

PEMANFAATAN PLATFORM CANVA UNTUK PENINGKATAN LITERASI DESAIN GRAFIS SISWA DALAM KEGIATAN KAMPANYE SEKOLAH

Ahmad Jailani^{1*}, Dilafatul Kholilah², Nabila Riandita³

^{1,2,3}STKIP PGRI Situbondo, Indonesia

*e-mail korespondensi: ahmadjailani2903@gmail.com

Info Artikel

Diajukan: 22-07-2025

Diterima: 27-07-2025

Diterbitkan: 09-12-2025

Keyword:

Graphic Design, Canva, Digital Literacy, School Campaign, Community Service

Kata Kunci:

Desain Grafis, Canva, Literasi Digital, Kampanye Sekolah, Pengabdian Masyarakat

Lisensi:

cc-by-sa

Abstract

Graphic design skills are becoming essential competencies to support visual communication in the digital era, especially within educational environments. However, many educational institutions have not yet optimized the use of visual media to effectively convey educational messages, including in school campaign activities. This article discusses the results of a community service activity in the form of a graphic design training using the Canva platform for students at MA Miftahul Ulum Besuki. The activity aimed to improve students' graphic design literacy and produce visual works such as posters and brochures that are engaging, communicative, and relevant to school-related issues. The implementation method involved hands-on practice, project-based learning, and intensive mentoring in using Canva. The results show a significant improvement in students' technical and conceptual skills in designing educational visual content. The produced materials were also utilized directly by the school for PPDB (new student enrollment) campaigns and other social promotions. The discussion of this article highlights Canva as an effective, inclusive, and adaptive platform to enhance students' graphic design capabilities in the digital age. This activity is recommended to be replicated in other schools as a strategy for strengthening students' digital literacy and creativity.

Abstrak

Keterampilan desain grafis menjadi salah satu kompetensi penting dalam menunjang komunikasi visual di era digital, khususnya di lingkungan pendidikan. Namun, masih banyak institusi pendidikan yang belum memanfaatkan media visual secara optimal dalam menyampaikan pesan-pesan edukatif, termasuk dalam kegiatan kampanye sekolah. Artikel ini membahas hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan desain grafis menggunakan platform Canva kepada siswa MA Miftahul Ulum Besuki. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan literasi desain grafis siswa serta menghasilkan karya visual berupa poster dan brosur kampanye yang menarik, komunikatif, dan relevan dengan isu-isu sekolah. Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui pendekatan praktik langsung, pembelajaran berbasis proyek, dan pendampingan intensif dalam penggunaan Canva. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan teknis dan konseptual siswa dalam merancang konten visual edukatif. Produk yang dihasilkan juga dimanfaatkan langsung oleh pihak sekolah sebagai media kampanye PPDB dan promosi sosial lainnya. Pembahasan artikel ini menunjukkan bahwa Canva merupakan platform yang efektif, inklusif, dan adaptif untuk meningkatkan kemampuan desain grafis siswa di era digital. Kegiatan ini direkomendasikan untuk direplikasi di sekolah lain sebagai strategi penguatan literasi digital dan kreativitas siswa.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan (Permatasari et al., 2024). Di era digital seperti sekarang, penyampaian informasi tidak hanya mengandalkan kekuatan pesan verbal atau teks semata, melainkan juga menuntut kehadiran media visual yang menarik, komunikatif, dan relevan dengan audiens sasaran (Jin et al., 2024). Komunikasi visual menjadi sarana penting dalam mendukung proses edukasi, baik dalam pembelajaran di kelas maupun dalam kegiatan kampanye sekolah

yang bertujuan menyampaikan pesan-pesan sosial, promosi institusi, maupun nilai-nilai pendidikan lainnya (Abidin et al., 2025). Media seperti poster dan brosur menjadi alat strategis untuk menunjang kampanye-kampanye sekolah (Rahman et al., 2024). Namun, kenyataannya, masih banyak desain visual edukatif yang diproduksi oleh sekolah maupun siswa cenderung bersifat konvensional, monoton, dan kurang menarik secara visual (Rahmawati & Wicaksono, 2021).

