

## **Pelatihan Aplikasi Canva Untuk Yayasan Dasa Paramita**

**Lily Damayanti<sup>1</sup>, Paulus Tjoi<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Universitas Buddhi Dharma, Indonesia

### **Corresponding Author**

**Nama Penulis:** Lily Damayanti

**E-mail:** [lily.damayanti@ubd.ac.id](mailto:lily.damayanti@ubd.ac.id)

### **Abstrak**

Perkembangan teknologi informasi yang pesat di era globalisasi menuntut setiap organisasi, termasuk organisasi sosial keagamaan, untuk mampu beradaptasi dan memanfaatkannya secara optimal. Yayasan Dasa Paramita, yang didirikan pada 18 April 1999 di Vihara Araya Dhamma, merupakan wadah berkumpulnya anak-anak Buddhis dari berbagai Vihara dan Cetiya di Tangerang. Organisasi ini bertujuan untuk mengembangkan Buddha Dhamma di kalangan anak-anak Sekolah Minggu melalui pembinaan penceramah, pembina, serta penguatan pengetahuan dan tali persaudaraan antar sesama anggota. Dalam operasionalnya, Yayasan Dasa Paramita telah menggunakan media sosial sebagai sarana informasi dan komunikasi. Namun, pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran dan penyampaian informasi masih perlu ditingkatkan, khususnya dalam hal desain presentasi dan poster bagi para Dhammaduta. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan aplikasi desain grafis berbasis teknologi seperti Canva. Canva merupakan aplikasi daring yang menyediakan berbagai template menarik dan mudah digunakan untuk membuat berbagai media visual, seperti presentasi, poster, pamflet, infografis, hingga spanduk. Aplikasi ini menawarkan fitur kreatif, inovatif, interaktif, dan kolaboratif yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran dan komunikasi organisasi secara lebih efektif. Dengan memanfaatkan Canva, anggota organisasi dapat mengembangkan keterampilan desain yang mendukung proses pembelajaran berbasis teknologi sekaligus meningkatkan kreativitas dan efisiensi kerja. Selain itu, aplikasi ini memberikan ruang bagi tenaga pendidik dan pembina untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan kebutuhan organisasi. Diharapkan pemanfaatan Canva sebagai alat bantu media informasi dan komunikasi dapat mendukung tercapainya tujuan Yayasan Dasa Paramita dalam mengembangkan Buddha Dhamma secara lebih modern dan adaptif terhadap kemajuan zaman.

**Kata kunci** – teknologi informasi, yayasan dasa paramita, canva, media pembelajaran, desain presentasi

### **Abstract**

The rapid development of information technology in the era of globalization requires every organization, including religious social organizations, to be able to adapt and utilize it optimally. Yayasan Dasa Paramita, founded on April 18, 1999 at Vihara Araya Dhamma, serves as a gathering place for Buddhist children from various Viharas and Cetiya in Tangerang. The organization aims to promote the development of Buddha Dhamma among Sunday School children through the training of preachers, mentors, as well as strengthening knowledge and fostering bonds of brotherhood among its members. In its operations, Yayasan Dasa Paramita has utilized social media as a means of information and communication. However, the use of technology in learning activities and information delivery still needs to be improved, particularly in terms of presentation and poster design for the Dhammaduta. One solution that can be applied is the use of technology-based graphic design applications such as Canva. Canva is an online application that provides a variety of attractive and easy-to-use templates for creating different types of visual media, such as presentations, posters, flyers, infographics, and banners. This application offers creative, innovative, interactive, and collaborative features that can support learning and organizational communication more effectively. By using Canva, organization members can develop design skills that support technology-based

learning processes while also enhancing creativity and work efficiency. In addition, the application provides opportunities for educators and mentors to create engaging learning media that are relevant to the organization's needs. It is expected that the use of Canva as a supporting tool for information and communication media can contribute to achieving the goals of Yayasan Dasa Paramita in developing Buddha Dhamma in a more modern and adaptive way in line with the progress of the times.

