

# PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI MADRASAH IBTIDAIYAH INTEGRAL BUAH HATI INSANI MATARAM

*Training In Making Interactive Learning Media At Integral Buah Hati Insani Madrasah Ibtidaiyah Mataram*

Moh. Ali Albar\*<sup>[1]</sup>, Noor Alamsyah<sup>[1]</sup>, Sri Endang Anjarwani<sup>[1]</sup>, Dwi Ratnasari<sup>[1]</sup>, Royana Afwani<sup>[1]</sup>, Raissa Calista Salsabila<sup>[1]</sup>

<sup>[1]</sup>Dept Informatics Engineering, Mataram University  
Jl. Majapahit 62, Mataram, Lombok NTB, INDONESIA

Email: [mohalialbar, nooralamsyah, endang, dwi.ratnasari, royana]@unram.ac.id, raracalista20@gmail.com

## **Abstrak**

Kegiatan pengabdian mengenai pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif di sekolah MI Integral Buah Hati Insani Mataram ini memiliki tujuan untuk meningkatkan keterampilan para guru dalam menggunakan Canva sebagai alat untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan efektif karena para guru sebelumnya membuat bahan ajar menggunakan aplikasi Microsoft Power Point. Pentingnya topik ini terletak pada peran penting teknologi dalam pendidikan modern. Canva, sebagai alat desain grafis yang user friendly, memiliki potensi besar untuk memperkaya pengalaman pembelajaran online. Namun, tidak semua individu memiliki pemahaman yang memadai tentang cara menggunakannya secara efektif. Oleh karena itu, pelatihan ini dipilih untuk membekali para guru dengan keterampilan yang relevan dalam pembuatan materi pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Metode pelaksanaan pelatihan mencakup sesi teori, demonstrasi praktik, latihan mandiri, dan diskusi. Para guru diberikan pemahaman tentang dasar-dasar Canva dan kemudian diarahkan untuk mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam pembuatan materi pembelajaran secara mandiri. Hasilnya adalah peningkatan keterampilan peserta dalam desain grafis, yang dapat diterapkan dalam konteks pendidikan mereka. Kegiatan ini memiliki dampak yang luas, termasuk peningkatan kualitas pembelajaran online dan dukungan pengembangan sumber daya pendidikan yang lebih baik. Hasil positif dari pelatihan ini menggaris bawahi pentingnya penggunaan teknologi dalam pendidikan modern dan memberikan landasan untuk penelitian lebih lanjut dalam pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif. Respon positif dari sekolah MI Integral Buah Hati Insani Mataram diindikasikan melalui kuesioner online yang dibagikan setelah kegiatan pelatihan berakhir dengan jumlah responden sebanyak 11 orang.

**Keywords:** media pembelajaran interaktif, guru, canva, inovatif, efektif, teknologi multimedia, kuesioner online.

## **1. PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Era digital merupakan periode yang ditandai oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang luar biasa pesat. Dalam era ini, teknologi telah mengubah cara kita bekerja, berkomunikasi, berbelanja, dan bahkan bermain [1]. Perkembangan teknologi seperti internet, smartphone, komputasi awan, dan kecerdasan buatan telah memungkinkan kita untuk terhubung dengan seluruh dunia dalam hitungan detik, mengakses informasi secara instan, dan mengotomatisasi banyak aspek kehidupan sehari-hari [2]. Era digital juga telah mengubah paradigma bisnis, memungkinkan perusahaan untuk mencapai pasar global dengan cepat dan efisien. Namun, sambil membawa banyak manfaat, era digital juga memunculkan berbagai tantangan terkait privasi, keamanan data, dan perubahan sosial yang perlu kita tangani dengan bijak [3].

Dalam era digital yang terus berkembang, penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi semakin penting [4]. Salah satu aspek yang sangat berperan dalam pembelajaran adalah pembuatan media pembelajaran yang menarik dan informatif. Media pembelajaran yang baik dapat membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami materi pembelajaran [5]. Canva adalah salah satu platform desain grafis online yang populer dan memiliki beragam fitur yang memungkinkan pengguna untuk dengan mudah membuat berbagai jenis media pembelajaran, seperti poster, infografis, slide presentasi, dan banyak lagi [6]. Kehadiran Canva sebagai alat yang sederhana dan mudah digunakan dapat memudahkan berbagai kalangan, termasuk guru, dalam menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif [7].