Permasalahan ini tampak nyata di berbagai satuan pendidikan, termasuk di MA Miftahul Ulum Besuki, Kabupaten Situbondo. Kegiatan kampanye sekolah seperti promosi Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB), kampanye anti perundungan, promosi kebersihan lingkungan, hingga literasi digital masih didominasi oleh materi visual yang tidak sesuai dengan karakteristik generasi muda saat ini (Afriadi et al., 2023). Siswa dari generasi Z dan Alpha merupakan generasi yang sangat dekat dengan estetika digital serta terbiasa mengakses informasi melalui media visual yang dinamis dan kreatif (Sahputri et al., 2024). Oleh karena itu, penggunaan media kampanye sekolah yang tidak menarik secara visual dapat berdampak langsung terhadap efektivitas pesan yang disampaikan dan melemahkan citra institusi di mata publik (Catubig et al., 2024). Dalam konteks inilah kebutuhan untuk meningkatkan literasi desain grafis siswa menjadi sangat mendesak. Literasi desain tidak hanya mencakup kemampuan teknis dalam menggunakan perangkat lunak desain, tetapi juga mencakup pemahaman mengenai prinsip-prinsip dasar desain seperti keseimbangan, kontras, harmoni, tipografi, dan penekanan visual. Literasi ini merupakan bagian dari kompetensi abad 21 yang mencakup kreativitas, komunikasi, dan literasi digital (Kemendikbudristek, 2021). Mengembangkan keterampilan tersebut tidak hanya akan memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga memungkinkan mereka menjadi subjek aktif dalam membentuk identitas visual sekolah melalui partisipasi dalam pembuatan media kampanye yang menarik dan berdampak (Muhajir et al., 2024).

Sebagai respons terhadap kebutuhan tersebut, tim pelaksana menginisiasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk pelatihan desain konten edukatif menggunakan platform Canva (Majid & Alali, 2025). Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis web yang sangat populer dan bersifat user-friendly, sehingga cocok digunakan oleh pemula maupun profesional. Platform ini menyediakan berbagai template siap pakai, elemen visual, tipografi, dan fitur kolaborasi yang memudahkan pengguna untuk membuat desain visual secara mandiri maupun kelompok tanpa memerlukan keahlian teknis tingkat lanjut (Canva, 2024). Canva juga mendukung prinsip inklusivitas dalam pendidikan, di mana siswa dari berbagai latar belakang mampu mengakses dan memanfaatkannya dengan mudah.. Kegiatan pelatihan Canva yang dilaksanakan di MA Miftahul Ulum melibatkan siswa-siswi yang dibagi dalam beberapa kelompok kecil. Mereka didorong untuk membuat desain poster dan brosur yang digunakan sebagai media kampanye PPDB dan kampanye sosial sekolah lainnya (Kumar, 2025). Kegiatan ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan keterampilan teknis dalam menggunakan Canva, tetapi juga untuk memperkuat pemahaman siswa tentang pentingnya visualisasi informasi dalam membangun komunikasi yang efektif (Rahma et al., 2024). Melalui pendekatan praktik langsung, siswa diarahkan untuk memahami proses kreatif desain mulai dari menentukan konsep, memilih warna dan font, hingga menyusun informasi agar pesan tersampaikan secara optimal (Kajian et al., 2025).

Kajian pustaka menunjukkan bahwa media visual terbukti memiliki pengaruh besar terhadap efektivitas penyampaian pesan edukatif (Sugiarni et al., 2024). Fitriyani & Nugroho (2022) menemukan bahwa visualisasi informasi dapat meningkatkan daya serap pesan hingga 60% dibandingkan hanya menggunakan teks. Hal ini diperkuat oleh Mulford (2021) yang menyatakan bahwa desain grafis yang efektif dalam konteks pendidikan