**Keywords** - information technology, dasa paramita foundation, canva, learning media, presentation design

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi pada saat ini tidak dapat terlepas pengaruhnya untuk organisasi. Perkembangan zaman menuntut organisasi untuk senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi untuk meningkatkan pengetahuan anggotanya. Yayasan Dasa Paramita di bentuk pada tanggal 18 April 1999 di Cetiya Araya Dhamma yang sekarang bernama Vihara Araya Dhamma. Yayasan Dasa Paramita merupakan suatu Wadah atau tempat berkumpulnya anak-anak Buddhis dari beberapa pengurus Vihara / Cetiya yang ada di Tangerang. Tujuan di bentuknya organisasi ini adalah untuk mengembangkan Buddha Dhamma di kalangan anak sekolah minggu dengan cara menghimpun penceramah sekaligus pembina Sekolah Minggu Buddhis di beberapa Vihara / Cetiya, membina serta meningkatkan pengetahuan Buddha Dhamma di kalangan anak-anak Sekolah Minggu, mempererat tali persaudaraan antar anak-anak Sekolah Minggu, membimbing serta penceramah sekolah minggu Buddhis di Tangerang. Dalam kegiatan operasionalnya, Yayasan Dasa Paramita menggunakan media sosial sebagai media informasi dan komunikasi. Sedangkan Dhammaduta dari Yayasan Dasa Paramita perlu dikembangkan pengetahuannya dalam hal pembuatan poster maupun dalam hal pembuatan presentasi. Oleh karena itu dibutuhkan suatu pengetahuan yang mampu menjadi peran penting dalam meningkatkan penggunaan teknologi yang tepat guna agar teknologi tersebut memberikan manfaat bagi organisasi. Salah satunya trend yang berkembang adalah pemanfaat teknologi dalam kegiatan media informasi dan komunikasi pada organisasi. Salah satu dari banyaknya aplikasi teknologi yang hadir dalam dunia dan dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran di organisasi adalah Canva.

Canva adalah aplikasi desain grafis berbasis *web* yang memungkinkan pengguna membuat berbagai jenis konten visual dengan mudah, tanpa harus menguasai *software* desain profesional seperti *Photoshop* atau *Illustrator*. Canva menyediakan template siap pakai, elemen grafis (ikon, foto, ilustrasi), dan fitur drag-and-drop sehingga proses desain menjadi cepat dan sederhana. Fitur-fitur utama pada aplikasi Canva yaitu untuk desain (poster, *flyer*, *banner*, presentasi, video pendek, infografis, dan media sosial), kolaborasi tim (bisa edit desain bersama), *brand kit* (untuk konsistensi logo, warna, dan jenis huruf) dan template profesional siap pakai.

Beberapa penelitian terdahulu yang menggunakan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran diantaranya tentang implementasi aplikasi Canva sebagai media pembelajaran digital untuk meningkatkan keterampilan kreativitas mahasiswa. Menggunakan metode *pretest-posttest* dengan analisis kuantitatif, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan kemampuan mahasiswa dalam menghasilkan desain kreatif dan menarik. Canva dinilai mempermudah pembuatan media visual yang mendukung proses pembelajaran interaktif (Abin et al., 2024). Studi lain oleh Friska et al. (2023) yang melakukan evaluasi efektivitas aplikasi Canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X, menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol, penelitian menemukan siswa yang menggunakan Canva memperoleh skor lebih tinggi. Canva memberikan pengalaman belajar lebih menarik sehingga meningkatkan partisipasi siswa (Friska et al., 2023) .

