

Pelatihan Canva Sebagai Strategi Meningkatkan Literasi Digital Bagi Siswa Kelas 6 SDN Campurejo 2

^aLutvi Deva Sunita, ^aJelly Dwi Renanda, ^aNur Aini Azri Dwi Aryani, ^aFaizal Faiz, ^aTeddy Candra Ferdiansyah, ^aSeptian Dwi Saputra, ^aYulita Fatma Sari, ^aAzizah Putri Aditiya, ^aCitra Ananda Ratri, ^aDinar Mahardika, ^aSherli Mavira, ^aYeshinta Mira Yolanda, ^aIngsan Firmansyah, ^aZhidan Yanuar Pamungkas.
^aUniversitas Nusantara PGRI Kediri

Abstrak— Pelatihan Canva bagi siswa kelas 6 SDN Campurejo 2 bertujuan untuk meningkatkan keterampilan literasi digital dan kreativitas siswa melalui pembelajaran desain grafis. Kegiatan ini dilaksanakan oleh kelompok KKN Tematik Campurejo pada tanggal 6 Februari 2025, dengan fokus pada pembuatan poster bertema "Gemayur" (Gerakan Makan Sayur). Metode pelatihan terdiri dari penyampaian teori mengenai penggunaan aplikasi Canva, praktik langsung oleh siswa, serta sesi tanya jawab untuk mengatasi tantangan yang dihadapi selama proses belajar. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi dan keterlibatan mereka dalam kegiatan. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan desain grafis siswa, di mana mayoritas peserta menunjukkan kreativitas dalam proyek pembuatan poster. Selain itu, pelatihan ini juga berkontribusi terhadap peningkatan literasi digital siswa serta pemahaman tentang pentingnya desain grafis dalam konteks akademis dan non-akademis. Secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil menghadirkan dampak positif bagi peserta didik, mendorong mereka untuk lebih aktif dan kreatif dalam memanfaatkan teknologi informasi dalam pembelajaran.

Kata Kunci— Pelatihan canva; Desain grafis; dan Literasi digital.

Abstract— *Poster Design Training Using Canva for grade 6 students at SDN Campurejo 2 aims to students' digital literacy skills and creativity through learning graphic design. This activity was carried out by the Campurejo Thematic KKN group on February 6 2025, with a focus on making posters with the theme "Gemayur" (Vegetable Eating Movement). The training method consists of conveying theory regarding the use of the Canva application, direct practice by students, and question and answer sessions to overcome challenges faced during the learning process. Data collection is carried out through observation and evaluation to measure students' understanding of the material and their involvement in activities. The results of the training showed a significant improvement in students' graphic design skills, with most participants showing creativity in poster making projects. Apart from that, this training also contributes to increasing students' digital literacy and understanding of the importance of graphic design in academic and non-academic contexts. Overall, this training succeeded in having a positive impact on students, encouraging them to be more active and creative in utilizing information technology in learning.*

Keywords— *Canva training; Graphic design; and Digital literacy.*

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



Corresponding Author:

Lutvi Deva Sunita
Universitas Nusantara PGRI Kediri,
Email:-



I. PENDAHULUAN

Pendidikan memainkan peran yang sangat vital dalam kehidupan sehari-hari sebagai sarana untuk membekali individu dengan pengetahuan dasar yang berkaitan dengan berbagai aspek kehidupan. Dalam perkembangannya, pendidikan tidak dapat dipisahkan dari teknologi. Teknologi sendiri memiliki peran yang krusial dalam dunia pendidikan karena dapat memberikan manfaat besar dalam mendukung proses pembelajaran (Sandi et al., 2024). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memiliki dampak pada semua aspek kehidupan. Era teknologi informasi dan komunikasi sendiri ditandai dengan kecepatan serta kemudahan dalam mendapatkan informasi yang diperlukan (Chairunnisa & Sudi, 2021). Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat cepat telah melahirkan berbagai aplikasi yang bermanfaat bagi kehidupan manusia di berbagai sektor, termasuk dalam dunia pendidikan. Ada banyak aplikasi atau perangkat lunak yang bisa digunakan untuk menjangkau proses belajar mengajar dengan berbasis multimedia, baik dimanfaatkan untuk membantu para guru maupun membantu peserta didik dalam pembelajaran luring ataupun daring (Kusumawati et al., 2023). Pendidikan adalah keseluruhan proses teknik dan metode belajar mengajar dalam rangka mengalihkan suatu pengetahuan dari seseorang kepada orang lain sesuai dengan standar yang telah ditetapkan (Priskila et al, 2020). Pendidikan juga merupakan kegiatan yang dilakukan oleh guru sebagai orang dewasa untuk membantu peserta didik mencapai sebuah tujuan yang diharapkan. Salah satunya adalah pelatihan desain grafis berupa poster, adalah sebuah bagian dalam pendidikan non formal yang bertujuan untuk meningkatkan skill dan juga suatu bagian dari usaha yang dilakukan guna menunjang peningkatan kualitas peserta didik.