bukan hanya mempercantik tampilan informasi, tetapi mampu membentuk persepsi, pemahaman, bahkan perilaku siswa terhadap pesan yang disampaikan (Kartika et al., 2025). Desain yang sesuai dengan audiens juga memiliki kekuatan persuasi yang lebih tinggi, terutama dalam konteks promosi atau kampanye sosial (Lupton, 2020; Lidwell, 2020). Dengan pelatihan Canva ini, siswa tidak hanya diberi bekal teknis dalam menggunakan aplikasi, tetapi juga dilatih untuk berpikir visual dan kreatif (Yunni et al., 2025). Mereka diajarkan untuk mengidentifikasi pesan inti yang ingin disampaikan, menyusunnya dalam bentuk visual yang menarik, serta mempertimbangkan audiens sasaran agar pesan dapat tersampaikan secara maksimal (Angelica et al., 2024). Di sisi lain, sekolah juga diuntungkan karena dapat memanfaatkan hasil karya siswa sebagai materi kampanye yang berkualitas, relevan, dan mencerminkan semangat kolaboratif serta kreativitas siswa (Pinontoan et al., 2023).

Secara keseluruhan, pelatihan desain grafis menggunakan Canva menjadi solusi konkret dalam menjawab tantangan rendahnya kualitas media kampanye sekolah serta rendahnya literasi visual di kalangan pelajar (Wicaksana et al., 2025). Kegiatan ini sekaligus menjadi bentuk nyata pengabdian kepada masyarakat berbasis institusi pendidikan, dengan mengusung semangat pemberdayaan dan peningkatan kapasitas siswa dalam bidang teknologi kreatif (Setyani et al., 2025). Diharapkan, program seperti ini dapat direplikasi dan dikembangkan lebih lanjut di sekolah-sekolah lain sebagai bagian dari penguatan kompetensi digital peserta didik (Roy et al., 2024).

METODE PENELITIAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berangkat dari identifikasi permasalahan yang dihadapi oleh mitra, yaitu MA Miftahul Ulum Besuki, Situbondo. Permasalahan utama yang dihadapi sekolah adalah kurang optimalnya kualitas desain visual dalam media kampanye edukatif seperti poster dan brosur. Konten-konten tersebut umumnya masih bersifat konvensional, kurang menarik, serta tidak disesuaikan dengan karakteristik visual siswa generasi digital (Z dan Alpha). Dampaknya, pesan-pesan penting yang ingin disampaikan sekolah terkait promosi PPDB, anti perundungan, kebersihan, maupun literasi digital tidak tersampaikan secara efektif kepada siswa maupun masyarakat. Di sisi lain, potensi siswa dalam bidang desain grafis masih belum terfasilitasi secara maksimal.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, ditawarkan solusi berupa pelatihan keterampilan desain grafis berbasis Canva, dengan pendekatan berbasis praktik langsung dan pembelajaran kolaboratif. Metode pelaksanaan kegiatan ini disusun secara bertahap, dimulai dari tahap persiapan, pelaksanaan inti, hingga evaluasi dan tindak lanjut.

Tahap pertama adalah persiapan, yang mencakup koordinasi antara tim pelaksana dengan pihak sekolah mitra untuk merancang bentuk kegiatan yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Tim pelaksana menyusun modul pelatihan yang meliputi materi pengantar desain grafis, prinsip dasar komunikasi visual, serta tutorial penggunaan Canva. Materi disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa, dengan pendekatan yang sederhana namun tetap komprehensif. Pada tahap ini juga dilakukan inventarisasi sarana dan prasarana yang dibutuhkan, seperti laptop, koneksi internet, proyektor, serta akun Canva untuk peserta.

Tahap kedua adalah pelaksanaan pelatihan, yang dilaksanakan secara tatap muka di lingkungan sekolah. Kegiatan dimulai dengan penyampaian materi pengantar oleh pemateri menggunakan media presentasi. Materi yang disampaikan meliputi pengertian desain grafis, peran desain dalam komunikasi edukatif, serta prinsip-prinsip visual seperti keseimbangan, kontras, kesatuan, dan penekanan. Setelah itu, peserta diperkenalkan

pada platform Canva, termasuk fitur-fitur dasar, template desain, serta teknik penggunaan elemen visual seperti font, warna, ikon, dan ilustrasi.

