



Pemanfaatan Canva untuk Meningkatkan Kreativitas dan Desain Visual Siswa MTS Manba'ul Ulum

Imarotun Nisa¹, Putri Nur Syafaah², Dany Miftah M. Nur³

^{1,2,3} Universitas Islam Negeri Sunan Kudus

Email: imarotunnisa15@gmail.com¹, putrinursyafaahsyafaah@gmail.com², dany@uinsuku.ac.id³

Article Info

Article history:

Received November 12, 2025

Revised November 17, 2025

Accepted November 25, 2025

Keywords:

Canva Learning Media, Student Creativity, Educational Visual Design

ABSTRACT

Learning media, as an intermediary for delivering educational material across various levels of education, comes in many types that can be used effectively according to specific learning materials. One of the most widely used learning media today is visual-based media. However, the reality at MTs Manba'ul Ulum is still dominated by conventional methods, making it less interactive and suboptimal in encouraging student creativity. The lack of use of digital tools causes students to struggle in expressing their ideas. This study aims to analyze the use of Canva as a learning medium and examine its impact on improving students' creativity and visual design skills. This research uses a qualitative method with a literature-based approach. The results show that Canva is a user-friendly design tool that supports teamwork, encouraging students to explore their visual concepts. The application allows students to experiment and develop their unique ideas by utilizing various templates, graphic elements, and fonts. With Canva's ease of use, students become more motivated and confident in creating attractive visual works. Furthermore, its collaboration feature encourages cooperation and the exchange of feedback among students.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Article Info

Article history:

Received November 12, 2025

Revised November 17, 2025

Accepted November 25, 2025

Keywords:

Media Pembelajaran Canva, Kreativitas Siswa, Desain Visual Pendidikan

ABSTRACT

Media pembelajaran berperan sebagai sarana untuk menyampaikan materi pada berbagai jenjang pendidikan, dengan ragam bentuk yang dapat disesuaikan secara efektif dengan kebutuhan materi tertentu. Salah satu media yang banyak digunakan saat ini adalah media pembelajaran berbasis visual. Namun, realitas di MTS Manba'ul Ulum masih didominasi oleh metode konvensional, sehingga kurang interaktif dan tidak optimal dalam mendorong kreativitas siswa. Kurangnya penggunaan alat bantu digital menyebabkan siswa kesulitan mengekspresikan ide-ide mereka. Kajian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan Canva sebagai media pembelajaran dan meneliti dampaknya terhadap peningkatan kreativitas dan desain visual siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan berbasis literatur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Canva merupakan alat desain yang ramah digunakan dan mendukung kerjasama tim, mendorong siswa untuk mengeksplorasi konsep visual mereka. Aplikasi ini memungkinkan siswa bereksperimen, dan mengembangkan ide-ide unik mereka, dengan memanfaatkan berbagai templat, elemen grafis, dan font. Dengan kemudahan canva, siswa menjadi lebih termotivasi dan percaya diri untuk membuat karya visual yang menarik. Ditambah lagi, fitur kolaborasinya, fitur kolaborasinya mendorong kerja sama dan pertukaran umpan balik antar-siswa.



This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Corresponding Author:

Imarotun Nisa
Universitas Islam Negeri Sunan Kudus
Email: imarotunnisa15@gmail.com

PENDAHULUAN

Saat ini, dunia pendidikan berkembang begitu pesat. Perubahan-perubahan di era revolusi industri 4.0 menuntut manusia untuk menjadi penggerak utama dalam kehidupan. Tingkat pendidikan suatu negara mencerminkan kemajuannya; semakin tinggi indikator pendidikan, semakin maju negara tersebut. Salah satu tujuan Indonesia, seperti tercantum dalam Undang-Undang Dasar 1945, adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Menurut Trianto (2007), pendidikan yang baik mempersiapkan peserta didik tidak hanya untuk karir atau jabatan, tetapi juga untuk menghadapi tantangan sehari-hari (Trianto, 2007). Di era digital saat ini perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Pembelajaran kini tidak lagi terbatas pada metode konvensional, melainkan telah beralih ke metode yang lebih interaktif dan inovatif. Salah satu inovasi efektif dalam pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Canva merupakan platform desain grafis berbasis web, dapat digunakan untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif (Putra Pratama et al., 2023).

