



**Efektivitas Pelatihan Canva Terhadap Kemampuan Mahasiswa Matematika  
Stkip Pgri Situbondo Mengembangkan Media Pembelajaran Matematika**

*Effectiveness Of Canva Training On The Ability Of Mathematics Students Of  
Stkip Pgri Situbondo To Develop Mathematics Learning Media*

**Yesi Puspitasari<sup>1</sup> Cholifia Seasilina Efendi<sup>2</sup> Romlah<sup>3</sup> Emilia Safitri<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup> STKIP PGRI Situbondo, Indonesia

Email: [yesipuspita31@gmail.com](mailto:yesipuspita31@gmail.com).

### **Abstrak**

Perkembangan teknologi digital menuntut mahasiswa calon pendidik untuk memiliki ketarampilan dalam merancang media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Namun, mahasiswa semester 2 program studi Pendidikan matematika STKIP PGRI Situbondo masih cenderung menggunakan media konvensional yang kurangkreatif. Program pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam membuat media pembelajaran berbasis canva melalui pelatihan partisipatif. Kegiatan dilaksanakan dalam satu sesi selama dua jam dan diikuti oleh delapanmahasiswa. Materi mencangkup pengenalan canva, penggunaanfitur, serta praktikpembuatan media dalam bentuk video interaktif. Hasil dari evaluasi melalui angkat menunjukkan bahwa pelatihan ini sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman materi (85,62%), kualitas media yang dihasilkan (84,37%), daya Tarik dan motivasi (88,28%), serta interaktivitas pelatihan (84,37%). Kesimpulannya, pelatihan ini tidak hanya memberikan keterampilan teknis, tetapi juga mendorong kreativitas dan kepercayaan diri mahasiswa dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai kebutuhan era digital.

**Kata Kunci:** Canva; Media Pembelajaran; Kreatifitas; Pelatihan; Teknologi Pendidikan

### **Abstract**

*The development of digital technology requires prospective educators to have skills in designing interactive and engaging learning media. However, second-semester students in the Mathematics Education study program at STKIP PGRI Situbondo still tend to use conventional, less creative media. This community service program aims to improve students' abilities in creating Canva-based learning media through participatory training. The activity was carried out in one two-hour session and was attended by eight students. The material included an introduction to Canva, the use of features, and the practice of creating media in the form of interactive videos. The results of the evaluation through scores showed that this training was very effective in improving material understanding (85.62%), the quality of the resulting media (84.37%), the attractiveness and motivation (88.28%), and the interactivity of the training (84.37%). In conclusion, this training not only provides technical skills but also encourages students' creativity and confidence in creating innovative learning media that meet the needs of the digital era.*

**Keywords:** Canva; Learning Media; Creativity; Training; Educational Technology

**Submitted: 02-09-2025, Revision: 15-12-2025, Accepted: 18-12-2025**

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang dengan cepat mengakibatkan dampak signifikan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk Pendidikan (Edwin Kiky Aprianto, 2021). Saat ini metode pembelajaran tidak lagi terbatas pada ceramah atau a lat pembelajaran konvensional, melainkan beralih kepada pemanfaatan media digital yang interaktif dan inovatif. Hal ini sejalan dengan kebutuhan pendidikan di abad ke-21 yang menuntut adanya kreativitas, kemampuan berpikirkritis, dan keterampilan dalam menggabungkan teknologi dalam proses belajar (Agustin, Fitria, Amaliyah, & Wulandari, 2025).

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting yang dapat mempercepat proses belajar (Rahayuningsih, 2022). Media pembelajaran merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran maka penggunaan media pembelajaran mempengaruhi hasil belajar mahasiswa. Kemampuan guru dalam merancang dan menerapkan desain pembelajaran adalah kunci dari keberhasilan pembelajaran yang menyenangkan (Inovasi, Ilmiah, & Vol, 2024). Alat yang menarik dan sesuai dengan karakter siswa akan membantu mereka dalam memahami materi yang diajarkan. Terutama pada pelajaran yang dianggap sulit seperti Matematika, penggunaan media yang visual dan interaktif sangat dibutuhkan untuk mendukung mahasiswa dalam memahami konsep-konsep yang kompleks. Media pembelajaran digital seperti Canva menjadi pilihan yang banyak diminati karena kemudahannya dalam penggunaan serta menyediakan berbagai fitur desain yang menarik (Sa'diyah, 2024).