Setelah memahami teori dasar, peserta dibagi ke dalam lima kelompok. Masing-masing kelompok ditugaskan untuk membuat satu desain poster dan satu brosur kampanye sekolah sesuai dengan tema yang relevan. Tema kampanye antara lain adalah promosi PPDB, pentingnya menjaga kebersihan, kampanye anti bullying, etika bermedia sosial, dan literasi digital. Setiap kelompok mendiskusikan pesan yang ingin disampaikan, lalu menerapkannya dalam bentuk desain visual menggunakan Canva. Kegiatan praktik ini dilakukan secara intensif, dengan pendampingan langsung dari tim pelaksana.

Tahap ketiga adalah evaluasi dan refleksi hasil karya. Setelah seluruh kelompok menyelesaikan desain, dilakukan sesi presentasi dan pemaparan hasil karya. Setiap kelompok menjelaskan konsep visual yang mereka buat, pemilihan elemen desain, serta strategi penyampaian pesan. Tim pelaksana memberikan umpan balik konstruktif untuk masing-masing kelompok, baik dari sisi teknis desain maupun efektivitas komunikasi visual. Karya siswa kemudian dievaluasi berdasarkan kriteria estetika, keterbacaan, kesesuaian tema, dan kreativitas.

Sebagai bentuk tindak lanjut, karya-karya terbaik direkomendasikan untuk dijadikan media kampanye resmi sekolah. Selain itu, pelatihan ini menjadi dasar penguatan program ekstrakurikuler desain grafis di sekolah. Metode pelaksanaan ini membuktikan bahwa pelatihan desain berbasis Canva mampu menjadi solusi strategis dalam meningkatkan literasi visual siswa, sekaligus mendukung efektivitas komunikasi sekolah kepada publik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan desain grafis menggunakan platform Canva yang dilaksanakan di MA Miftahul Ulum Besuki merupakan bentuk pengabdian masyarakat yang bertujuan meningkatkan literasi desain grafis peserta didik. Hasil utama yang diperoleh dari kegiatan ini adalah kemampuan siswa dalam merancang konten visual edukatif berupa poster dan brosur kampanye sekolah. Kegiatan ini dilakukan secara bertahap, mulai dari pengenalan prinsip-prinsip dasar desain grafis, penggunaan Canva, praktik pembuatan karya, hingga presentasi hasil akhir oleh masing-masing kelompok.

Peserta pelatihan dibagi menjadi lima kelompok, di mana setiap kelompok menghasilkan satu karya desain poster yang mengangkat tema kampanye edukatif. Tema yang dipilih beragam dan disesuaikan dengan kebutuhan sekolah serta konteks sosial di kalangan pelajar, seperti promosi Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB), kampanye anti perundungan (bullying), literasi digital, kebersihan lingkungan sekolah, dan etika dalam menggunakan media sosial. Pembuatan poster dilakukan secara kolaboratif, di mana siswa secara aktif merancang visual dan menyusun pesan utama dengan mempertimbangkan prinsip desain yang telah dipelajari.

PEMANFAATAN PLATFORM CANVA UNTUK PENINGKATAN LITERASI DESAIN

Berikut adalah dokumentasi karya desain yang dihasilkan oleh siswa:



Gambar 1. Poster Hasil Desain Kelompok 1 Menampilkan visual promosi PPDB dengan kombinasi warna yang seimbang dan font yang mudah dibaca.



Gambar 2. Poster Hasil Desain Kelompok 2 Mengangkat tema literasi digital dengan tampilan visual minimalis dan warna dominan biru.



Gambar 3. Poster Hasil Desain Kelompok 3 Membahas pentingnya kebersihan sekolah dengan ilustrasi dan ikon yang komunikatif.



Gambar 4. Poster Hasil Desain Kelompok 4 Mengusung kampanye anti-bullying dengan visual ilustratif dan pesan yang menonjol.