Studi penelitian oleh Yetti et al. (2024) tentang efektivitas Canva dalam pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Metode penelitian quasi-eksperimen digunakan dengan membandingkan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan Canva. Hasil menunjukkan peningkatan kreativitas, motivasi, dan pemahaman siswa. Penulis merekomendasikan penggunaan Canva sebagai media pembelajaran berbasis proyek (Yetti et al., 2024). Ibrahim et al. (2023) dalam artikelnya melaporkan hasil workshop pelatihan Web 2.0 tools (Canva dan Figma) untuk meningkatkan kemampuan desain

visual peserta. Metode evaluasi *pretest* dan *posttest* menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan membuat konten kreatif. Canva dipandang sebagai platform ramah pengguna yang efektif untuk pemula (Ibrahim et al., 2023). Eksplorasi efektivitas aplikasi Canva dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa, menggunakan pendekatan kuasi-eksperimen, hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan Canva secara signifikan meningkatkan kualitas tulisan siswa. Canva membantu siswa mengekspresikan ide dengan desain menarik sehingga lebih termotivasi (Hafidzin et al., 2021). Penelitian oleh Sugiarni dan Tahrur (2024) mengenai implementasi Canva sebagai media digital dalam pembelajaran bahasa Inggris di SMK. Metode kualitatif digunakan untuk menganalisis pengalaman guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Canva meningkatkan interaktivitas dan memudahkan guru menyampaikan materi. Siswa merasa lebih tertarik mengikuti pembelajaran (Sugiarni & Tahrur, 2024).

Penelitian yang dilakukan oleh Fauzi(2023) bertujuan menguji efektivitas Canva dalam meningkatkan keterampilan menulis bahasa Inggris mahasiswa. Menggunakan desain penelitian kuasi-eksperimen, hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan dalam tata bahasa, kosakata, dan kreativitas tulisan. Canva dinilai praktis dan menarik sebagai media belajar berbasis digital (Fauzi, 2023). Sedangkan Hutapea et al. (2024) dalam artikelnya menyoroti peran literasi digital dalam meningkatkan keterlibatan belajar melalui aplikasi Canva. Dengan menggunakan survei dan analisis data deskriptif, penelitian menemukan bahwa penggunaan Canva dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan performa akademik siswa (Hutapea et al., 2024).

Wulandari dan Utama (2025) dalam penelitiannya tentang pengembangan menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva untuk topik Sistem Tata Surya. Hasil uji coba menunjukkan media yang dikembangkan efektif meningkatkan literasi digital siswa dan hasil belajar. Canva mempermudah guru membuat media pembelajaran yang menarik (Wulandari & Utama, 2025). Artikel lain mengkaji pemanfaatan Canva sebagai media inovatif untuk guru SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva membantu guru menghasilkan materi ajar lebih kreatif dan menarik, sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa. Pelatihan guru disarankan untuk memaksimalkan pemanfaatan platform (Riyanto & Putri, 2024).

Di dalam penerapan Canva berbasis AI untuk pembelajaran bahasa Indonesia di SMP, menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas, hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil belajar dan minat siswa. Canva dinilai efektif untuk membuat pembelajaran lebih interaktif (Wijaya et al., 2024). Kemudian studi oleh Harianto et al. (2025) melakukan evaluasi efektivitas Canva sebagai media belajar inovatif, menggunakan desain deskriptif kuantitatif, hasil penelitian menunjukkan peningkatan pemahaman konsep siswa. Canva mendukung visualisasi materi sehingga mempermudah pemahaman (Harianto et al., 2025). Penelitian berikutnya yaitu tentang Meta-analisis untuk meninjau berbagai penelitian terkait penggunaan Canva sebagai alat bantu pembelajaran. Hasil menunjukkan Canva secara konsisten meningkatkan hasil akademik siswa, keterlibatan belajar, dan kreativitas. Studi merekomendasikan adopsi Canva secara luas dalam pendidikan digital (Astaño, 2025). Penelitian lainnya melakukan analisis efektivitas penggunaan Canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa MA dimana hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dan partisipasi kelas setelah penggunaan Canva. Guru dan siswa merespon positif media ini (Darwis et al., 2024). Kemudian ada penelitian yang mengembangkan buku cerita digital berbasis Canva untuk pembelajaran Pancasila di SD. Dimana hasil uji coba menunjukkan buku digital meningkatkan pemahaman nilai Pancasila dan minat baca siswa. Canva dianggap platform yang sesuai untuk pembuatan media kreatif di tingkat sekolah dasar (Damarsari & Widodo, 2024).