Pembelajaran matematika adalah salah satu mata pelajaran yang dianggap penting, tetapi beberapa mahasiswa tidak menyukainya. Namun, mahasiswa tidak terlalu tertarik dengan pelajaran matematika, sehingga mereka menganggapnya sebagai pelajaran membosankan dan sulit dipahami. Ini disebabkan oleh penggunaan bahan ajar yang tidak memadai dan belum optimal dalam pelaksanaannya. Mahasiswa tidak lagi memiliki motivasi untuk belajar. Dalam pembelajaran diperlukan kemampuan dari aspek afektif sebagai *soft skill* dalam matematika. menyebutkan ”*soft skill* matematik sebagai komponen proses berpikir matematik dalam ranah afektif ditandai dengan perilaku afektif yang ditampilkan seseorang ketika melaksanakan *hard skill* matematika.

Menurut (Goe & Maryati, 2025) Judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bumi Sebagai Ruang Kehidupan” menunjukkan Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai untuk kelas eksperimen adalah 90,7, yang lebih tinggi dari pada rata-rata nilai untuk kelas kontrol, yaitu 69,4. Berdasarkan hasil perhitungan Uji-T dengan taraf signifikan;

Menurut (Salamah, Lumbanraja, Salsabila, & Wibowo, 2024), Judul” Pemanfaatan Canva sebagai E-Modul Pembelajaran Matematika terhadap Minat Belajar Peserta Didik Hasil penelitian ini didapatkan dengan pemanfaatan canva sebagai e-modul dalam pembelajaran matematika lebih menarik, sehingga dapat menumbuhkan minat peserta didik. Dari penelitian yang relavan tim pengabdian menyimpulkan bahwa media pembelajaran canva sangat diminati mahasiswa karena sangat menarik.

Canva adalah sebuah platform untuk desain grafis yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai produk visual seperti poster, infografis, PPT (PowerPoint Presentation), dan bahan ajar dengan mudah(Syahrir1, Zahirah2, & Salamah3, 2023). Koleksi template yang ditawarkan oleh Canva sangat berguna bagi mahasiswa yang tidak memiliki latar belakang desain untuk menghasilkan konten yang tampak profesional dan menarik. Memanfaatkan Canva untuk Menyusun media pembelajaran juga dapat menambah semangat belajar mahasiswa karena tampilannya yang modern dan interaktif (Handayani Parinduri, 2023).

Namun, berdasarkan pengamatan awal diSTKIP PGRI Situbondo, khususnya dikalangan mahasiswa program studi Pendidikan Matematika semester II, diketahui bahwa banyak diantara mahasiswa yang belum memiliki keterampilan yang cukup untuk membuat media pembelajaran digital. Sebagian besar mahasiswa masih menggunakan alat bantu yang sederhana seperti PPT (PowerPoint Presentation) dengan desain yang biasa dan kurang menarik secara visual. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi, terutama dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif (Yati & Nailasariy, 2025).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pelatihan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis digital dengan menggunakan Canva bias memperbaiki keterampilan mahasiswa dalam mendesain media pembelajaran yang menarik dan efektif (Surur et al., 2024). RAMADHANI (2023) dalam penelitiannya menyatakan bahwa mahasiswa yang ikut pelatihan pembuatan media yang berbasis Canva memperlihatkan peningkatan yang jelas dalam kreativitas dan kemampuan desain. Selain itu, Wahyudi (2025) juga menekankan bahwa pelatihan yang berbasis pada Canva dapat meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih interaktif.

Selain itu, pelatihan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis Canva memberikan mahasiswa kemampuan untuk menciptakan media dengan memanfaatkan teknologi sejak awal sangat penting agar mereka siap menghadapi tantangan dalam pendidikan yang semakin digital (Larung et al., 2024). Sebagai calon guru dimasa mendatang, mahasiswa diharapkan mampu menjadi penggerak perubahan yang bias memanfaatkan teknologi dengan baik dalam proses pengajaran (Rahmaniah, Marini, & Azmi, 2021). Makadari itu, pelatihan mengenai pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva menjadi langkah strategis untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa di bidang teknologi pendidikan.

Program pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa Matematika semester 2 di STKIP PGRI Situbondo dalam membuat media pembelajaran menggunakan Canva. Melalui pelatihan ini, diharapkan mahasiswa tidak hanya memperoleh kemampuan praktis dalam menggunakan aplikasi Canva, tetapi juga bisa mendesain media pembelajaran yang efektif, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan di era digital.

