

PENDAMPINGAN PEMANFAATAN APLIKASI CANVA DALAM PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BAGI MAHASISWA INDEKOS SEPUTAR UMALA

Wawan¹, Mai Zuniati^{2*}, Agus Setiawan³, Mispani⁴, Moh. Dimiyati⁵, Ambariyani⁶, Choirudin⁷, Dian Anggraini⁸, Yuli Ani Setyo Dewi⁸

¹⁻⁸ Universitas Ma'arif Lampung, Indonesia

⁹ Institut Agama Islam Sunan Giri Ponorogo, Indonesia

*Correspondent Autor: maizuniati@umala.ac.id

KEYWORDS:


Canva Application;
Learning Media;
Students Living in
Boarding Houses

ABSTRACT *The purpose of implementing this community service program is to provide knowledge and skills in using and creating attractive designs with the Canva application to UMALA students living in boarding houses around the Metro City campus. The method used in this activity is mentoring through a Participatory Action Research (PAR) approach. Based on the results of this service activity, Canva is one of many applications that can be utilized for designing learning media. The available features can be creatively developed to make classroom learning activities more communicative, visually engaging, and enjoyable. Canva provides a wide variety of easily usable templates, such as templates for posters, pamphlets, logos, documents, Instagram posts, wallpapers, reports, photo collages, newspapers, magazine covers, announcements, videos, book covers, business cards, brochures, infographics, storyboards, social media photo or video posts, invitations, and many more—all of which can be shared across various social media platforms.*

KATA KUNCI:

Aplikasi Canva;
Mahasiswa
Indekos;
Media
Pembelajaran

ABSTRAK Tujuan pelaksanaan program pengabdian ini adalah untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan menggunakan dan membuat aplikasi canva secara menarik kepada mahasiswa UMALA di kos seputar kampus kota metro. metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pendamping menggunakan pendekatan Kegiatan pengabdian masyarakat ini akan menggunakan metode pendekatan PAR (*Participatory Action Research*). Berdasarkan hasil pengabdian yang dilakukan bahwa Canva adalah satu diantara banyaknya aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam mendesain media pelajaran. Fitur-fitur yang tersedia dapat dikembangkan sekreatif mungkin dan membuat kegiatan pembelajaran di kelas menjadi lebih komunikatif dan visual menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Dalam aplikasi canva tersedia banyak sekali template yang dapat digunakan dengan mudah yakni template untuk poster, pamflet, logo, dokumen, untuk postingan di instagram, wallpaper, laporan, kolase foto, surat kabar, cover majalah, pengumuman, video, sampul buku, kartu bisnis, brosur, infografis, story board, template untuk mempost foto atau video di sosial media, undangan dan lain-lain, yang tentunya dapat dikirim ke berbagai platform sosial media.

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

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah memberikan dampak signifikan terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam penguasaan keterampilan digital oleh mahasiswa. Di era digital ini, mahasiswa dituntut untuk mampu menyajikan materi akademik secara menarik dan komunikatif. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa banyak mahasiswa, khususnya yang tinggal di rumah indekos di sekitar kampus, masih menghadapi kesulitan dalam menyusun presentasi digital yang efektif dan menarik. Permasalahan ini berkaitan dengan rendahnya literasi teknologi dan minimnya keterampilan menggunakan aplikasi desain seperti Canva yang sebenarnya mudah diakses dan bersifat gratis.

Mahasiswa dari berbagai jurusan yang tinggal di kos sekitar Kampus UMALA di Kota Metro, misalnya, masih banyak yang membuat slide presentasi dengan tampilan yang monoton, kurang estetis, dan tidak sistematis. Padahal, keterampilan dalam mendesain slide presentasi merupakan bagian penting dari kompetensi abad ke-21 yang meliputi kreativitas, komunikasi visual, dan pemanfaatan teknologi digital. Minimnya pelatihan atau pendampingan dalam pemanfaatan aplikasi desain grafis menjadi penyebab utama mahasiswa kesulitan dalam menampilkan ide dan argumen secara menarik dalam forum akademik.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Canva telah terbukti efektif meningkatkan keterampilan desain komunikasi visual mahasiswa. [Pratama & Ramadhan \(2021\)](#) menyatakan bahwa Canva mampu meningkatkan kualitas tugas presentasi mahasiswa karena menawarkan fitur yang intuitif dan template yang variatif. Penelitian oleh [Astuti et al. \(2022\)](#) juga menunjukkan bahwa mahasiswa merasa lebih percaya diri saat mempresentasikan tugasnya menggunakan desain dari Canva. Selain itu, [Lestari & Andini \(2023\)](#) mengungkapkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam mengolah materi menjadi bentuk visual yang menarik.