Gambar 5. Poster Hasil Desain Kelompok 5 Menekankan pentingnya etika dalam bermedia sosial dengan desain yang berani namun informatif.

Setiap poster memiliki karakteristik visual dan kualitas desain yang berbeda-beda, namun secara umum menunjukkan pemahaman siswa terhadap materi pelatihan. Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi, karya dari Kelompok 1 dan Kelompok 3 menonjol dari segi estetika visual dan efektivitas penyampaian pesan. Kelompok 2 menunjukkan kekuatan pada kesederhanaan dan keselarasan warna, sementara Kelompok 4 dan 5 dinilai perlu meningkatkan keterbacaan teks dan kontras warna.

Untuk mengukur kualitas karya siswa, dilakukan penilaian berdasarkan empat indikator utama, yaitu: (1) estetika visual (komposisi, warna, ilustrasi), (2) keterbacaan pesan (tipografi dan penekanan), (3) kesesuaian desain dengan tema, dan (4) kreativitas. Berikut adalah tabel hasil evaluasi karya desain:

Tabel 1. Penilaian Kualitas Poster Berdasarkan Indikator Desain

Kelompok	Estetika Visual	Keterbacaan	Kesesuaian Tema	Kreativitas	Total Skor
1	Sangat Baik	Baik	Sangat Baik	Baik	90
2	Baik	Baik	Baik	Cukup	80
3	Baik	Sangat Baik	Baik	Baik	85
4	Cukup	Cukup	Baik	Baik	78
5	Cukup	Kurang	Cukup	Baik	70

Secara umum, hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta memiliki potensi besar dalam bidang desain grafis jika difasilitasi dengan pendekatan pembelajaran yang tepat. Pelaksanaan kegiatan pelatihan desain menggunakan Canva memberikan dampak positif dalam meningkatkan keterampilan visual dan digital siswa. Sebelum kegiatan dimulai, mayoritas siswa belum mengenal platform Canva dan belum memahami bagaimana menyusun desain kampanye yang menarik dan efektif. Setelah mengikuti kegiatan, peserta tidak hanya mampu mengoperasikan Canva, tetapi juga dapat mempraktikkan prinsip-prinsip desain grafis dalam menyusun pesan visual yang komunikatif.

Hasil ini selaras dengan temuan Fitriyani dan Nugroho (2022), yang menyatakan bahwa penggunaan media visual mampu meningkatkan daya serap informasi hingga 60% lebih baik dibandingkan penyampaian secara verbal atau teks murni. Pelatihan ini juga menunjukkan bahwa dengan pendekatan berbasis praktik langsung dan pembelajaran kelompok, siswa lebih mudah memahami konsep desain serta menerapkannya dalam konteks nyata. Dari sisi pemahaman desain, siswa menunjukkan perkembangan dalam mengidentifikasi unsur-unsur visual seperti keseimbangan layout, pemilihan warna yang harmonis, dan penggunaan font yang sesuai dengan target audiens. Hal ini mendukung pendapat Meggs (2016) dan Lupton (2020), bahwa komunikasi visual dalam pendidikan harus mengedepankan pesan yang jelas serta estetika visual yang menarik, agar mampu membangun persepsi yang positif terhadap konten edukatif.

Pelatihan ini juga menjadi media penguatan karakter dan soft skills siswa. Dalam proses desain, siswa belajar bekerja sama dalam kelompok, menghargai ide satu sama lain, dan menyampaikan pesan secara etis. Nilai-nilai kolaborasi, tanggung jawab, dan pemecahan masalah muncul selama proses diskusi dan pembuatan poster. Ini mendukung kompetensi abad 21 yang menekankan pentingnya kreativitas, kolaborasi, dan literasi digital (Kemendikbudristek, 2021). Dibandingkan dengan kegiatan pengabdian serupa di sekolah lain, pendekatan pelatihan ini memiliki keunikan pada keberlanjutan hasilnya. Karya siswa tidak hanya menjadi hasil pelatihan, tetapi juga dimanfaatkan oleh sekolah sebagai media promosi dan kampanye aktual. Beberapa poster dicetak dan dipajang di area strategis sekolah, sementara lainnya digunakan untuk konten digital di media sosial resmi madrasah. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan, tetapi juga memberikan kontribusi nyata bagi institusi mitra.