## **METODE**

Kegiatan pengabdian menggunakan metode pelatihan yang bertujuan mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam membuat media pembelajaran menggunakan canva. Pelatihan dilakukan dengan cara partisipatif mengikutsertakan mahasiswa pada program studi pendidikan matematika khususnya mahasiswa semester II secara langsung dalam setiap sesi kegiatan, mulai dari Observasi, pengamatan, penyampaian materi penggunaan canva, dan pelaksanaan pelatihan. Adapun tahapan sebagai berikut:

### **1. Tahap Observasi**

Tahapan observasi sebagai teknik pengumpulan data Jenis observasi dimaksud observasi berperan serta (*participant observation*) yang mana tim pengabdian terlibat secara langsung terhadap sumber data pengabdian. pemilihan jenis observasi dilakukan agar tim pengabdi bisa mendapatkan data lebih lengkap.

### **2. Tahap pengamatan**

Tahapan melakukan pengamatan terhadap mahasiswa semester II pada program studi pendidikan matematika di STKIP PGRI Situbondo. Pengamatan bertujuan untuk memahami kemampuan awal mahasiswa dalam merancang media pembelajaran dan seberapa sering mereka menggunakan aplikasi canva. Pelatihan dilakukan dalam satu sesi yang berlangsung selama 2 jam.

### **3. Tahapan Penyampaian Materi**

Tim pengabdian berkolaborasi bersama dosen menyampaikan materi terkait pengenalan aplikasi canva pada mahasiswa program studi pendidikan matematika meliputi pembuatan akun, fitur-fitur yang ada di canva sampai pada pemilihan template yang tepat untuk kebutuhan pembelajaran;

### **4. Tahapan Pelaksanaan Pelatihan**

Mahasiswa dipandu oleh Tim Pengabdian untuk mencoba membuat media pembelajaran. Pelatihan difokuskan pada pembuatan media pembelajaran dalam bentuk video interaktif yang berguna dalam pembelajaran matematika. Kegiatan ini diikuti oleh 8 mahasiswa dan dilaksanakan di STKIP PGRI Situbondo.

**Tabel 1. Daftar Mahasiswa yang mengikuti pelatihan**

<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b>NIM</b>
<b>1</b>	Ayu Faizatul Mabrurah	2024030242
<b>2</b>	Eka Dian Safitri	2024030243
<b>3</b>	Imas Masidah Zianatul M.	2024030244
<b>4</b>	Muhammad Fakhri Habiburrohman	2024030245
<b>5</b>	Nadila	2024030246
<b>6</b>	Nurul Lailiyah	2024030247
<b>7</b>	Ulfstul Hasanah	2024030248
<b>8</b>	Winda Purnama Sari	2024030249

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pelatihan yang dilaksanakan pada bulan juli sampai agustus 2025 di STKIP PGRI Situbondo ini diikuti oleh 8 mahasiswa semester II program studi Pendidikan Matematika. Kegiatan ini berlangsung selama dua jam dengan pendekatan partisipatif, mencakup pengenalan dasar aplikasi Canva, eksplorasi fitur-fitur desain grafis, pemilihan dan penyesuaian template, serta praktik langsung membuat media pembelajaran matematika berbasis video interaktif. Pelatihan ini dirancang agar mahasiswa tidak hanya memahami teori penggunaan Canva, tetapi juga mampu mempraktikkan langsung dalam merancang media pembelajaran yang menarik, informatif, dan kontekstual dengan kebutuhan pembelajaran digital masa kini.

Sebelum pelatihan, sebagian besar peserta hanya menggunakan media konvensional seperti PowerPoint dengan tampilan yang sederhana dan minim elemen visual. Namun setelah mengikuti pelatihan, seluruh peserta menunjukkan peningkatan

signifikan, khususnya dalam kemampuan mendesain media pembelajaran yang interaktif dan estetis.

Mahasiswa menjadi lebih percaya diri dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran serta menunjukkan semangat yang tinggi untuk terus mengembangkan kreativitas dalam menyusun media ajar. Keberhasilan pelatihan ini diukur melalui angket efektivitas yang dibagikan kepada seluruh peserta setelah kegiatan berlangsung. Angket ini mencakup beberapa aspek utama, yaitu: Kemudahan Memahami Materi, Kualitas Media yang Dihasilkan, Daya Tarik dan Motivasi, serta Interaktivitas Pelatihan. Hasil angket menunjukkan bahwa mayoritas peserta memberikan respon sangat baik terhadap seluruh aspek sebagai berikut:

**Tabel 2. Kemudahan memahami materi**

No	Responden 1				Responden 2				Responden 3				Responden 4				Responden 5				Responden 6				Responden 7					
	S B	B	C	K																										
1																														
2																														
3																														
4																														
5																														

**Tabel 3. Skor Pernyataan Aspek Kemudahan Materi**

Pernyataan	Penilaian				
	1	2	3	4	5
SB	4	5	3	4	3
B	4	3	4	4	5
C	0	0	1	0	0
K	0	0	0	0	0
Total skor	28	29	25	28	27

Aspek Kemudahan Memahami Materi menjadi salah satu indikator utama dalam mengukur keberhasilan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva. Dalam aspek ini, peserta diminta untuk memberikan penilaian terhadap lima pernyataan yang berkaitan dengan tingkat kemudahan memahami isi pelatihan. Penilaian dilakukan menggunakan skala Likert 4 poin, yaitu: Sangat Baik (SB) dengan skor 4, Baik (B) dengan skor 3, Cukup (C) dengan skor 2, dan Kurang (K) dengan skor

Berdasarkan data dari delapan responden, diperoleh akumulasi total skor sebesar 137 dari skor maksimum 160 (dihitung dari 5 pernyataan  $\times$  8 responden  $\times$  skor maksimum 4). Dengan demikian, efektivitas pelatihan pada aspek ini mencapai 85,62%. Hasil pengabdian dari pelatihan berada pada kategori "sangat efektif", yang

menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa yang mengikuti pelatihan terkait canva sangat banyak yang minat dan tertarik dan merasa materi pelatihan disampaikan dengan jelas, mudah dipahami, dan relevan dengan kebutuhan mereka. Visualisasi menggunakan Canva serta pendekatan partisipatif yang digunakan selama pelatihan terbukti membantu mahasiswa memahami isi pelatihan dengan baik, sekaligus meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam menggunakan aplikasi desain grafis ini untuk pengembangan media pembelajaran pada pelajaran matematika dikampus.

**Tabel 4. Aspek Kualitas Media yang Dihasilkan**

N o	Responden 1				Responden 2				Responden 3				Responden 4				Responden 5				Responden 6				Responden 7				Responden 8			
	S B	B	C	K																												
1	■	■			■	■			■	■			■	■			■	■			■	■			■	■						
2		■			■		■				■				■			■				■										
3	■					■				■				■				■				■							■			
4		■				■				■				■																		

**Tabel 5. Pernyataan Aspek Kualitas Media Yang Dihasilkan**

Pernyataan	Penilaian			
	1	2	3	4
SB	6	3	4	1
B	2	5	3	6
C	0	0	1	1
K	0	0	0	0
Total skor	30	27	27	24

Dari hasil tabel diatas Aspek Kualitas Media yang Dihasilkan merupakan indikator penting untuk menilai seberapa baik mahasiswa mampu mengimplementasikan materi pelatihan dalam bentuk nyata, yaitu media pembelajaran. Berdasarkan data yang ditampilkan dalam gambar, terdapat 32 butir penilaian (4 pernyataan  $\times$  8 responden), dengan total skor maksimum sebesar 128 ( $32 \times 4$ ). Jumlah skor aktual yang diperoleh dari seluruh responden adalah 108, yang menghasilkan efektivitas sebesar 84,37%. Efektivitas ini berada pada kategori "efektif", yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan peserta umumnya memenuhi kriteria kualitas yang diharapkan. Artinya, hasil desain mahasiswa dinilai cukup menarik, relevan, dan layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran matematika.

**Tabel 6. Aspek Daya Tarik Dan Motivasi**

No	Responden 1				Responden 2				Responden 3				Responden 4				Responden 5				Responden 6				Responden 7				Responden 8			
	SB	B	C	K	S	B	C	K	SB	B	C	K																				
1																																
2																																
3																																
4																																

**Tabel 7. Skor Pernyataan Aspek Daya Tarik Dan Motivasi**

Pernyataan	Penilaian			
	1	2	3	4
SB	5	2	6	4
B	3	6	2	4
C	0	0	0	0
K	0	0	0	0
Total skor	29	26	30	28

Hasil dari tabel diatas rekapitulasi skor menunjukkan bahwa total skor yang diperoleh adalah 113 dari skor maksimum yang mungkin dicapai, yaitu 128. Dengan demikian, efektivitas aspek daya tarik dan motivasi diperoleh sebesar 88,28%, yang tergolong dalam kategori sangat efektif. Hasil ini menunjukkan bahwa kegiatan yang dilakukan mampu menarik perhatian dan memotivasi mahasiswa dilingkungan STKIP PGRI Situbondo dengan sangat baik menurut persepsi responden.