Penelitian lain oleh [Rahmawati et al. \(2024\)](#) menunjukkan bahwa Canva efektif digunakan dalam kegiatan praktikum mahasiswa untuk membuat infografis hasil eksperimen. Di sisi lain, [Syahputra & Hasanah \(2023\)](#) membuktikan bahwa pelatihan penggunaan Canva dalam perkuliahan teknologi pendidikan memberikan dampak positif terhadap pemahaman mahasiswa terhadap desain pembelajaran. [Novitasari & Hidayah \(2021\)](#) dalam kajiannya menyimpulkan bahwa Canva dapat menjadi media pembelajaran yang menarik bagi mahasiswa dengan latar belakang non-desain, karena tidak membutuhkan keterampilan teknis yang rumit.

Selain dari sisi akademik, penggunaan Canva juga terbukti bermanfaat untuk pengembangan soft skill mahasiswa. Menurut [Wulandari & Permata \(2023\)](#), mahasiswa yang terbiasa menggunakan Canva dalam menyusun laporan, CV, dan proposal memiliki keunggulan dalam penyajian visual saat memasuki dunia kerja. Penelitian oleh [Kartika et al. \(2022\)](#) menemukan bahwa penggunaan Canva dalam kegiatan organisasi mahasiswa dapat meningkatkan kualitas publikasi kegiatan, seperti pamflet dan poster

digital. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva memiliki kontribusi luas dalam ranah akademik dan non-akademik di lingkungan mahasiswa.

Namun, meskipun berbagai penelitian menunjukkan kebermanfaatan Canva, sebagian besar pelatihan dan penelitian difokuskan pada konteks kelas formal atau perkuliahan terstruktur. Belum banyak penelitian yang mengeksplorasi bagaimana mahasiswa yang tinggal di kos-kosan dan belajar secara mandiri menghadapi kesulitan dalam menggunakan media digital, terutama Canva, dalam menyusun materi presentasi. Padahal, mahasiswa di lingkungan kos sering kali mengalami keterbatasan perangkat dan akses pelatihan yang memadai. Ini menjadi celah yang perlu dijumpai melalui kegiatan pendampingan berbasis komunitas mahasiswa.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menawarkan solusi berupa pelatihan langsung penggunaan Canva kepada mahasiswa yang tinggal di rumah indekos. Pendampingan dilakukan secara partisipatif, di mana mahasiswa dilibatkan dalam setiap proses mulai dari identifikasi masalah, praktik penggunaan aplikasi, hingga evaluasi hasil desain. Materi pelatihan mencakup teknik dasar mendesain slide presentasi, pemilihan template yang tepat, penyesuaian warna dan font, hingga praktik menyusun presentasi akademik yang komunikatif dan visual.

Metode yang digunakan adalah *Participatory Action Research* (PAR), yang memberikan ruang kepada mahasiswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses reflektif dan pembelajaran berkelanjutan. Pendekatan ini memungkinkan mahasiswa untuk mengevaluasi penggunaan Canva tidak hanya sebagai alat desain, tetapi juga sebagai media belajar mandiri dan kolaboratif. Hal ini diperkuat oleh hasil studi oleh [Handayani et al. \(2024\)](#) yang menekankan pentingnya pelatihan berbasis partisipatif dalam meningkatkan keberlanjutan keterampilan digital mahasiswa.

Kebaruan dari kegiatan ini terletak pada konteks dan pendekatannya. Tidak hanya memberikan pelatihan teknis, kegiatan ini juga merancang pembelajaran berbasis komunitas mahasiswa kos yang selama ini belum banyak disentuh dalam penelitian sebelumnya. Melalui intervensi ini, diharapkan mahasiswa dapat meningkatkan literasi digitalnya, khususnya dalam bidang desain komunikasi visual, sekaligus meningkatkan kepercayaan diri dalam menyajikan ide secara profesional. Dengan demikian, pengabdian ini diharapkan berkontribusi pada penguatan kualitas sumber daya manusia melalui keterampilan desain yang adaptif dan aplikatif.