Berdasarkan hasil penelitian-penelitian terbaru menunjukkan Canva efektif sebagai media pembelajaran digital. Berbagai studi menggunakan desain eksperimen, kuasi-eksperimen, hingga survei menemukan bahwa penggunaan Canva meningkatkan kreativitas, keterampilan menulis, hasil belajar, serta keterlibatan siswa. Canva dinilai mempermudah guru membuat materi visual interaktif, meningkatkan partisipasi kelas, dan mendorong motivasi belajar. Implementasi di berbagai jenjang pendidikan, dari SD hingga perguruan tinggi, terbukti menghasilkan peningkatan signifikan pada

pemahaman konsep dan performa akademik. Meta-analisis memperkuat temuan ini, merekomendasikan adopsi Canva secara luas sebagai alat bantu pembelajaran kreatif, praktis, dan sesuai kebutuhan pendidikan digital masa kini.

Yayasan Dasa Paramita merupakan suatu Wadah atau tempat berkumpulnya anak-anak Buddhis dari beberapa pengurus Vihara / Cetiya yang ada di Tangerang. Visi dari Yayasan Dasa Paramita adalah Meningkatkan kualitas dan kuantitas umat Buddha sejak usia dini. Sedangkan misinya adalah dengan meningkatkan kualitas dan kuantitas umat Buddha yang dilakukan sejak usia dini, maka umat Buddha akan semakin berkembang. Untuk itu Yayasan Dasa Paramita fokus melakukan pembinaan dengan cara pembinaan Sekolah Minggu Buddhis, pembinaan remaja buddhis, membiayai pendidikan anak asuh, pembiayaan guru asuh, membuat PAUD & Sekolah Buddhis, pelatihan SDM para remaja dan pemuda buddhis.

Pemanfaatan Canva dapat digunakan oleh organisasi Yayasan Dasa Paramita untuk mempublikasikan semua kegiatan yang dilakukan oleh organisasi tersebut dan untuk membekali para Dhammaduta dari Yayasan Dasa Paramita dengan pengetahuan membuat poster dan presentasi dengan Canva.

Dengan demikian pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat yang dilakukan kepada Yayasan Dasa Paramita dapat membantu meningkatkan pengetahuan dan kesadaran akan pentingnya multimedia dengan praktik pengembangan dan pemanfaatan multimedia interaktif untuk meningkatkan kualitas para anggotanya.

## **METODE**

Tahapan dalam melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat diantaranya :

### **1. Survey**

Tahap pertama adalah survei, yang dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan mitra terkait pelatihan Canva. Kegiatan ini meliputi wawancara dan observasi untuk mengetahui tingkat literasi digital peserta, kendala yang dihadapi dalam membuat media visual, serta jenis keterampilan desain yang paling dibutuhkan. Hasil survei digunakan untuk menentukan sasaran peserta, jumlah peserta, dan fasilitas pendukung yang perlu disiapkan.