Poster merupakan salah satu media komunikasi berbasis visual yang dihasilkan dari perkembangan teknologi dan telah populer di kalangan masyarakat. Poster terdiri dari tulisan, gambar, maupun kombinasi antara keduanya yang memiliki tujuan untuk memberikan informasi secara singkat dan menarik perhatian kepada khalayak ramai (Ginangjar, 2024). Pendapat lain dari Astuti (2018) mengatakan bahwa poster merupakan pesan singkat dalam bentuk gambar dengan tujuan untuk mempengaruhi seseorang agar tertarik pada sesuatu, atau mempengaruhi agar seseorang bertindak akan sesuatu hal. Poster yang difungsikan untuk media media dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan baik secara umum atau secara khusus dalam kegiatan belajar mengajar. Canva merupakan sebuah aplikasi atau web yang menyediakan berbagai pilihan penyuntingan untuk membantu penggunanya membuat berbagai jenis desain konten visual seperti poster, pamflet, info grafis, spanduk, kartu undangan, presentasi, *feed* instagram, sampul (Syahrir et al., 2023). Canva adalah aplikasi desain grafis yang ramah pengguna, bahkan bagi pemula.

Selain itu, Canva dapat diakses melalui perangkat desktop berbasis *web* maupun *mobile*, sehingga memungkinkan pengguna untuk berkreasi kapan saja dan di mana saja. Adapun kelebihan aplikasi Canva yang mampu menunjang kreativitas siswa adalah (1) memiliki beragam desain yang menarik; (2) banyak fitur yang telah disediakan; (3) hemat waktu karena pembelajaran bisa dilakukan secara praktis; (4) mampu mendorong kreativitas baik siswa maupun guru dalam menciptakan media pembelajaran; (5) fleksibel karena bisa diakses melalui laptop maupun *smartphone* (Anintyawati & Masithoh, 2022)

Pelatihan desain poster menggunakan Canva merupakan salah satu bentuk dari pengenalan teknologi kepada siswa tingkat sekolah dasar. Pelatihan ini dilakukan di SDN Campurejo 2 yang berlokasi di Kelurahan Campurejo, Kecamatan Mojojoto, Kota Kediri. Proses pengenalan dan praktik aplikasi Canva dimulai dengan pemateri membagikan tentang cara membuat poster. Para peserta didik mendapatkan kesempatan untuk langsung membuat poster dengan menggunakan HP pribadi. Diharapkan melalui kegiatan ini, peserta didik dapat memperoleh manfaat serta meningkatkan keterampilan dan kreativitas mereka dalam bidang desain grafis.

II. METODE

Kegiatan pelatihan Canva di SDN 2 Campurejo Kota Kediri ini melibatkan peserta didik kelas 6 sebagai subjek penelitian, dengan tujuan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menggunakan aplikasi Canva sebagai pembuatan desain grafis seperti logo, brosur, pamflet, dan poster. Alat yang digunakan dalam pelatihan ini meliputi perangkat HP (*handphone*) yang digunakan oleh peserta didik untuk mengakses aplikasi Canva dan melakukan praktik langsung, serta laptop yang digunakan oleh narasumber untuk menyampaikan materi dan memberikan demonstrasi penggunaan Canva secara langsung di depan kelas. Kegiatan pelatihan ini dilakukan melalui pendekatan teoritis dan praktis, yang terdiri dari penyampaian materi mengenai cara menggunakan Canva, praktek langsung membuat desain, dan sesi tanya jawab untuk menjawab pertanyaan atau kesulitan yang dihadapi siswa.