Canva adalah platform desain grafis, berbasis web dan aplikasi dan yang dapat digunakan untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif (Putra Pratama et al., 2023). Canva menyediakan berbagai fitur desain seperti presentasi, video pembelajaran, game edukatif, poster, infografis, dan lain-lain. Penggunaan Canva dapat membantu guru dalam membuat desain media dan materi ajar (Zaman et al., 2023). Melalui Canva, maka guru dapat menyajikan materi secara interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Nurindah et al., 2024). Sejumlah penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa pada berbagai aspek, termasuk kemampuan menulis, mendesain, dan menyelesaikan tugas berbasis proyek. Canva memberikan kemudahan bagi siswa dalam mengembangkan ide-ide kreatif melalui antarmuka yang mudah digunakan serta fitur-fitur yang mendukung proses eksplorasi kreatif (Desniarti et al., 2022).

Namun, realitas di banyak lembaga pendidikan, termasuk di tingkat Madrasah Tsanawiyah (MTs), seringkali masih berfokus pada metode konvensional yang berpusat pada guru (*teacher-centered*). Seperti yang terjadi di MTs Manba'ul Ulum, pembelajaran desain visual masih didominasi oleh pendekatan tradisional yang kurang interaktif. Kondisi ini tidak optimal dalam merangsang kreativitas dan daya eksplorasi siswa. Kurangnya eksposur dan penggunaan alat bantu digital menjadi kendala utama, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam mengekspresikan ide-ide visual mereka secara maksimal.



Oleh karena itu, diperlukan integrasi alat digital yang mudah diakses, user-friendly, dan mampu mendorong kolaborasi. Salah satu platform yang menawarkan potensi besar dalam konteks ini adalah Canva. Canva sebagai alat desain grafis berbasis web tidak hanya menyediakan berbagai template dan elemen grafis yang lengkap, tetapi juga dilengkapi dengan fitur kolaborasi yang memungkinkan pembelajaran secara kolektif.

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas Canva dalam pembelajaran, beberapa kendala tetap ditemukan dalam implementasinya. Salah satu kendala utama adalah kurangnya penguasaan siswa terhadap fitur-fitur lanjutan yang dimiliki Canva, sehingga hasil karya mereka belum sepenuhnya optimal (Khairani & Mudinillah, 2022). Selain itu, dukungan berupa pelatihan dan pendampingan dari guru juga menjadi faktor kunci dalam memastikan pemanfaatan Canva dapat berjalan dengan baik. Guru tidak hanya perlu memahami cara menggunakan Canva secara teknis, tetapi juga mampu mengintegrasikan media ini ke dalam strategi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran (Rokhanawati, 2008).

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi berarti bagi pengembangan pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam pemanfaatan media desain grafis untuk meningkatkan kreativitas siswa. Seiring dengan meningkatnya integrasi teknologi dalam dunia pendidikan, temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi guru, sekolah, serta pengembang kurikulum dalam merancang pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa pada era digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur, yaitu dengan menelaah berbagai referensi dari buku, artikel, dan sumber ilmiah lainnya. Metode literature review memungkinkan peneliti mengolah serta menginterpretasikan data secara lebih mendalam, sehingga menghasilkan penjelasan yang jelas mengenai temuan penelitian dan dapat dijadikan acuan dalam penyusunan pembahasan sesuai dengan masalah yang diteliti serta kebutuhan siswa di era digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan kajian literatur yang telah dilakukan, penelitian ini berhasil mengidentifikasi sejumlah temuan terkait pemanfaatan media pembelajaran berbasis Canva dalam meningkatkan keterampilan kreativitas dan desain visual siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan Canva memberikan dampak positif terhadap kemampuan siswa dalam mengekspresikan ide secara visual, serta memudahkan guru dalam menciptakan media ajar yang menarik dan komunikatif. Canva memungkinkan pengguna untuk memanfaatkan berbagai template yang tersedia, seperti poster, infografik, presentasi, dan video, yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Selain itu, fitur-fitur yang intuitif dan mudah diakses memungkinkan siswa untuk bereksperimen dengan elemen desain tanpa memerlukan keahlian teknis yang mendalam. Hasil review juga menunjukkan bahwa integrasi Canva dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, serta



pemahaman visual siswa terhadap materi yang disampaikan. Dengan demikian, Canva tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana pengembangan literasi digital dan kreativitas dalam konteks pendidikan.