METODE

Pendampingan adalah pekerjaan yang dilakukan oleh fasilitator atau pendamping masyarakat dalam berbagai kegiatan program. Fasilitator juga seringkali disebut fasilitator masyarakat (*community facilitator/CF*) karena tugasnya lebih sebagai pendorong, penggerak, katalisator, motivator masyarakat, sementara pelaku dan pengelola kegiatan adalah masyarakat sendiri. Dalam pendampingan ini pendamping. Kegiatan pengabdian masyarakat ini akan menggunakan metode pendekatan PAR (*Participatory Action Research*). Menurut Yoland Wadworth, PAR adalah istilah yang memuat seperangkat asumsi yang mendasari paradigma baru ilmu pengetahuan dan bertentangan dengan paradigma pengetahuan tradisional atau kuno. Asumsi-asumsi

baru tersebut menggaris bawahi arti penting proses sosial dan kolektif dalam mencapai kesimpulan-kesimpulan mengenai “apa kasus yang sedang terjadi” dan “apa implikasi perubahannya” yang dipandang berguna oleh orang-orang yang berbeda pada situasi problematic, dalam mengantarkan untuk melakukan penelitian awal.

Participatory Action Research adalah riset yang dilaksanakan secara partisipatif diantara warga masyarakat dalam suatu komunitas yang semangatnya untuk mendorong terjadinya aksi-aksi transformative melakukan pembebasan masyarakat dari belenggu ideology dan relasi kekuasaan (perubahan kondisi hidup yang lebih baik). Terdapat 3 pilar penting dalam PAR yaitu metodologi riset, dimensi aksi, dan dimensi partisipasi.

Dalam metode ini pelaku penyuluhan menyampaikan materi dan penyuluhan kepada peserta pengabdian yang meliputi remaja kost seputar kampus kelurahan Purwosari, kecamatan Metro Utara Kota Metro. Pendampingan dalam sesi ini para peserta pengabdian diberi kesempatan untuk saling berdiskusi dengan sesama peserta tentang sholat dan saya (pelaku penyuluhan) bertindak sebagai fasilitatornya kemudian diberikan juga kesempatan untuk bertanya kepada peserta oleh saya (pelaku penyuluhan). Disini akan terlihat seberapa pengetahuan remaja kost seputar kampus tentang aplikasi canva dan sebagai pelaku pendampingan harus memberikan pengetahuan yang lebih demi meningkatkan pengetahuan dan kemampuan remaja tentang manfaat dan kegunaan aplikasi canva. Berisi deskripsi tentang proses perencanaan aksi bersama komunitas (pengorganisasian komunitas). Dalam hal ini dijelaskan siapa subyek pengabdian, tempat dan lokasi pengabdian, keterlibatan subyek dampingan dalam proses perencanaan dan pengorganisasian komunitas, metode yang digunakan dalam mencapai tujuan yang diharapkan dalam kegiatan pengabdian masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

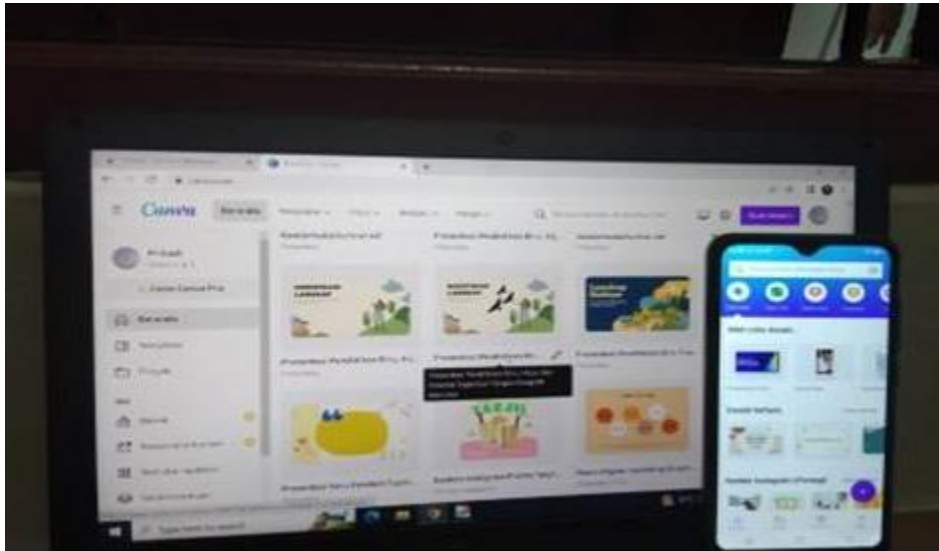
Dalam tahapan ini dijelaskan hasil pelaksanaan dari pelatihan pendampingan pemanfaatan aplikasi canva dalam membuat media pembelajaran oleh mahasiswa kos seputar kampus, Purwosari, Kec. Metro Utara, Kota Metro, yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini melakukan survey lapangan terhadap lokasi tempat dilaksanakannya kegiatan pendampingan pelatihan pemanfaatan aplikasi canva dalam pembuatan media pembelajaran berupa slide presentasi yang menarik dengan memanfaatkan aplikasi canva. Setelah dilaksanakannya diskusi maupun dialog dengan para mahasiswa maka disepakati pelaksanaan kegiatan pendampingan pelatihan pemanfaatan aplikasi canva ini dilakukan. Selain mendiskusikan masalah waktu pelaksanaan, saya juga mendiskusikan materi yang akan dilatihkan kepada para mahasiswa kos seputar kampus.