**Tabel 8. Aspek Interaktivitas Pelatihan**

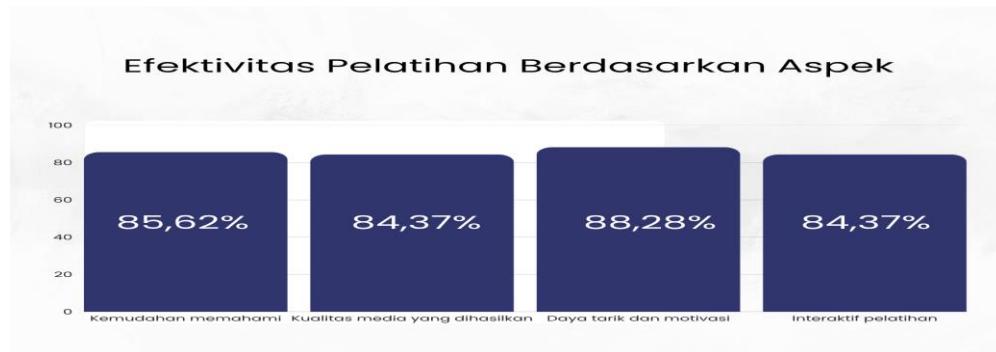
No	Responden 1				Responden 2				Responden 3				Responden 4				Responden 5				Responden 6				Responden 7				Responden 8			
	SB	B	C	K	S	B	C	K	SB	B	C	K																				
1																																
2																																
3																																
4																																

**Tabel 9. Skor Pernyataan Aspek Interaktivitas Pelatihan**

Pernyataan	Penilaian			
	1	2	3	4
SB	6	2	2	5
B	1	5	6	3
C	1	0	0	0
K	0	1	0	0
Total skor	29	24	26	29

Hasil rekapitulasi menunjukkan bahwa total skor yang diperoleh dari seluruh penilaian adalah 108 dari skor maksimum yang mungkin dicapai, yaitu 128. Berdasarkan perhitungan efektivitas, diperoleh persentase sebesar 84,38%, yang termasuk dalam kategori efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pelatihan yang dilaksanakan telah mampu menciptakan interaktivitas yang baik antara peserta dan fasilitator, sebagaimana tercermin dari penilaian para responden.

Berdasarkan hasil pengolahan data angket efektivitas pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva, dapat diketahui bahwa seluruh aspek yang dinilai menunjukkan tingkat efektivitas yang tinggi.



**Gambar 1. Grafik Efektivitas Pelatihan**

Dalam visualisasi diagram, terlihat bahwa aspek Daya Tarik dan Motivasi memperoleh skor rata-rata tertinggi, yaitu sebesar 88,28%. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan mampu membangkitkan semangat, kreativitas, dan motivasi mahasiswa dalam menggunakan Canva sebagai media pembelajaran. Selanjutnya, aspek Kemudahan Memahami Materi mendapatkan skor rata-rata 85,62%. Capaian ini menunjukkan mahasiswa merasa bahwa materi pelatihan disampaikan dengan bahasa yang mudah dipahami, disertai contoh dan praktik yang membantu pemahaman mereka.

Aspek Kualitas Media yang Dihasilkan juga menunjukkan hasil yang positif dengan skor rata-rata sebesar 84,37%. Artinya, sebagian besar mahasiswa merasa bahwa pelatihan berhasil meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik, relevan, dan sesuai dengan materi ajar. Hal ini mencerminkan keberhasilan instruktur dalam mengarahkan peserta agar mampu menerapkan materi secara langsung. Sementara itu, aspek Interaktivitas Pelatihan memperoleh skor rata-rata 84,37%. Skor ini menunjukkan bahwa pelatihan cukup interaktif, memberikan ruang diskusi, tanya jawab, dan partisipasi aktif mahasiswa dalam kegiatan.