Pembahasan

Pengertian Media Pembelajaran

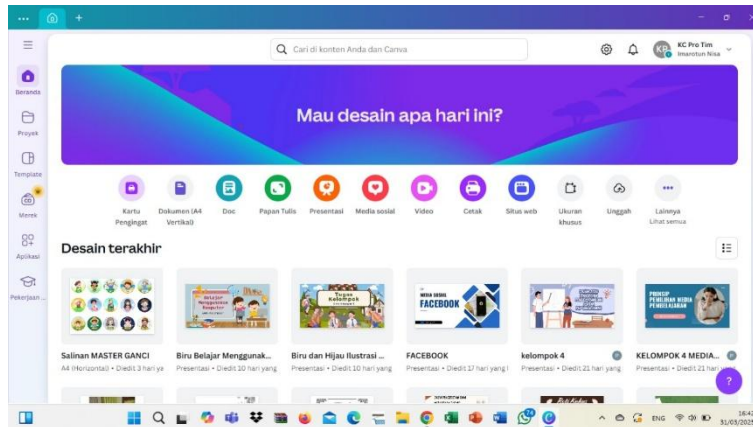
Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media dipahami sebagai perantara atau sarana yang menghubungkan pesan dari pengirim kepada penerima. Dengan demikian, media dapat diartikan sebagai alat yang berfungsi menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran (Arsyad, 2011). Menurut Wina Sanjaya, istilah media digunakan dalam berbagai kegiatan atau bidang, seperti penyampaian pesan maupun penghantar magnet atau panas dalam bidang teknik. Ketika media digunakan dalam konteks pendidikan, istilah tersebut kemudian berkembang menjadi media pendidikan (Sanjaya, 2016).

Menurut Dina Indriana, media merupakan alat bantu yang memberikan manfaat besar bagi siswa dan pendidik dalam proses pembelajaran (Indriana, 2011). Sementara itu, Yusufhadi Miarso mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala bentuk sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta motivasi peserta didik sehingga mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, terarah, dan terkendali (Miarso, 2004).

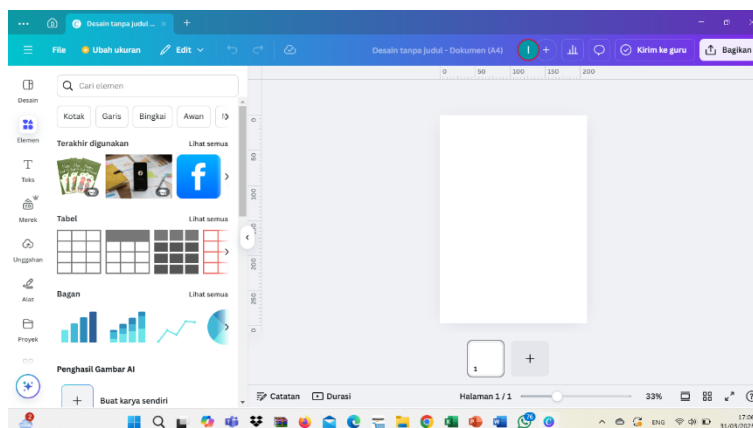
Menurut Nasution, media pengajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk menunjang metode mengajar yang diterapkan oleh guru (Nurrita, 2018). Sementara itu, Azhar Arsyad mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala bentuk sarana yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran sehingga mampu merangsang perhatian serta minat belajar siswa (Arsyad, 2011). Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang membantu kelancaran proses belajar mengajar, memperjelas makna pesan yang disampaikan, serta mendukung tercapainya tujuan pendidikan secara efektif dan efisien.