Namun, tidak semua orang mungkin sudah terbiasa atau menguasai penggunaan Canva. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan khusus agar para guru dapat memanfaatkan fitur-fitur Canva dengan optimal dalam pembuatan media pembelajaran [8]. Kegiatan "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif di MI Integral Buah Hati Insani Mataram" diadakan sebagai respons terhadap kebutuhan akan peningkatan keterampilan dalam menggunakan teknologi dalam pendidikan karena pembuatan materi ajar sebelumnya masih menggunakan aplikasi Microsoft Power Point. Peserta yang berasal dari berbagai kalangan, seperti guru, kegiatan ini bertujuan untuk:

1. Meningkatkan keterampilan dan pengetahuan peserta dalam menggunakan Canva sebagai alat pembuatan media pembelajaran.
2. Mengajarkan peserta bagaimana mengoptimalkan fitur-fitur Canva untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik, informatif, dan interaktif.
3. Mendukung upaya peningkatan kualitas pembelajaran baik di lingkungan akademik maupun dalam pembelajaran jarak jauh.
4. Memfasilitasi kolaborasi antara berbagai kalangan (guru) untuk berbagi pengalaman dan ide dalam penggunaan Canva dalam pembelajaran.

## 1.2. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah memberikan pelatihan kepada para guru dengan menggunakan komputer melalui perangkat lunak atau aplikasi Canva untuk membuat media pembelajaran interaktif secara digitalisasi sehingga dapat memberikan kemudahan dalam melakukan pembuatan dan perubahannya serta menciptakan ide-ide baru. Peningkatan kualitas sumber daya manusia (para guru sekolah) dalam mengembangkan ide dan kreatifitas dalam mendukung kegiatan belajar mengajar di sekolah MI Integral Buah Hati Insani Mataram.

Manfaat dari kegiatan pelatihan ini diharapkan para guru dapat meningkatkan keterampilan dalam menggunakan teknologi dalam pendidikan, peserta mendapatkan bekal dengan keterampilan baru dalam pembuatan media pembelajaran yang modern dan menarik. Selain itu, pelatihan ini juga diharapkan dapat berkontribusi pada peningkatan mutu pendidikan melalui pemanfaatan teknologi yang lebih efektif dan efisien.

## 1.3. Permasalahan

Berdasarkan analisis situasi di sekolah MI Integral Buah Hati Insani Mataram bahwa diperlukan inovasi dalam pembuatan media pembelajaran agar menarik minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Para guru perlu mengetahui kebutuhan pembelajarannya dan permasalahan-permasalahan yang dihadapi siswa tentang materi yang akan diajarkan. Terkait dengan itu, media dan sumber belajar perlu dikembangkan berdasarkan relevansi, kompetensi dasar, materi dan karakteristik siswa.

## 1.4. Profil MI Integral Buah Hati Insani Mataram

Madrasah Ibtidaiyah Integral Fullday Buah Hati Insani berlokasi di Jl. Terusan bung Hatta No. 107 Monjok, Kota Mataram, Nusa Tenggara Barat. Sekolah ini memiliki program reguler Tahfiz yang mengkombinasikan Kurikulum Nasional dan Kurikulum Diniyah. Dimana siswa selain mendapat pelajaran umum, juga akan dibekali dengan pelajaran Diniyah atau agama.

Tujuan sekolah ini didirikan adalah untuk menciptakan siswa unggul dan berprestasi dalam bidang akademik yang berkarakter Islami dan Qur'ani. Staf Pengajar merupakan alumni berbagai universitas negeri dan swasta, seperti UIN Mataram, UIN Malang. Ustadz dan ustadzah alumni Ponpes Tahfidz dengan kualifikasi tenaga pendidik terdiri dari S-1 dan S-2.