Tahapan Pelatihan Canva :

1. Pengenalan Canva

Peserta akan diperkenalkan dengan Canva, termasuk pengertian, kegunaan, dan cara mengaksesnya melalui perangkat seperti komputer atau ponsel. Selain itu, peserta juga akan memahami bagaimana Canva dapat digunakan dalam berbagai keperluan desain, seperti presentasi, poster, infografis, dan lainnya.

2. Mengenal Fitur-Fitur Canva

Pada tahap ini, peserta akan diajarkan tentang berbagai fitur utama Canva, seperti

pemilihan template, penggunaan elemen desain (ikon, gambar, dan ilustrasi), pengeditan teks, serta fitur tambahan seperti animasi dan kolaborasi online. Peserta juga akan diberikan contoh penggunaan fitur sebagai pembuat desain yang menarik dan profesional.

3. Manfaat Canva

Peserta akan memahami manfaat Canva dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan literasi digital. Canva tidak hanya mempermudah pembuatan desain tanpa harus memiliki keahlian khusus, tetapi juga membantu dalam penyampaian informasi yang lebih menarik dan efektif, baik untuk tugas sekolah maupun kebutuhan lainnya.

4. Praktik Menggunakan Canva

Pada tahap terakhir, peserta akan menerapkan semua yang telah dipelajari dengan membuat desain sendiri menggunakan Canva. Mereka akan diberikan tugas untuk membuat sebuah desain sederhana, seperti poster edukatif dengan bimbingan langsung dari pemateri yaitu mahasiswa KKN-T Ini bertujuan agar peserta lebih terbiasa menggunakan Canva secara mandiri.

Pengambilan sampel dilakukan dengan total sampling, di mana seluruh siswa kelas 6 diwajibkan untuk mengikuti pelatihan ini. Data akan dikumpulkan melalui observasi langsung, praktik, dan tanya jawab untuk mengukur kemampuan teknis siswa, keterlibatan mereka, serta pemahaman terhadap materi yang disampaikan. Analisis data menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang berupa penelitian berdasarkan kepada filsafat positivisme yang digunakan untuk meneliti objek alamiah di mana peneliti berperan sebagai instrumen kunci. Penelitian deskriptif kualitatif memiliki tujuan untuk menggambarkan, menerangkan, melukiskan, menjelaskan, dan menjawab secara lebih terperinci permasalahan yang akan diteliti dengan mempelajari suatu individu atau kelompok (Sugiyono, 2019). Data dikumpulkan melalui observasi langsung, wawancara, praktik dan tanya jawab untuk menggali pengalaman siswa dalam menggunakan aplikasi Canva, tingkat keterlibatan mereka selama pelatihan, serta reaksi dan umpan balik yang mereka berikan. Observasi akan fokus pada cara siswa berinteraksi dengan aplikasi, apakah mereka merasa kesulitan atau dapat mengikuti instruksi dengan baik, serta apakah mereka merasa terbantu dengan materi yang diberikan.

Dengan pelatihan ini, diharapkan siswa dapat menguasai dasar-dasar penggunaan Canva dengan membuat desain grafis, yaitu praktik membuat poster dengan tema "Gemayur (Gemar Makan Sayur)". Melalui pendekatan praktis ini, siswa tidak hanya belajar teori, tetapi juga langsung mengaplikasikan apa yang mereka pelajari, yang dapat meningkatkan keterampilan desain mereka secara signifikan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan yang dilaksanakan di SDN Campurejo 2 pada peserta didik kelas 6 bertujuan memperkenalkan penggunaan teknologi dan membimbing peserta didik dalam mengembangkan media inovatif menggunakan Canva. Sebelum kegiatan pelatihan dilaksanakan, kelompok KKN Tematik Campurejo berkoordinasi dengan kepala sekolah dan wali kelas 6 A dan B untuk menyusun rencana pelatihan secara sistematis. Langkah ini dilakukan agar pelatihan canva dapat berjalan dengan efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pelatihan Canva dipilih karena pentingnya literasi digital dalam era modern yang menuntut setiap individu untuk setidaknya memahami perkembangan teknologi. Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan peserta didik memiliki keterampilan dasar dalam desain grafis yang dapat digunakan untuk berbagai keperluan akademik maupun non-akademik. Oleh karena itu, kelompok KKN Tematik bersama dengan Kepala Sekolah serta wali kelas memutuskan mengangkat tema “Pelatihan Desain Poster Menggunakan Canva bagi peserta didik kelas 6 SDN Campurejo 2”.