Media Pembelajaran Berbasis Canva

Canva merupakan salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk mendesain berbagai bentuk media pembelajaran. Beragam fitur yang tersedia memungkinkan pengguna mengembangkan kreativitas sehingga proses pembelajaran di kelas menjadi lebih komunikatif, visual, dan menyenangkan. Canva juga menyediakan beragam template siap pakai, seperti untuk poster, pamflet, logo, dokumen, unggahan Instagram, wallpaper, laporan, kolase foto, surat kabar, sampul majalah, pengumuman, video, sampul buku, kartu bisnis, brosur, infografis, storyboard, serta template untuk unggahan foto atau video di media sosial, termasuk undangan dan lainnya. Semua hasil desain tersebut dapat dibagikan dengan mudah ke berbagai platform mediasosial.



Canva memiliki berbagai fitur utama, antara lain: (1) akses terhadap jutaan gambar, baik berupa foto, vektor, maupun ilustrasi, serta opsi untuk mengunggah gambar dari perangkat pengguna; (2) filter foto yang memungkinkan proses penyuntingan secara praktis; (3) beragam ikon, bentuk, dan elemen visual yang mudah digunakan serta dapat diunggah dengan ribuan pilihan tersedia (Garris & Luke, 2020); (4) koleksi ratusan font yang siap diterapkan dalam berbagai jenis desain; (5) pilihan latar belakang yang beragam untuk meningkatkan estetika tampilan; dan (6) fitur audio yang dapat dicari dan digunakan secara mudah. Canva juga menyediakan enam format unduhan untuk hasil desain, yaitu PNG, JPG, PDF standar atau PPTX, video (MP4), serta animasi (MP4/GIF) (Siska & Noviyah, 2021). Ragam format tersebut memberi fleksibilitas bagi pengguna dalam menghasilkan berbagai bentuk karya desain.



Menurut Nayoan (2019) aplikasi canva dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis desain dan media pembelajaran:

1. Logo, yaitu cara untuk membuat branding. Canva adalah aplikasi yang menyediakan berbagai bentuk dan template yang memudahkan pengguna untuk membuat logo mereka sendiri.
2. Poster, digunakan untuk mengiklankan berbagai macam barang dan jasa.
3. *Featured Image Blog*, biasanya muncul pada artikel dan membantu meningkatkan desain blog dan membuat pengunjung betah membacanya. Aplikasi canva memungkinkan membuat featured image blog secara cepat serta instan.



4. infografik, digunakan untuk membuat konten blog lebih bervariasi dengan melapisi artikel. Tetapi infografik pada dasarnya sulit dibuat dan tidak semua orang bisa melakukannya. Namun, dengan menggunakan canva pembuatan infografik menjadi mudah.
5. *Newsletter*, dapat dibuat dengan mudah menggunakan canva dan menghemat waktu saat membuat konten email.
6. Konten Media Sosial, dengan menggunakan aplikasi canva dapat membantu dalam mendesain media visual untuk berbagai jenis platform sosial media.
7. Thumbnail YouTube, yaitu gambar yang menampilkan seluruh konten video.
8. Desain Kemasan Produk, dapat menggunakan aplikasi canva untuk membuat desain kemasan berbagai jenis produk.
9. *Invoice*, merupakan informasi tentang pembayaran yang diterima pembeli di toko online. Penjual dapat menggunakan aplikasi canva untuk membuat faktur yang berbeda dari toko lain.
10. Banner Iklan yang dapat dibuat dengan aplikasi canva (Siska & Noviyah, 2021).

Aplikasi canva menyediakan berbagai template yang dapat digunakan selama pembelajaran, hal ini dapat membantu guru membuat media pembelajaran yang lebih kreatif dan membuat peserta didik tertarik. Baik video pembelajaran interaktif, poster atau power point. Canva memungkinkan guru untuk mengembangkan dan mengeksplorasi kreativitas mereka saat membuat media pembelajaran. Selain itu, dengan banyaknya elemen yang digabungkan, desain pembelajaran tersebut akan semakin menarik.