Waktu jam pelajaran dibagi menjadi 2 yaitu

- a. Reguler : 07.00 - 12.00 WITA
- b. Boarding Tahfidz : 12.00 – 15.30 WITA

Sarana dan Prasarana yang disediakan antara lain:

- a. Masjid
- b. Lapangan olahraga
- c. Kolam renang
- d. Kola ikan
- e. Kolam bermain air
- f. Kantin Madrasah

- g. Wahana Outbond
- h. Perpustakaan mini
- i. Ruang guru dan karyawan
- j. Koperasi
- k. kamar mandi atau WC
- l. Berugak Pembelajaran

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### a. Komunikasi Visual

Dalam buku Komunikasi Visual dan Periklanan karya Muhammad Istizar Nusantara Edisi Pertama, menjelaskan bahwa Desain Komunikasi Visual adalah ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa tata letak(layout), penulisan huruf (tipografi), gambar (drawing), simbol atau lambang [9]. Komunikasi visual yaitu mengkomunikasikan sebuah informasi atau pesan secara visual atau bisa dilihat dengan mata. Desain komunikasi visual bertujuan mempengaruhi orang untuk mengamati sebuah desain atau seni. Target tersebut memberikan respon positif terhadap karya seni yang dibuat. Oleh karena itu desain visual harus komunikatif, mudah diamati, dibaca, dan dimengerti oleh target [9].

### b. Desain Grafis

Pengertian desain berarti menggambar, merencanakan dan mensketsa atau mengatur asal mula beberapa elemen yang terpisah menjadi satu kesatuan yang utuh menjadi karya seni. Menurut Coirul Amin, desain adalah kerangka berupa bentuk, motif, corak yang diimplementasikan dan dituangkan pada suatu karya atau objek. Menurut Oxford Dictionaries, desain merupakan rencana atau gambaran yang akan dibuat untuk menunjukkan penampilan dan fungsinya, seperti desain untuk bangunan, desain pakaian, atau desain untuk benda lain. Desain grafis merupakan bentuk seni yang memadukan berbagai elemen grafis, seperti titik, garis, warna dan sebagainya, yang mana semua elemen tersebut dirancang sedemikian rupa sehingga dapat menyampaikan informasi sesuai keinginan [10]. Desain grafis dapat memberikan keterampilan dalam berkomunikasi secara visual melalui media teks atau gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan dengan menggunakan software desain grafis [ 11].

### c. Canva

Canva merupakan aplikasi desain secara online, yang menyediakan beragam desain grafis yang terdiri atas; presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, edit foto dan cover facebook [12]. Aplikasi Canva menyediakan berbagai template dan alat desain yang penggunaannya tidak memiliki latar belakang desain grafis agar dapat membuat desain yang menarik secara mudah. Pengguna dapat mengedit teks, mengubah gambar, menambahkan elemen grafis, menggunakan berbagai jenis font dan warna, serta mengatur tata letak desain sesuai kebutuhan.

### d. Poster

Poster termasuk media visual yang dapat digunakan sebagai perantara dan informasi secara tertulis [13]. Poster dibuat sebagai salah satu media visual dalam memberikan suatu informasi. Pelatihan membuat poster dengan aplikasi Canva dapat memberikan kesan yang lebih interaktif terhadap pembaca dalam meningkatkan kreativitas dan literasi karena informasi yang terdapat dalam poster akan dikemas dalam bentuk yang lebih menarik serta penyampaiannya yang lebih efektif.

## 3. METODE PENGABDIAN MASYARAKAT

Tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dapat dilihat pada Gambar 1 dibagi menjadi empat tahapan yaitu tahap meminta kesediaan mitra, tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi:



Gambar 1. Tahapan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Berikut rincian penjelasan tahapan pada Gambar 1, yaitu:

1. Meminta kesediaan mitra

Langkah pertama dari tahap persiapan ini adalah tim anggota Pengabdian Kepada Masyarakat mengadakan rapat untuk menentukan sekolah yang akan dijadikan mitra dalam pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat ini. Setelah rapat akhirnya diputuskan untuk melaksanakan di sekolah Madrasah Ibtidaiyah Integral FullDay Buah Hati Insani. Pesertanya adalah guru-guru tenaga pendidik pada sekolah tersebut. Pada tahap ini dilakukan identifikasi siapa yang akan mejadi peserta pelatihan canva, sehingga dengan mengetahui siapa yang akan mengikuti pelatihan akan membantu dalam merancang konten dan pendekatan yang sesuai.

