan program ini akan lebih optimal apabila para guru lebih sering menggunakan canva dalam menyusun layanan BK yang menarik, sehingga mereka tidak mudah lupa akan fitur-fitur yang ada. Selain itu, aplikasi canva juga akan terus berkembang sehingga akan banyak kemudahan-kemudahan lainnya yang dapat digunakan oleh guru BK.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang terlibat pada kegiatan pengabdian masyarakat ini atas dukungan dan kontribusinya dalam keberlangsungan kegiatan ini. Terima kasih kepada (1) Rektor Universitas Negeri Yogyakarta; (2) Kepala Sekolah SMK Negeri 3 Yogyakarta; dan (3) Guru-guru Bimbingan dan Konseling SMA dan SMK Yogyakarta.

## DAFTAR RUJUKAN

- Afifah, L., Setiawan, A., Lestari F W. (2024). *Analisis Respon Siswa Terhadap Inovasi Desain Canva Dalam Sesi Bimbingan Konseling*. *Innovative: Journal of Social Science Research* 4(1), 6615–6625.
- Bakri, N. F., Simaremare, E. S., Lingga, I. S., Susilowaty, R. A., Farmasi, J., Matematika, F., Alam, P., & Cenderawasih, U. (2021). Pelatihan Pembuatan Materi Presentasi dan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Kepada Guru di Kota Medan dan Jayapura Secara Online. *Ilmiah Pro Guru*, 7(1), 1–10. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jipg/article/download/18777/7086>
- Djibran, A., Subiyanto, P., Wakhudin, W., & Rahayu, N. (2024). Transforming Education in The Digital Age : How Technology Affects Teaching and Learning Methods. *Journal of Pedagogi*. <https://doi.org/10.62872/ksq9jc13>.
- Iasha, C., Yudha, C. B., & Oktaviana, E. (2020). *Pengembangan Permainan Multiply Cards sebagai Media Pembelajaran Perkalian Siswa Kelas II SDN Bojong Nangka 01 Bogor Semester Genap Tahun Ajaran 2019 / 2020*. prosiding seminar nasional pendidikan STKIP Kusuma Negara II. 109–116.
- Ikhlas, R., Japakiya, R., & Muzayanah, T. (2023). Utilization of Canva Application as a Learning Media Video Creation. *Journal of Social Science Utilizing Technology*. <https://doi.org/10.55849/jssut.v1i3.558>.
- Irsan, I., G, A. L. N., Pertiwi, A., & R, F. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Menggunakan Canva. *Jurnal Abdidas*, 2(6), 1412–1417. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v2i6.498>
- Jamiatul ilmi, & Irman. (2023). Penggunaan Media Canva Untuk Daya Tarik Siswa Dalam Mengikuti Layanan Informasi Bimbingan Dan Konseling. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 7(02), 158–168. <https://doi.org/10.31316/gcouns.v7i02.4316>
- Lasmana, O., Festiyet, F., Razak, A., & Fadilah, M. (2024). Transforming Education in the 5.0 Era: Utilizing Technology to Improve Critical Thinking and Creativity in The Digital Generation. *Proceedings of the 1st International Conference on Social Science (ICSS)*. <https://doi.org/10.59188/icss.v3i2.208>.
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275–281. <https://doi.org/10.29303/jppm.v4i3.2817>
- Muhajir, M., Sarwendah, A., & Ibrahim, A. (2024). Utilization of Canva for education to improve learning effectiveness of vocational students. *Research and Development in Education (RaDeN)*. <https://doi.org/10.22219/raden.v4i1.32808>.
- Mulyani, N., & Yulia, C. (2022). Efektivitas Media Canva Untuk Meningkatkan Self Esteem Pada Siswa. *Research and Development Journal of Education*, 8(2), 518. <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i2.13618>
- Mukti, D. H. H. (2021). Best Practice Optimalisasi Penggunaan Canva Dalam Penulisan Formal Invitation Di Kelas Xi Smk Negeri 1 Tanjung Palas.

- VOCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan*, 1(4), 196–204.  
<https://doi.org/10.51878/vocational.v1i4.652>
- Nurhayati, N., Vianty, M., Nisphi, M. L., & Sari, D. E. (2022). The Data tes awal dan tes akhir. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 171–180.  
<https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i1.8340>
- Putra, M. Y., Prasetyo, S. K., Fujiastuti, A., & Aditya, R. (2023). *Pemanfaatan Media Canva Pada Pembelajaran Teks Iklan Pada SMPN 5 Yogyakarta Kelas VIII*. nama jurnal? volume? issue? 1681–1687.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Sadriani, A., Manda, D., & S. K, E. (2023). PKM Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Bagi Guru di SD Negeri Pampang. *Panrita Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 32.  
<https://doi.org/10.56680/pijpm.v2i1.46555>
- Sunardi, D., Sahputra, E., & Hidayah, A. K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bagi Guru SMA Muhammadiyah 4 Kota Bengkulu. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi Terbarukan*, 1(1), 29–34.  
<https://jurnal.ikhafi.or.id/index.php/jpmtt/article/view/340>
- Tangsi, T., Satriadi, S., & Muhaemin, M. (2016). Pembuatan Materi Pembelajaran dengan Aplikasi Canva Bagi Guru SDN Pao-Pao Kab Gowa. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1129–1134.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79.  
<https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Tiawan, Musawarman, Sakinah, L., Rahmawati, N., & Salman, H. (2020). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat Smk Di Smkn 1 Gunung Putri Bogor. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 476–480. <https://doi.org/10.31949/jb.v1i4.417>
- Wekerle, C., Daumiller, M., & Kollar, I. (2020). Using digital technology to promote higher education learning: The importance of different learning activities and their relations to learning outcomes. *Journal of Research on Technology in Education*, 54, 1 - 17. <https://doi.org/10.1080/15391523.2020.1799455>.