Pelatihan Canva di SDN Campurejo 2 dilaksanakan oleh kelompok KKN Tematik Campurejo pada tanggal 6 Februari 2025. Sebelum memulai sesi utama, peserta didik diajak untuk mengikuti *ice breaking* yang bertujuan untuk mencairkan suasana dan meningkatkan antusiasme mereka. *Ice breaking* ini juga menjadi strategi untuk membangun keterlibatan aktif peserta didik agar lebih fokus dalam mengikuti materi yang akan disampaikan. Kegiatan pertama dalam pelatihan ini mencakup penjelasan mengenai deskripsi Canva, pemaparan fitur-fitur yang tersedia dalam platform tersebut, dan diakhiri dengan proyek siswa berupa pembuatan poster bertema "Gemayur" (Gerakan Makan Sayur). Materi disampaikan menggunakan media PowerPoint dengan harapan memudahkan peserta didik dalam memahami langkah-langkah penggunaan Canva. Berdasarkan observasi pada sesi pertama, ditemukan bahwa beberapa peserta didik telah mengenal Canva dan mampu menggunakannya dengan cukup baik, sementara sebagian lainnya masih mengalami kesulitan dalam menavigasi fitur-fitur dasar aplikasi ini. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan tingkat literasi digital di antara peserta didik yang memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih personal agar semua peserta dapat memahami materi dengan baik.

Setelah mengikuti pelatihan Canva, siswa SDN Campurejo 2 mengalami berbagai perkembangan positif, terutama dalam hal literasi digital dan kreativitas. Berikut beberapa hasil yang dicapai:

- **Peningkatan Pemahaman Digital**

Siswa lebih memahami bagaimana menggunakan Canva sebagai alat desain digital. Mereka menjadi lebih familiar dengan fitur-fitur utama, seperti pemilihan template, pengeditan teks, dan penggunaan elemen desain.

- **Meningkatkan Kreativitas dan Ekspresi Visual**

Dengan Canva, siswa dapat menuangkan ide dan kreativitas mereka dalam bentuk desain yang menarik, seperti poster edukatif bertema “**Gemayur**” (Gerakan Makan Sayur).

- **Kemampuan Mendesain secara Mandiri**

Setelah sesi praktik, banyak siswa mampu membuat desain sendiri tanpa banyak bimbingan. Mereka dapat mengombinasikan warna, font, dan elemen desain dengan lebih baik.

- **Meningkatkan Kepercayaan Diri**

Dengan hasil karya yang mereka buat, siswa merasa lebih percaya diri dalam mengekspresikan ide-ide kreatif mereka melalui desain digital.



Gambar 1. Penjelasan Deskripsi Canva oleh Pemateri

Setelah pemaparan materi dasar, kegiatan dilanjutkan dengan proyek peserta didik yang berfokus pada pembuatan poster bertema "Gemayur" (Gerakan Makan Sayur). Dalam sesi ini, peserta didik diberikan instruksi serta demonstrasi mengenai cara memilih *template* yang sesuai dengan proyek yang akan dibuat. Pemilihan *template* ini dapat menjadi langkah pertama yang sangat penting karena menentukan struktur visual dari poster yang akan dibuat. Para peserta didik diberikan pilihan antara menggunakan format infografis atau poster biasa sesuai dengan tujuan komunikasi yang ingin dicapai (Agnestio et al., 2024). Langkah selanjutnya adalah memilih latar belakang yang relevan agar pesan yang akan disampaikan lebih menarik dan mudah dipahami *audiens*. Demonstrasi yang diberikan oleh kelompok KKN juga mencakup cara mengedit elemen-elemen desain seperti teks, gambar, serta pengaturan pada audio atau video, semuanya menggunakan fitur yang tersedia pada Canva. Selama sesi ini, peserta didik menunjukkan respons yang beragam; beberapa peserta dengan cepat menyesuaikan diri dengan platform, sementara lainnya membutuhkan bimbingan lebih lanjut untuk memahami fungsi-fungsi yang tersedia.