#### 2. Tahap persiapan

Tahapan selanjutnya adalah identifikasi kebutuhan dan tujuan pelatihan canva. Apakah peserta ingin mempelajari dasar-dasar Canva, mengembangkan keterampilan desain grafis, atau fokus pada penggunaan Canva dalam konteks spesifik seperti pemasaran atau promosi. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa terdapat beberapa kendala oleh peserta dalam membuat slide presentasi PPT yang interaktif, menarik dan mudah dipahami serta desain grafis berupa flayer atau poster, dan konten media sosial.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh Madrasah Ibtidaiyah Integral FullDay Buah Hati Insani, tim pengabdian kepada masyarakat melakukan perencanaan dengan Menyusun bahan ajar untuk pelatihan canva yang relevan. Pada tahap ini direncanakan urutan materi yang memadai untuk memastikan peserta membangun pemahaman dan keterampilan secara progresif. Pemilihan metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan kebutuhan pelatihan Canva, mencakup presentasi, demonstrasi langsung, studi kasus, latihan praktis, dan diskusi kelompok.

#### 3. Tahap pelaksanaan

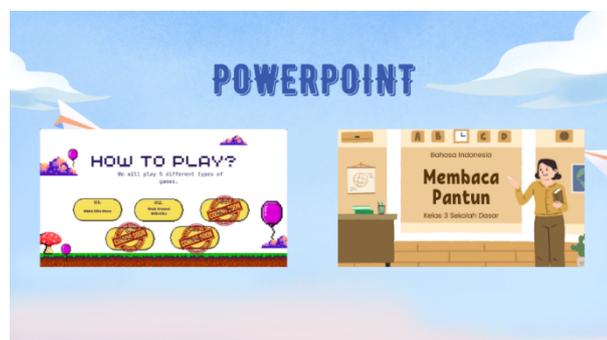
Pada tahap ini dilaksanakan secara luring di sekolah Madrasah Ibtidaiyah Integral FullDay Buah Hati Insani Kota Mataram. Pelaksanaan pelatihan diawali dengan pengantar yang menjelaskan tujuan, manfaat, dan harapan dari pelatihan Canva. Kemudian menjelaskan kepada peserta dengan antarmuka Canva, fitur-fitur utama, dan navigasi dasar dalam platform. Kemudian demonstrasi langkah demi langkah menggunakan Canva untuk mendukung pembuatan media pembelajaran yang interaktif dengan membuat desain grafis sederhana. Selain itu juga dijelaskan fitur-fitur lanjutan Canva seperti penggunaan layer, efek visual, pengaturan tata letak, pemilihan warna, dan tipografi dan juga penjelasan tentang prinsip-prinsip desain grafis, seperti keseimbangan, kontras, proporsi, dan visualisasi data.

#### 4. Tahap evaluasi

Setelah pelatihan selesai, peserta diminta untuk mengisi survei evaluasi untuk menilai keefektifan pelatihan. Peserta diberikan kesempatan untuk memberikan umpan balik tentang pelatihan, materi yang diajarkan, dan pengalaman mereka dalam menggunakan Canva.

### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan hasil pelaksanaan kegiatan dan luaran kegiatan termasuk di dalamnya dokumentasi dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat. Selain itu juga menyajikan evaluasi pelaksanaan kegiatan. Pelaksanaan kegiatan dilakukan pada hari Sabtu, tanggal 31 Agustus 2024 diikuti oleh 11 peserta dengan jumlah personel tim PKM berjumlah 6 peserta. pelatihan diawali dengan pembukaan dari tim PKM dari Teknik Informatika Universitas Mataram sekaligus penyampaian materi. Penyampaian materi pelatihan menggunakan metode ceramah dan praktikum yaitu dengan mempraktekkan langsung materi yang disampaikan. Kegiatan pelatihan dilakukan dengan lancar dan baik. Bapak ibu guru dapat mengikuti seluruh materi. Berikut ini adalah beberapa contoh materi yang dikerjakan dapat dilihat pada Gambar 2, Gambar 3, dan Gambar 4 dibawah ini:



Gambar 2. Materi pembuatan PPT



Gambar 3. Materi pembuatan Poster



Gambar 4. Materi perluasan canva

Beberapa fitur canva yang diajarkan yaitu:

1. Timer
2. Integrasi Artificial Intelligence
3. Remote Controller
4. Avatar Presenter
5. Edit PDF
6. Edit Bersama

Dari hasil pengamatan dari tim pelaksana PKM selama berjalannya pelatihan, peserta yang semula tidak bisa dan tidak pernah menggunakan Canva, setelah pelatihan jadi bisa menggunakannya. Adapun rata-rata tingkat ketrampilan yang dimiliki hampir semua peserta memiliki hasil yang baik dalam hal kesesuaian tujuan desain, kreatifitas dan keaslian desain, penggunaan fitur dan elemen desain canva, komposisi visual dan tata letak serta kualitas penggunaan warna dan huruf.

Pelatihan berlangsung dengan lancar hingga berakhirnya acara. Berikut adalah foto dokumentasi ketika sesi pelatihan dari tim PKM Teknik Informatika Unram bersama Bapak Ibu guru Madrasah Ibtidaiyah Integral FullDay Buah Hati Insani yang bisa dilihat di Gambar 5 hingga Gambar 10.