### **2. Persiapan Awal**

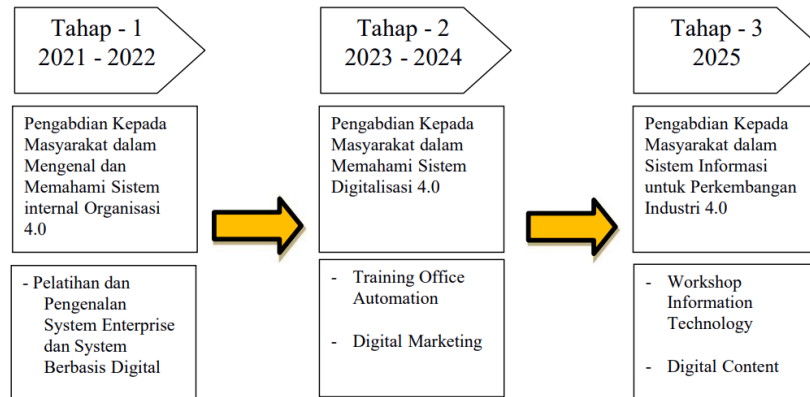
Tahap kedua adalah persiapan, yang mencakup penyusunan modul pelatihan sesuai hasil survei, persiapan teknis seperti tempat, perangkat, akun Canva, serta koordinasi dengan mitra untuk menentukan jadwal kegiatan. Pada tahap ini, tim PKM juga merancang alur pelatihan, materi yang akan diberikan, dan metode evaluasi yang digunakan.

### **3. Pelaksanaan PKM**

Tahap ketiga adalah pelaksanaan, yang berupa kegiatan pelatihan Canva secara langsung. Peserta diperkenalkan dengan fitur-fitur Canva, diberikan kesempatan praktik membuat desain sesuai kebutuhan organisasi, seperti poster, banner, dan presentasi. Fasilitator mendampingi peserta selama sesi praktik agar hasil yang diperoleh optimal. Pada akhir kegiatan dilakukan evaluasi melalui pretest-posttest atau kuesioner untuk mengukur peningkatan keterampilan peserta dan tingkat kepuasan mereka terhadap pelatihan.

Melalui pemanfaatan aplikasi Canva, diharapkan peserta memperoleh pengalaman pembelajaran yang positif dan inspiratif mengenai cara memaksimalkan penggunaan aplikasi desain digital yang sudah tersedia secara luas. Canva dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif, kreatif, dan mudah diakses. Dengan memanfaatkan berbagai fitur seperti template, elemen grafis, dan kolaborasi daring, peserta dapat mengembangkan keterampilan membuat materi visual yang menarik, mendukung penyampaian pesan secara efektif, serta meningkatkan kualitas proses pembelajaran di lingkungan organisasi atau institusi pendidikan, keterampilan peserta dan tingkat kepuasan mereka terhadap pelatihan.

Pelaksanaan PKM dilaksanakan sesuai dengan Roadmap PKM pada prodi sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Buddhi Dharma.



Gambar 1.

Roadmap Penelitian dan PKM Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Buddhi Dharma

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat yang di selenggarakan untuk Yayasan Dasa Paramita yang dilaksanakan pada tanggal 6 Oktober 2024 pada pukul 14:00 WIB di Universitas Buddhi Dharma, Jl. Imam Bonjol No.41, RT.002/RW.003, Karawaci, Kec. Karawaci, Kota Tangerang, Banten 15115. Anggota yang terlibat didalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat berjumlah Dua (2) orang terdiri dari 1 Dosen dari Prodi Sistem Informasi dan satu (1) mahasiswa aktif dimana masing-masing mempunyai tugas dan tanggung jawab yang sudah ditetapkan sesuai dengan hasil meeting sebelum pelaksanaan PKM.

Adapun tahapan dalam pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat untuk Yayasan Dasa Paramita sebagai berikut:

- Penyampaian materi: Pengenalan Canva dan praktik langsung menggunakan laptop atau perangkat peserta.
- Pendampingan: Fasilitator membantu peserta membuat desain sesuai kebutuhan organisasi, seperti poster ceramah, banner kegiatan, atau presentasi.
- Diskusi: Diskusi ini bertujuan memberi kesempatan kepada peserta untuk berbagi pengalaman, menyampaikan kendala yang dihadapi saat menggunakan Canva, dan bertanya mengenai fitur-fitur yang belum dipahami.
- Tindak lanjut: Memberikan file template atau grup komunikasi untuk memastikan peserta dapat terus berlatih secara mandiri.