Gambar 2. Peserta Didik Mengerjakan Proyek



Gambar 3. Hasil Proyek Peserta Didik

Kegiatan terakhir dalam pelatihan ini adalah sesi evaluasi. Evaluasi dilakukan melalui kegiatan wawancara dan diskusi interaktif untuk mengetahui seberapa baik pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan. Para peserta didik mendapatkan kesempatan untuk berbagi pengalaman mereka selama pelatihan, termasuk tantangan yang mereka hadapi serta aspek yang mereka anggap paling menarik dari penggunaan Canva. Selain itu, kelompok KKN juga mengadakan kuis singkat untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik terhadap fitur-fitur dasar Canva. Dari hasil evaluasi, ditemukan bahwa mayoritas peserta didik merasa antusias dan tertarik untuk terus mengembangkan keterampilan mereka dalam desain grafis menggunakan Canva. Beberapa peserta menyatakan bahwa mereka sebelumnya belum mengetahui tentang

aplikasi ini, tetapi setelah mengikuti pelatihan, mereka merasa lebih percaya diri dalam menggunakan Canva untuk keperluan akademik seperti pembuatan presentasi dan tugas sekolah.



Gambar 4. Hasil Bersama Pelatihan Desain Canva

Sebagai bentuk apresiasi atas partisipasi aktif peserta didik, kelompok KKN Tematik Campurejo memberikan sertifikat pelatihan Canva kepada seluruh peserta yang mengikuti kegiatan ini. Selain itu, sebagai motivasi tambahan, kelompok KKN juga memberikan *reward* berupa gantungan kunci kepada peserta didik yang berhasil menyelesaikan proyek desain poster dengan baik. Dengan adanya apresiasi ini, diharapkan peserta didik semakin termotivasi untuk terus mengembangkan kreativitas mereka dalam bidang desain digital. Secara keseluruhan, pelatihan ini memberikan dampak baik bagi peserta didik, tidak hanya dalam meningkatkan pengetahuan digital mereka tetapi juga dalam mengasah keterampilan berpikir kreatif dan inovatif yang sangat dibutuhkan dalam era digital saat ini.

IV. KESIMPULAN

Kegiatan Pelatihan Desain Poster Menggunakan Canva bagi siswa kelas 6 SDN Campurejo 2 merupakan salah satu program kerja dari kelompok 9 KKN Tematik Kelurahan Campurejo 2025. Pemilihan aplikasi Canva sebagai materi pelatihan bertujuan untuk memperkenalkan penggunaan teknologi dan membimbing peserta didik dalam mengembangkan media inovatif menggunakan Canva. Pelatihan ini diharapkan mampu memperluas wawasan peserta didik mengenai perkembangan teknologi serta meningkatkan keterampilan mereka dalam bidang desain grafis.

Melalui serangkaian kegiatan yang telah dilaksanakan, peserta didik menunjukkan perkembangan dalam pemahaman dan keterampilan mereka dalam menggunakan Canva. Kegiatan pelatihan yang diawali dengan pemaparan materi, dilanjutkan dengan praktek langsung,

serta evaluasi menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik bisa memahami dan mengaplikasikan materi yang diberikan dengan baik. Beberapa peserta didik bahkan menunjukkan kreativitas tinggi dalam mendesain poster bertema "Gemayur" yang menjadi proyek utama pelatihan.

Selain itu, kegiatan ini juga memberikan manfaat tambahan bagi peserta didik, seperti peningkatan literasi digital, keterampilan berpikir kreatif, serta pemahaman lebih dalam mengenai pentingnya desain grafis dalam dunia akademik maupun non-akademik. Dari hasil evaluasi, dapat disimpulkan bahwa pelatihan ini berjalan dengan baik dan efektif dalam memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan aplikatif bagi peserta didik.