Gambar 5. Proses Pelatihan Canva 1



Gambar 6. Proses Pelatihan Canva 2



Gambar 7. Proses Pelatihan Canva 3



Gambar 8. Serah terima sumbangan alat pembelajaran



Gambar 9. Foto bersama tim PKM dan peserta

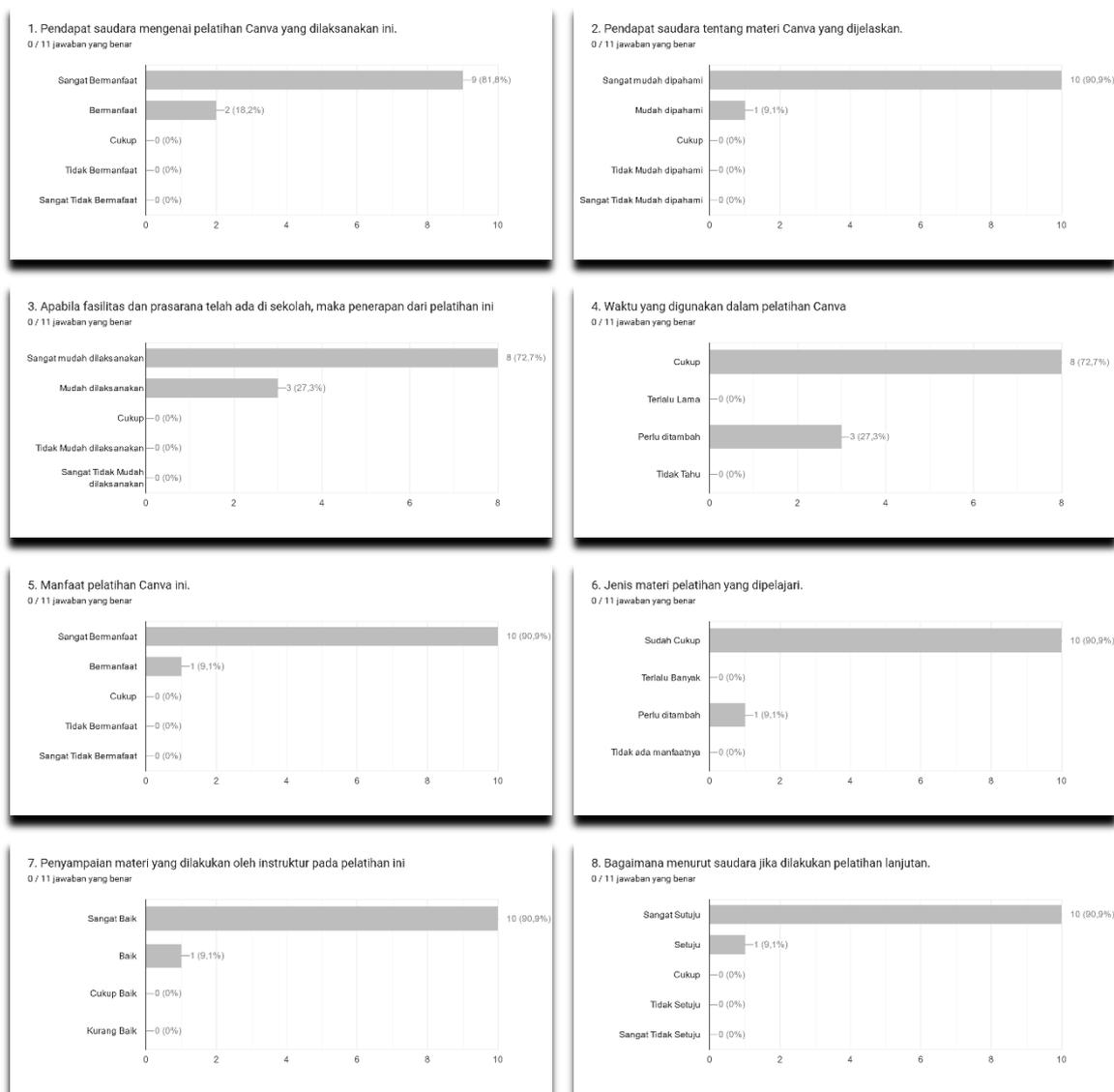


Gambar 10. Foto bersama tim PKM

Untuk tahap evaluasi kegiatan ini dengan memberikan kuesioner online menggunakan media google formulir yang dapat langsung diisi oleh setiap guru yang menjadi peserta pelatihan. Peserta yang mengisi kuesioner ini sebanyak 11 orang. Pertanyaan dari kuesioner ini adalah sebagai berikut:

1. Pendapat saudara mengenai pelatihan Canva yang dilaksanakan ini.
2. Pendapat saudara tentang materi Canva yang dijelaskan.
3. Apabila fasilitas dan prasarana telah ada di sekolah, maka penerapan dari pelatihan ini
4. Waktu yang digunakan dalam pelatihan Canva
5. Manfaat pelatihan Canva ini.
6. Jenis materi pelatihan yang dipelajari.
7. Penyampaian materi yang dilakukan oleh instruktur pada pelatihan ini
8. Bagaimana menurut saudara jika dilakukan pelatihan lanjutan.

Untuk hasil kuesionernya dapat dilihat pada Gambar 11 yang berbentuk grafik.



Gambar 11. Persentase setiap pertanyaan kuesioner

Dari grafik kuesioner diatas memberikan informasi sebagai berikut:

1. Sangat bermanfaat pelatihan Canva yang dilaksanakan ini sebesar 81,8%.
2. Sangat mudah dipahami materi Canva yang dijelaskan sebesar 90,9%.
3. Apabila fasilitas dan prasarana telah ada di sekolah, maka penerapan dari pelatihan ini sangat mudah dilaksanakan sebesar 72,7%