Setelah kegiatan pengabdian kepada masyarakat, maka hasil yang didapat adalah sebagai berikut :

- Kemampuan Mendesain Media Visual Mandiri  
Peserta mampu membuat poster, flyer, banner, dan presentasi digital dengan memanfaatkan template serta fitur Canva secara kreatif dan efektif.
- Peningkatan Kreativitas dan Literasi Digital  
Peserta lebih terampil menggabungkan elemen desain (teks, gambar, warna) sehingga menghasilkan materi yang menarik dan mendukung penyampaian pesan dengan lebih baik.
- Peningkatan Kepercayaan Diri dalam Menggunakan Teknologi  
Peserta menjadi lebih percaya diri memanfaatkan aplikasi berbasis teknologi untuk kebutuhan organisasi, promosi acara, dan penyebaran materi secara online.



**Gambar 2.**

Pelatihan Aplikasi Canva untuk Anggota Yayasan Dasa Paramita

## **KESIMPULAN**

Dari hasil kegiatan Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat yang di selenggarakan untuk Yayasan Dasa Paramita yang dilaksanakan pada 6 Oktober 2024 pada pukul 14:00 WIB, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

### **A. Simpulan**

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan bahwa dapat disimpulkan bahwa Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis web yang memudahkan pengguna membuat berbagai media visual seperti poster, flyer, presentasi, dan konten media sosial secara cepat dan praktis. Canva dilengkapi dengan beragam template, elemen desain, dan fitur kolaborasi yang mendukung pembuatan materi pembelajaran interaktif dan menarik, sehingga sangat sesuai digunakan oleh penceramah maupun pendidik. Pelatihan Canva ini bertujuan meningkatkan keterampilan peserta dalam memanfaatkan teknologi untuk mendesain media pembelajaran, memperkaya metode penyampaian ceramah, serta mendorong kreativitas dan inovasi dalam menyajikan materi. Dengan penguasaan Canva, peserta diharapkan dapat menghasilkan konten yang lebih profesional dan meningkatkan keterlibatan audiens.

Metode kegiatan PKM dilaksanakan melalui tiga tahap. Tahap survei dilakukan untuk menganalisis kebutuhan peserta dan menentukan fokus pelatihan. Tahap persiapan mencakup penyusunan modul, persiapan teknis, dan koordinasi jadwal dengan mitra. Tahap pelaksanaan meliputi penyampaian materi, praktik langsung pembuatan desain, sesi diskusi interaktif, serta evaluasi hasil pelatihan. Pendekatan ini memastikan pelatihan berjalan sistematis, terukur, dan berdampak positif bagi peningkatan keterampilan peserta.