Sebagai bentuk apresiasi, peserta didik yang mengikuti pelatihan diberikan sertifikat dan hadiah kecil untuk meningkatkan motivasi mereka dalam mengembangkan keterampilan desain grafis. Harapannya pelatihan ini dapat memberikan dampak positif bagi peserta didik dalam mengembangkan kreativitas dan keterampilan digital mereka. Selain itu, program serupa dapat terus dilakukan dengan inovasi dan pengembangan yang lebih luas agar semakin banyak siswa yang mendapatkan manfaat dari teknologi digital dalam pembelajaran mereka.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, kontribusi, serta masukan dalam pelaksanaan KKN Tematik kelompok 9 di Kelurahan Campurejo. Keberhasilan program pengabdian masyarakat yang kami rancang tidak terlepas dari keterlibatan berbagai elemen di Kelurahan Campurejo, terutama dalam bidang pendidikan. Kami juga menyampaikan apresiasi kepada Kepala Sekolah dan guru wali kelas 6 SDN Campurejo 2 yang telah memberikan izin bagi kami untuk melaksanakan program Pelatihan Canva bagi peserta didik kelas 6. Kami berharap melalui program ini, peserta didik dapat memahami perkembangan teknologi saat ini serta menambah wawasan mereka dalam bidang desain grafis.

DAFTAR PUSTAKA

- Agnestio, Chandra, Nusanumba, Somba, & Palangan. (2024). Pelatihan Canva Dasar sebagai Materi Pembelajaran untuk Murid Kelas 4 Sekolah Dasar Kanisius Notoyudan. *Prosiding KONSTELASI*, 1(1), 104–114.
- Anintyawati, R., & Masithoh, D. (2022). ASSALAFIYYAH MLANGI YOGYAKARTA Article History . *Darma Diksani: Jurnal Pengabdian Ilmu Pendidikan, Sosial, Dan Humaniora*, 2 No 2, 117–125.
- Astuti, H., Universitas, F., Unggul, E., Universitas, F., & Jaya, B. (2018). Penggunaan poster sebagai media komunikasi kesehatan. *Komunikologi*, 15 No 1, 8–14.
- Chairunnisa, K., & Sundi, V. H. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Pembuatan Poster Pada Siswa Kelas X Sman 8 Tangsel. *In Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 1(1), 1–4.
- Ginanjari, R. P. A. (2024). *Pengertian Poster, Jenis, Ciri, dan Cara Membuatnya*. Tempo.Co. <https://www.tempo.co/ekonomi/pengertian-poster-jenis-ciri-dan-cara-membuatnya-1185125>
- Kusumawati, A., Hidayati, S., Riski, R., Arif, M. Z., Rahmatullah, R., & Salsabilla, A. N. (2023). Pelatihan Desain Poster Menggunakan Canva Bagi Siswa SMA Negeri 1 Surabaya. *Madani : Indonesian Journal of Civil Society*, 5(2), 145–154. <https://doi.org/10.35970/madani.v5i2.1708>
- Priskila Esdayanti Manis, S. E. P. & W. W. (2020). Kualitas Pelayanan Pendidikan di Daerah Kepulauan dan Dampaknya Terhadap Siswa (Studi di Kecamatan Tabukan Selatan Tenggara *Eksekutif: Jurnal Jurusan Ilmu Pemerintahan*, 4(4), 1–11.
<https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jurnaleksekutif/article/view/29138%0Ah>
<https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jurnaleksekutif/article/download/29138/28326>
- Sandi, M. D., Hafriyuliani, H., & Rekhoardriad, R. (2024). Kreatif dengan Canva :

Pelatihan Desain Grafis untuk Anak SDN 32 Kota Bengkulu. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(4), 8–12. <https://doi.org/10.31004/jh.v4i4.1170>

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Alfabeta (ed.)).

Syahrir, A. P., Zahirah, S. P., & Salamah, U. (2023). *Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman*. 1, 732–742.