Pendampingan pelatihan aplikasi canva dengan ruang lingkup yang tidak begitu luas, maka peserta ditetapkan sebanyak 6 orang, dengan ketentuan peserta membawa

laptop maupun HP yang akan digunakan dalam pelatihan yang dilaksanakan nanti dalam ruangan. Selain itu persiapan tempat kegiatan yang akan digunakan, fasilitas yang akan digunakan, jadwal pelaksanaan kegiatan, dan menentukan materi pendukung yang akan disampaikan terkait dengan pelatihan, mempersiapkan alat apa saja yang akan digunakan.



Gambar 1. Pemanfaatan Laptop dan HP sebagai Media Pembelajaran

Selain mempersiapkan berbagai hal di atas, saya juga mempersiapkan materi tentang pembuatan media pembelajaran berupa slide presentasi dengan memanfaatkan aplikasi canva.

2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian bertepatan di kos seputar kampus, Purwosari, Kec. Metro Utara, Metro. Kegiatan diikuti oleh sekitar peserta yang terdiri dari mahasiswa yang bertepatan tinggal di kos seputar kampus. Dilanjutkan dengan memberikan pengetahuan tentang apa yang dimaksud dari aplikasi canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi Canva.



Gambar 2. Tampilan Canva

Kegunaan dan manfaat dari aplikasi canva itu adalah sebagai sarana membuat media pembelajaran, dengan aplikasi canva kita juga dapat membuat beragam jenis desain, dan juga Memiliki banyak fitur dan mudah untuk digunakan, bisa digunakan melalui web, tidak perlu mendownload, hasil design bisa di download dalam format png, jpg, pdf dan lain-lain, memiliki berbagai macam template desain grafis, memiliki puluhan ribu koleksi gambar yang siap digunakan, memiliki banyak jenis font, dapat diakses menggunakan handphone, laptop ataupun komputer, hasil desain otomatis ter-save pada web canva dan dapat dapat langsung dibagikan ke sosial media.

Disamping dapat dimanfaatkan sebagai sarana membuat media pembelajaran, dengan aplikasi canva kita juga dapat membuat beragam jenis desain.



Gambar 3. Penyampaian Materi Penggunaan Aplikasi Canva

Materi berlangsung secara tertib dan menyenangkan karena menyampaikan materi dengan berdialog kepada mereka dan juga kita sama-sama langsung praktek belajar membuat slide presentasi menggunakan hp maupun leptop secara online.

3. Tahap Evaluasi

Setelah materi selesai disampaikan, maka pemateri memberikan kesempatan kepada peserta pelatihan untuk mengulang kembali langkah-langkah pembuatan media

pembelajaran berupa slide presentasi dengan memanfaatkan aplikasi canva secara individu. Hal ini dilakukan untuk melihat ketercapaian peserta dalam mengikuti pelatihan pendampingan ini. Hasil membuat ulang media pembelajaran tersebut, dijadikan informasi awal dalam melakukan evaluasi pelaksanaan pengabdian ini.

Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada pelatihan penggunaan aplikasi Canva bagi mahasiswa indeks di sekitar Kampus UMALA Metro memberikan hasil yang signifikan dalam peningkatan keterampilan mahasiswa dalam mendesain media pembelajaran. Pada tahap persiapan, mahasiswa menunjukkan minat yang tinggi terhadap pelatihan ini, mengingat sebelumnya sebagian besar dari mereka belum terbiasa menggunakan Canva sebagai alat bantu presentasi akademik. Hasil pengamatan awal menunjukkan bahwa mahasiswa cenderung membuat slide yang monoton dan kurang komunikatif. Dengan adanya pelatihan ini, mahasiswa mulai menyadari pentingnya kemampuan komunikasi visual dalam menunjang efektivitas penyampaian materi. Canva dinilai sebagai aplikasi yang sangat membantu karena menyediakan banyak template siap pakai dan mudah dioperasikan baik melalui laptop maupun perangkat seluler (Pratama & Ramadhan, 2021; Lestari & Andini, 2023).