Pengguna dapat menggunakan aplikasi canva dengan ponsel atau laptop yang mudah diakses sebagai berikut:

- 1) Pengguna gawai dapat mendownload aplikasi canva di playstore atau pengguna laptop dapat mengaksesnya melalui website resmi canva yaitu, https://www.canva.com/id_id/.
- 2) Membuat akun canva, pembuatan akun dapat dilakukan menggunakan akun facebook, google atau gmail.
- 3) Membuat desain melalui canva, pembuatan desain disesuaikan dengan kebutuhan, dengan bantuan template guru dapat menggunakan canva dengan mudah serta dapat mengubah elemen, font, atau gambar sesuai dengan kebutuhan. Serta terdapat banyak fitur yang mudah digunakan dan tampilan sederhana sehingga tidak menyulitkan pengguna.
- 4) Setelah desain selesai, menyimpan hasil desain dari canva adalah langkah terakhir. Dengan mengklik tanda berbenuk panah ke bawah di pojok kanan atas dan desain dapat disimpan di galeri atau file penyimpanan.

Hasil dari penggunaan aplikasi canva, yang jika digabungkan dengan pembelajaran berbasis teknologi akan memudahkan guru dalam penyampaian materi pembelajaran. Sebagaimana fungsi media pembelajaran yang merupakan alat yang dapat menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran dan memotivasi peserta didik untuk belajar (Supardi, 2017). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa.



Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Canva Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa

Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembuatan video pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan kolaboratif dibuktikan melalui hasil telaah literatur dari berbagai penelitian sebelumnya. Sebagian besar sumber menyatakan bahwa Canva efektif digunakan sebagai media video pembelajaran. Pendidik dapat memanfaatkan beragam template desain serta fitur unggulan yang disediakan Canva, termasuk integrasi video dari YouTube maupun unggahan dari drive dan komputer pribadi, untuk menghasilkan video pembelajaran yang menarik dan interaktif. Penggunaan Canva dalam pengembangan media audio-visual juga berkontribusi dalam meningkatkan kreativitas baik pada pendidik maupun peserta didik.

Temuan menunjukkan bahwa penggunaan Canva meningkatkan kreativitas siswa, membuat mereka lebih terampil dalam mendesain presentasi dan materi visual lainnya. Amabile (2018) menyatakan bahwa kreativitas dalam pendidikan dapat ditingkatkan dengan alat dan metode yang merangsang imajinasi dan ekspresi siswa. Canva menawarkan antarmuka yang intuitif dan user-friendly dengan berbagai template desain siap pakai, memudahkan siswa MTs Manba'ul Ulum dalam mengekspresikan ide kreatif. Fitur kolaborasi real-time memungkinkan interaksi dinamis antara siswa dan guru, serta memfasilitasi kerja sama dalam pembuatan proyek desain. Penelitian oleh Safira et al. (2023) juga mendukung temuan ini, menunjukkan bahwa media pembelajaran digital, seperti aplikasi desain grafis, dapat meningkatkan kreativitas siswa dibandingkan metode konvensional. Hal ini sejalan dengan hasil di SMPIT Bina Bangsa, di mana siswa yang menggunakan Canva menghasilkan poster dan presentasi yang lebih inovatif dan estetis (Safira, P. N., & Murikah, 2023).

Temuan penelitian mengungkapkan bahwa siswa MTs Manba'ul Ulum menjadi lebih terampil dalam mendesain presentasi dan materi visual lainnya setelah menggunakan Canva. Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran telah memberikan dampak positif terhadap kreativitas siswa, terutama dalam membantu mereka menuangkan ide dan pesan mereka ke dalam bentuk visual. Platform ini memberikan kemudahan akses dan fleksibilitas dalam proses desain, sehingga siswa dapat fokus pada pengembangan ide mereka. Meski demikian, penelitian menunjukkan bahwa efektivitas penggunaan Canva sangat bergantung pada bimbingan guru dan kesiapan siswa untuk belajar.

Canva memiliki peluang besar untuk digunakan sebagai alat pembelajaran yang inovatif, tetapi penggunaannya harus didukung dengan strategi pembelajaran yang tepat. Guru perlu memastikan bahwa siswa tidak hanya menggunakan Canva sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif mereka. Dengan demikian, Canva dapat menjadi media yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, sekaligus membantu siswa mempersiapkan diri untuk menghadapi tantangan di masa mendatang.