Secara keseluruhan, hasil yang ditunjukkan dalam diagram menggambarkan bahwa pelatihan ini berjalan dengan sangat efektif, dengan semua aspek mendapatkan

skor rata-rata di atas 80%. Hal ini mengindikasikan bahwa pelatihan tidak hanya memberikan pemahaman konseptual, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi, kreativitas, dan keterampilan mahasiswa dalam menciptakan media pembelajaran digital yang inovatif.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis angket efektivitas pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva, dapat disimpulkan bahwa pelatihan ini tergolong sangat efektif. Seluruh aspek yang dinilai mulai dari kemudahan memahami materi, kualitas media yang dihasilkan, daya tarik dan motivasi mahasiswa, hingga interaktivitas pelatihan menunjukkan skor rata-rata di atas 80%. Aspek daya tarik dan motivasi memperoleh skor tertinggi, menunjukkan bahwa pelatihan pengabdian ini mampu membangkitkan semangat, kreativitas, dan minat mahasiswa dilingkungan STKIP PGRI Situbondo dalam menggunakan Canva sebagai alat bantu pembelajaran. Selain itu, pelatihan ini berhasil meningkatkan keterampilan teknis mahasiswa dalam membuat media yang menarik dan aplikatif. Dengan demikian, tidak hanya efektif secara materi dan penyampaian, tetapi juga berdampak positif dalam meningkatkan kepercayaan diri serta kesiapan mahasiswa untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran terutama dalam pembelajaran matakuliah matematika di program studi epndidikan matematika.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Agustin, D. R., Fitria, N. D., Amaliyah, N. R., & Wulandari, D. E. (2025). Workshop Aplikasi Digital untuk Keterampilan Guru Abad 21. *Capacitarea: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 10–19;
- Dichi Akbar Wahyudi, R. H. S. (2025). PENINGKATAN LITERASI DIGITAL UNTUK GURU SEKOLAH DASAR MELALUI PELATIHAN DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA. *Tjyybjb.Ac.Cn*, 27(2), 58–66;
- Edwin Kiky Aprianto, N. (2021). Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Bisnis. *International Journal Administration, Business and Organization (IJABO)* |, 2(1), 1–7;
- Goe, Y., & Maryati, S. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bumi Sebagai Ruang Kehidupan. 4(1), 29–38;
- Handayani Parinduri, S. (2023). Manfaat Canva untuk Melatih Kreativitas Pembuatan Mind Map Mata Kuliah Alat-Alat Ukur dan Instrumentasi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains Dan Terapan (INTERN )*, 2(2), 51–61. <https://doi.org/10.58466/intern.v2i2.1171>;
- Inovasi, J., Ilmiah, K., & Vol, G. (2024). 1 , 2 , 3. 4(1);
- Larung, E. Y. P., Ledoh, C. C., Sirampun, E., Noriwari, Y. C., Wagha, E. F., Maniagasi,

- A. B. E., ... Hidayat, R. R. (2024). Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis canva pada guru SD Inpres Armopa IV Kabupaten Sarmi Papua. SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, 8(4), 4538–4546;
- Puji Rahayuningsih, Wahyu Hidayah, Cindy Nurhaliza Primar, N. (2022). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. Jurnal Kwangsan, 1(2), 95;
- Rahmaniah, N., Marini, A., & Azmi, A. N. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Inovasi Pembelajaran Mahasiswa Pgmi Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Di Era Kurikulum Merdeka. JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education), 6(1), 133. <https://doi.org/10.32934/jmie.v6i1.463>;
- RAMADHANI, E. N. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK BERBASIS PENDEKATAN KONTRUKTIVISME BERNUANSA ISLAMI MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA PADA MATERI SISTEM TATA SURYA. Aleph, 87(1,2), 149–200;
- Sa'diyah, F. (2024). PENGARUH EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN CANVA TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS VIII PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MTSN 6 SLEMAN YOGYAKARTA. (Table 10), 4–6.
- Salamah, U., Lumbanraja, S., Salsabila, N. A., & Wibowo, R. (2024). Pemanfaatan Canva sebagai E-Modul Pembelajaran Matematika terhadap Minat Belajar Peserta Didik. 19–24;
- Surur, M., Kartika S., L. D., Fahri H, A., Sugianto, R., Jannah, S., & Udzri, K. R. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital. Dedication : Jurnal Pengabdian Masyarakat, 8(1), 85–98. <https://doi.org/10.31537/dedication.v8i1.1715>;
- Syahrir1, A. P., Zahirah2, S. P., & Salamah3, U. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman. Prosiding Seminar Nasional, (1), 732–742;
- Yati, S., & Nailasariy, A. (2025). Analisis Kualitas Media Pembelajaran PowerPoint PAI yang Dibuat oleh Mahasiswa: Studi Kasus pada Program Studi Pendidikan Agama Islam. Risalah, Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam, 11(1), 313–329.