Proses pelaksanaan pelatihan dilakukan secara partisipatif dan aplikatif, dengan pendekatan *learning by doing*. Mahasiswa tidak hanya menerima penjelasan tentang fitur-fitur Canva, tetapi juga langsung dipandu dalam praktik membuat slide presentasi akademik secara mandiri. Dalam sesi ini, peserta mengerjakan tugas desain menggunakan perangkat masing-masing, baik laptop maupun smartphone, sehingga memungkinkan mereka merasakan langsung penggunaan Canva dalam konteks nyata. Pendekatan ini terbukti efektif karena mahasiswa menjadi lebih percaya diri dan aktif dalam bertanya serta mengeksplorasi fitur-fitur desain yang tersedia. Materi disampaikan dalam bentuk diskusi dan demonstrasi, yang kemudian dilanjutkan dengan praktik individu (Astuti et al., 2022; Novitasari & Hidayah, 2021). Suasana pelatihan berlangsung interaktif dan menyenangkan, serta mampu meningkatkan partisipasi peserta secara merata.

Evaluasi terhadap hasil pelatihan dilakukan dengan menilai kemampuan peserta dalam merekonstruksi slide presentasi yang telah mereka buat selama sesi praktik. Dari hasil evaluasi, mayoritas peserta menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterampilan dalam menyusun media pembelajaran yang lebih menarik, runtut, dan komunikatif. Selain dari segi teknis, pelatihan ini juga memberikan dampak positif terhadap aspek *soft skill* seperti kreativitas, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan visual. Peserta mulai mampu menentukan kombinasi warna, pemilihan font, dan penempatan elemen desain secara lebih tepat. Hasil ini menguatkan temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan Canva tidak hanya meningkatkan kualitas tampilan presentasi, tetapi juga mendorong mahasiswa untuk berpikir lebih kritis dan reflektif dalam menyampaikan ide (Handayani et al., 2024; Kartika et al., 2022).

Lebih lanjut, para peserta menyadari bahwa Canva tidak hanya bermanfaat dalam konteks tugas akademik, tetapi juga dapat digunakan dalam berbagai aktivitas non-akademik. Beberapa mahasiswa bahkan menyatakan akan memanfaatkan Canva untuk membuat konten promosi kegiatan organisasi kampus, portofolio pribadi, hingga desain CV. Ini menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva mampu mendukung pengembangan literasi digital secara menyeluruh, serta membuka peluang adaptasi terhadap kebutuhan dunia kerja yang semakin menuntut kemampuan desain komunikasi visual. Hasil ini selaras dengan penelitian [Wulandari dan Permata \(2023\)](#) yang menyebutkan bahwa mahasiswa yang memiliki keterampilan desain menggunakan Canva memiliki keunggulan dalam persiapan karier dan pengelolaan identitas profesional digital. Selain itu, pelatihan ini juga memberi kesadaran baru bahwa desain bukanlah sesuatu yang eksklusif bagi mahasiswa jurusan seni atau desain, melainkan menjadi kebutuhan lintas disiplin ([Syahputra & Hasanah, 2023](#)).

Dari pelaksanaan program pengabdian ini, dapat disimpulkan bahwa pendampingan penggunaan Canva sebagai media pembelajaran memberikan dampak nyata terhadap peningkatan literasi visual mahasiswa. Selain memberikan pemahaman teknis, kegiatan ini juga mendorong mahasiswa untuk berpikir lebih kreatif dan menyampaikan gagasan secara lebih terstruktur. Keberhasilan program ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis aplikasi digital sangat relevan diterapkan di kalangan mahasiswa, terutama mereka yang tinggal di lingkungan indekos dan cenderung belajar secara mandiri. Untuk keberlanjutan program, disarankan agar pelatihan ini dijadikan program rutin lintas fakultas dengan penambahan modul lanjutan seperti pembuatan infografis ilmiah dan publikasi media digital. Selain itu, riset lanjutan perlu dilakukan untuk mengukur pengaruh keterampilan desain ini terhadap capaian akademik mahasiswa dan tingkat partisipasi dalam forum ilmiah ([Afifah & Hidayat, 2022](#); [Rahmawati et al., 2024](#); [Maulana et al., 2025](#)).