KESIMPULAN

Berdasarkan serangkaian kajian literatur yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis Canva memberikan dampak yang signifikan dan positif dalam meningkatkan keterampilan kreativitas dan desain visual siswa. Platform desain grafis ini memfasilitasi siswa untuk mengeksplorasi dan menuangkan ide-ide mereka ke dalam



bentuk visual yang menarik, seperti poster, infografik, presentasi, dan video, dengan antar muka yang ramah pengguna dan beragam template yang dapat disesuaikan. Kemudahan akses serta fitur-fiturnya yang intuitif memungkinkan siswa, bahkan yang tidak memiliki latar belakang desain, untuk bereksperimen dan mengembangkan kemampuan estetika mereka. Di samping itu, integrasi Canva ke dalam proses pembelajaran terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, dan pemahaman visual siswa terhadap materi yang disampaikan, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Meskipun terdapat beberapa kendala dalam implementasinya, seperti ketergantungan pada koneksi internet yang stabil dan keterbatasan fitur pada versi gratis, tantangan ini dapat diatasi dengan kreativitas pengguna serta peran aktif dan bimbingan dari guru. Guru tidak hanya berperan sebagai pengguna, tetapi juga sebagai fasilitator yang mengintegrasikan Canva ke dalam strategi pembelajaran yang tepat untuk merangsang berpikir kreatif. Dengan demikian, Canva tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual semata, tetapi juga sebagai sarana yang efektif untuk mengembangkan literasi digital dan mempersiapkan siswa menghadapi tuntutan abad ke-21. Oleh karena itu, pemanfaatan Canva sangat direkomendasikan sebagai bagian dari inovasi pembelajaran yang relevan dengan konteks pendidikan di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada.
- Desniarti, Zulfitri, Ahda, H., & Khayroiyyah, S. (2022). Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran bagi Guru SD Swasta IT Darussalam. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Rakyat*, 1, 57–65. <https://e-prosiding.umnaw.ac.id/index.php/pengabdian/article/view/818>
- Garris, C. S., & Luke, J. J. (2020). Dendritic Cells, the T-cell-inflamed Tumor Microenvironment, and Immunotherapy Treatment Response. *Clinical Cancer Research*, 26(15), 3901–3907. <https://doi.org/10.1158/1078-0432.CCR-19-1321>
- Indriana, D. (2011). *Ragam alat bantu media pengajaran*. Yogyakarta: DIVA press.
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai benih teknologi pendidikan*. Kencana.
- Nurindah, S., Surani, D., & Hidayat, A. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK di Kelas 8 SMP IT Bina Bangsa. *Journal of Citizen Research and Development*, 1(2), 424–431. <https://doi.org/10.57235/jcrd.v1i2.3484>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Putra Pratama, M., Sampelolo, ; Rigel, & Tulak, T. (2023). Mengembangkan Materi



- Pembelajaran Interaktif Dengan Canva Untuk Pendidikan Di Smp. *Resona: Jurnal Ilmiah Pengabdian Masyarakat*, 7(2), 290–297.
<https://journal.stiem.ac.id/index.php/resona/article/view/1843/757>
- Rokhanawati, A. Y. (2008). Peningkatan Keterampilan Menulis Poster Dengan Metode Copy The Master Pada Siswa Kelas VIII A MTS Al-Hidayah Banjarharjo, Kabupaten Brebes. *Skripsi UNNES*.
- Safira, P. N., & Murikah, I. (2023). Peningkatan Partisipasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Berbantuan Metode Pembelajaran Berbasis Games. *Jurnal Program Pendidikan Profesi Guru (JPROPPG)*, 1(1), 44–56.
- Sanjaya, H. W. (2016). *Media komunikasi pembelajaran*. Prenada Media.
- Siska, E., & Noviyah, N. M. R. (2021). Sosialisasi Pelaksanaan Protokol Kesehatan Pada Masa New Normal Dan Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Digital Marketing Di Panti Sosial Asuhan Anak Muslimin Manggarai Selatan Tebet. *Jurnal Abdimas Perbanas*, 2(1), 1–16.
<https://doi.org/10.56174/jap.v2i1.371>
- Trianto, A. (2007). *BAHASA INDONESIA:-Jilid 2*. Esis.
- Zaman, B., Pungsanti, P. T., & Handayani, S. (2023). Peningkatan Kemampuan Pembuatan Materi Iklan Produk UMKM Desa Truko Kendal Menggunakan Canva. *Tematik*, 3(1), 2775–3360. <https://doi.org/10.26623/tmt.v3i1.6373>