### **B. Saran**

Dengan kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini, kami menyadari dengan keterbatasan waktu dan koordinasi antar pihak, masih banyak kekurangan dalam pelaksanaan tersebut. Maka kami menyarankan bahwa diperlukan pengembangan kompetensi berkelanjutan, pelatihan lanjutan dan dukungan fasilitas. Peserta disarankan untuk terus berlatih secara mandiri dan mengeksplorasi fitur-fitur Canva yang lebih lanjut, seperti *Brand Kit*, animasi, dan kolaborasi tim. Yayasan Dasa Paramita dapat membentuk kelompok belajar internal untuk berbagi desain, berdiskusi, dan saling memberi masukan sehingga keterampilan yang diperoleh dapat terus berkembang. Pelatihan lanjutan sebaiknya difokuskan pada pembuatan konten multimedia seperti video, presentasi interaktif, atau desain untuk media sosial, sehingga materi pembelajaran semakin menarik dan relevan dengan audiens digital. Dukungan fasilitas seperti akses internet dan perangkat memadai perlu dipastikan agar peserta dapat mengimplementasikan ilmu yang diperoleh secara optimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abin, M. R. L., Juniar, T. P. D., & Maula, F. I. (2024). Implementation of Canva Application as Digital Learning Media in Influencing Student Creativity Skills. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 11(3), 160–172. <https://doi.org/10.26740/jpap.v11n3.p160-172>
- Astaño, J. L. (2025). The Effectiveness of Canva as an Instructional Tool in Improving Students' Academic Performance: A Meta-Analysis. *Journal of Digital Learning and Distance Education*, 3(10). <https://rjupublisher.com/ojs/index.php/JDLDE/article/view/468>
- Damarsari, N. A., & Widodo, S. T. (2024). Canva-based Digital Storybooks to Improve Pancasila Education Learning Outcomes for Fifth Grade of Elementary School. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 7(2). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJERR/article/view/78526>
- Darwis, D., Atmono, D., Ratumbusang, M. F. N. G., & Hasanah, M. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MA Ibitidaussalam. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 12(1). <https://doi.org/10.26740/jupe.v12n1.p85-91>
- Fauzi, et al. (2023). The Effectiveness of Using Canva as Assisted Language Learning Media to Improve Undergraduate Students' Writing Skill. *Globish: An English-Indonesia Journal for English, Education, and Culture*. <https://jurnal.umt.ac.id/index.php/globish/article/view/10148>
- Friska, J., Pramuanati, I., & Mahriyuni. (2023). Effectiveness of Using Canva Application to Improve Learning Outcomes of Tenth Grades Students. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(3), 421–427. <https://doi.org/10.23887/jppp.v7i3.67879>
- Hafidzin, H. K., Muzammil, L., & Sulisty, T. (2021). The Effectiveness of the Canva Application in Enhancing Students' Writing Proficiency across Learning Styles. *Edulitics Journal*, 9(2). <https://doi.org/10.52166/edulitics.v9i2.7958>
- Hariato, D., Ahmad, A., & Utami, S. (2025). The Use of Canva Application as An Effective and Innovative Learning Media. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 19(1). <https://doi.org/10.30863/didaktika.v19i1.8677>
- Hutapea, N. S., Manullang, Z. P., & Hartati, R. (2024). Enhancing Student Engagement and Academic Performance Through Digital Literacy: A Transformative Approach in Canva Application. *Fonologi: Jurnal Ilmuan Bahasa Dan Sastra Inggris*, 2(4). <https://doi.org/10.61132/fonologi.v2i4.1227>
- Ibrahim, N., Chandra, A. Y., Saari, E. M., Prasetyaningrum, P. T., & Pratama, I. (2023). The Effectiveness of Web 2.0 Tools Training Workshop Using Canva and Figma in Developing Creative Visual Content. *Asian Journal of Assessment in Teaching and Learning*, 13(2), 35–45. <https://doi.org/10.37134/ajatel.vol13.2.4.2023>
- Riyanto, M. A. T. P., & Putri, S. J. D. (2024). The Utilization of Canva Application in Innovative Learning For Elementary School Teachers. *Expert Net: Exploration Journal of Technological Education Trends*, 1(2). <https://doi.org/10.59923/expertnet.v1i2.271>
- Sugiarni, D. E. W., & Tahrun. (2024). The Implementation of Canva as a Digital Learning Tool in English Learning at Vocational School. *English Learning Innovation (Englie)*, 5(2). <https://doi.org/10.22219/englie.v5i2.34839>
- Wijaya, P. W. P., Ratu, D. M., & Iroth, S. (2024). Implementation of AI-Based Digital Platform Through Canva Application in Indonesian Language Subject for Students of SMP Negeri 15 Manado. *Abdurrauf Science and Society*, 1(3). <https://journal.abdurraufinstitute.org/index.php/asoc/article/view/216>
- Wulandari, H. T., & Utama. (2025). Development of Interactive Learning Media Based on Canva for Education to Improve Digital Literacy Skills in Solar System Material IPAS Project. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 35(1). <https://doi.org/10.23917/jpis.v35i1.10797>

Yetti, V. D., Sari, S. M., & Akmaluddin. (2024). Effectiveness of Using CANVA Application as a Learning Media for Creative Products and Entrepreneurship. *ICONESTH Proceedings*. <https://doi.org/10.46244/iconesth.vi.94>