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pengabdian yang dilakukan dan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa Canva adalah satu diantara banyaknya aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam mendesain media pelajaran. Fitur-fitur yang tersedia dapat dikembangkan sekreatif mungkin dan membuat kegiatan pembelajaran di kelas menjadi lebih komunikatif dan visual menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Dalam aplikasi canva tersedih banyak sekali template yang dapat digunakan dengan mudah yakni template untuk poster, pamflet, logo, dokumen, untuk postingan di instagram, wallpaper, laporan, kolase foto, surat kabar, cover majalah, pengumuman, video, sampul buku, kartu bisnis, brosur, infografis, story board, template untuk mempost foto atau video di sosial media, undangan dan lain-lain, yang tentunya dapat dikirim ke berbagai platform sosial.

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian, disarankan agar pelatihan penggunaan aplikasi Canva bagi mahasiswa indekos dikembangkan lebih lanjut melalui pelaksanaan yang berkelanjutan dan mencakup peserta yang lebih luas dari berbagai program studi. Pelatihan ini sebaiknya dilengkapi dengan materi lanjutan seperti

pembuatan infografis ilmiah, desain laporan digital, serta konten media sosial akademik untuk memperkuat keterampilan visual mahasiswa. Selain itu, dukungan institusional perlu ditingkatkan melalui integrasi kegiatan ke dalam program pengembangan soft skill kampus serta pemberian sertifikasi resmi. Kolaborasi dengan dosen atau praktisi di bidang teknologi pendidikan dan desain grafis juga dapat memperkaya substansi pelatihan. Ke depan, disarankan pula dilakukannya riset tindak lanjut untuk mengukur dampak pelatihan terhadap peningkatan kemampuan akademik dan kesiapan mahasiswa menghadapi tuntutan dunia kerja berbasis digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami tujukan kepada Universitas Ma'arif Lampung yang telah memberikan kontribusi dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, S. N., & Hidayat, A. (2022). Self-regulated learning melalui media Canva pada mahasiswa pendidikan. *Jurnal Inovasi Edukasi*, 4(2), 77–85.
- Astuti, Y. D., Suharto, A., & Rahayu, T. (2022). Canva as learning media for presentation design. *EduTech Journal*, 6(1), 101–110.
- Fauziah, H., Prasetya, A., & Rini, M. (2021). Canva untuk pengembangan modul digital mahasiswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(3), 33–41.
- Handayani, T., Firmansyah, R., & Putri, A. P. (2024). Participatory design workshop using Canva for college students. *International Journal of Digital Literacy*, 5(1), 14–24.
- Indah, M. K., Wijaya, Y., & Anggraini, R. (2020). Pengembangan media presentasi online dengan Canva. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 91–98.
- Kartika, D., Maulida, I., & Hasan, M. (2022). Efektivitas Canva dalam desain poster kegiatan organisasi mahasiswa. *Journal of Student Media*, 2(2), 44–51.
- Lestari, D., & Andini, R. (2023). Pengaruh penggunaan Canva terhadap kreativitas mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 8(2), 88–96.
- Maulana, R., Putri, D. A., & Yuliana, E. (2025). Digital presentation skills through Canva training for university students. *Journal of Modern Learning*, 6(2), 99–109.
- Novitasari, R., & Hidayah, L. (2021). Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran bagi mahasiswa non-teknis. *Jurnal Edutech*, 7(4), 56–65.
- Pratama, R., & Ramadhan, A. (2021). Improving student visual communication through Canva. *Jurnal Pendidikan Digital*, 5(2), 55–63.
- Rahmawati, F., Nurhalimah, S., & Permana, R. (2024). Desain infografis praktikum menggunakan Canva di kalangan mahasiswa sains. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(1), 37–45.
- Ridwan, F., & Mulyani, N. (2023). Analisis penggunaan Canva dalam tugas mahasiswa prodi manajemen. *Jurnal Ekobis*, 6(1), 12–20.
- Sari, D. A., & Putra, R. (2024). Pengaruh media visual Canva terhadap komunikasi akademik mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 15–23.

- Syahputra, M., & Hasanah, U. (2023). Pelatihan aplikasi Canva dalam perkuliahan teknologi pendidikan. *Journal of Educational Development*, 4(3), 112–120.
- Wulandari, S., & Permata, D. (2023). Pemanfaatan Canva untuk portofolio dan CV mahasiswa. *Career Development Journal*, 3(1), 20–29.