4. Waktu yang digunakan dalam pelatihan Canva sudah cukup sebesar 72,7%, sedangkan sisanya (27,3%) menginginkan waktu pelatihannya ditambah.
5. Sangat bermanfaat pelatihan Canva ini sebesar 90,9%.
6. Jenis materi pelatihan yang dipelajari sudah cukup bagi peserta sebesar 90,9%.
7. Penyampaian materi yang dilakukan oleh instruktur pada pelatihan ini sangat baik sebesar 90,9%.
8. Peserta sangat setuju jika dilakukan pelatihan lanjutan sebesar 90,9%.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang telah dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Integral FullDay Buah Hati Insani Mataram yang bertujuan untuk memberikan Pelatihan pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran bagi Guru di Madrasah Ibtidaiyah Integral FullDay Buah Hati Insani Mataram. Pelatihan bertujuan untuk memberikan wawasan kepada guru untuk dapat membuat media pembelajaran dengan menggunakan Canva. Peserta pelatihan sangat antusias dalam mengikuti jalannya pelatihan. Semua guru memberikan respon sangat positif terhadap pelaksanaan pelatihan Canva. Guru sangat setuju bahwa Canva sangat mempermudah membuat media pembelajaran, Canva mudah untuk digunakan, Canva dapat digunakan untuk membuat media yang lebih kreatif dan inovatif, media hasil desain menggunakan Canva disukai peserta didik, dan mendesain media pembelajaran dengan memanfaatkan Canva lebih efisien digunakan dibandingkan media konvensional.

Untuk mengoptimalkan hasil pengabdian kepada masyarakat, maka perlu diberikan saran- saran sebagai berikut perlu pelatihan lanjutan canva mengenai fitur-fitur pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan yang lebih mendalam, sehingga mempermudah inovasi dan kreatifitas guru dalam pembuatan materi ajar.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan kepada Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Integral FullDay Buah Hati Insani Mataram yang telah memberikan kami waktu luang dalam berbagi ilmu mengenai aplikasi canva yang saat ini semakin marak digunakan oleh berbagai kalangan. Serta kami ucapkan kepada Prodi Teknik Informatika Universitas Mataram yang selalu mendukung kegiatan pengabdian kepada masyarakat di setiap tahunnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Saputra, A. M. A., & Taufik, A. (2023). Mobile-Based Bus Rapid Transit (Brt) Payment Information System. *Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 3(1), 47–62.
- [2] Murtado, D., Hita, I. P. A. D., Chusumastuti, D., Nuridah, S., Ma'mun, A. H., & Yahya, M. D. (2023). Optimalisasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Online Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Menengah Atas. *Journal On Education*, 6(1), 35–47.
- [3] Saputra, A. M. A., Huriati, N., Lahiya, A., Bahansubu, A., Rofi'i, A., & Taupiq, T. (2023). Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Hybrid Berbasis Kearifan Lokal Untuk Mengembangkan Potensi Siswa. *Journal On Education*, 6(1), 1102–1110.
- [4] Halim, A., Noor, L. S., Hita, I. P. A. D., Cahyo, A. D., Risdiyanto, A., & Utomo, J. (2023). Pelatihan Penulisan Karya Ilmiah Bidang Pendidikan Jasmani. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1601–1606.
- [5] Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal On Education*, 6(1), 732–741. <https://doi.org/10.31004/Joe.V6i1.2988>
- [6] Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3).
- [7] Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Ubj*, 5(1), 75–84.
- [8] Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79-85.
- [9] Istizar, M. (2020). *Komunikasi Visual dan Periklanan (Edisi 1)*. Penerbit Green Komunka.
- [10] Sudirman, L., Guswandi, C. P., & Disemadi, H. S. (2021). Kajian Hukum Keterkaitan Hak Cipta Dengan Penggunaan Desain Grafis Milik Orang Lain Secara Gratis di Indonesia. *Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 8(3), 207–218.
- [11] Zaman, A. N., As'adi, M., Nur, I., Rizal, R., & Mahfud, H. (2020). Pemberdayaan Dan Pelatihan Desain Grafis Bisnis Kekinian Pada Desa Limo. *Jurnal Widya Laksana*, 9(1), 6–10.
- [12] Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>

- [13] Wicaksana, E. J., Atmadja, P., & Asmira, Y. (2020). Pengembangan Poster Kesehatan Reproduksi Berbasis Pendidikan Karakter Menggunakan Canva pada Usia Remaja Sekolah di SMA. *Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: e-Saintika*, 4(2), 160. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v4i2.215>