Namun demikian, terdapat beberapa tantangan selama pelaksanaan kegiatan. Salah satunya adalah keterbatasan infrastruktur seperti jaringan internet yang tidak selalu stabil dan jumlah perangkat yang terbatas. Selain itu, keterampilan awal siswa yang berbeda-beda membuat tim pelaksana harus menyesuaikan ritme pelatihan agar seluruh peserta dapat memahami materi secara merata. Meskipun demikian, semua kelompok berhasil menyelesaikan tugasnya dengan hasil yang cukup memuaskan. Kegiatan ini memberikan pembelajaran bahwa penguatan literasi visual di kalangan siswa sangat mungkin dilakukan dengan pendekatan yang sederhana, praktis, dan aplikatif. Platform seperti Canva memberikan ruang demokratisasi desain, di mana siapa saja, termasuk pelajar, dapat menjadi kreator konten yang bermakna dan berdampak. Diharapkan kegiatan semacam ini dapat dijadikan model pengembangan keterampilan desain grafis di sekolah lain, khususnya dalam mendukung program digitalisasi pendidikan dan promosi lembaga berbasis konten visual kreatif.

KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan desain grafis berbasis platform Canva yang dilaksanakan di MA Miftahul Ulum Besuki telah berhasil menjawab permasalahan rendahnya kualitas media kampanye sekolah serta keterbatasan literasi desain grafis di kalangan siswa. Melalui pendekatan berbasis praktik dan pembelajaran kolaboratif, siswa mampu memahami prinsip-prinsip dasar desain visual serta menerapkannya secara langsung dalam pembuatan poster dan brosur bertema edukatif. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa siswa tidak hanya mengalami peningkatan keterampilan teknis dalam menggunakan Canva, tetapi juga memperoleh pemahaman konseptual tentang komunikasi visual yang efektif. Karya-karya desain yang dihasilkan membuktikan bahwa siswa mampu menyampaikan pesan edukatif dengan visual yang menarik, informatif, dan sesuai dengan audiens sasaran. Pelatihan ini juga memberikan dampak positif dalam hal penguatan

keterampilan abad 21, seperti kreativitas, literasi digital, kolaborasi, dan berpikir kritis. Selain itu, produk yang dihasilkan tidak hanya menjadi hasil pembelajaran, tetapi juga dimanfaatkan langsung oleh sekolah sebagai media kampanye nyata, baik dalam bentuk cetak maupun digital. Secara umum, kegiatan pengabdian ini membuktikan bahwa platform Canva dapat menjadi alat yang efektif dan inklusif untuk meningkatkan literasi desain grafis di lingkungan pendidikan. Kegiatan serupa sangat direkomendasikan untuk direplikasi di sekolah lain sebagai bagian dari penguatan kapasitas siswa di era transformasi digital pendidikan.

DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, S. R. Z., Jalaluddin, N. F., Ismail, N. Z., & Zainal, M. A. (2025). The Efficacy of Canva as a Digital Tool for Enhancing Student Learning in Multimedia Interactive Subjects. *International Journal on E-Learning and Higher Education*. <https://doi.org/10.24191/ijelhe.v20n2.2021>
- Afriadi, P., Rozi, F., Prawijaya, S., & Ratno, S. (2023). Using The Canva App as A Media Horizontal Thematic Learning (Art, Science and Language) in Elementary School. *Proceedings of the 4th International Conference on Science Education in The Industrial Revolution 4.0, ICONSEIR 2022, November 24th, 2022, Medan, Indonesia*. <https://doi.org/10.4108/eai.24-11-2022.2332611>
- Angelica, S., Rahmadani, I. N., Yantika, Y., & Rohmani. (2024). Training and Assistance in using the Canva application at SMP Muhammadiyah Ahmad Dahlan Metro. *Jurnal Abdimas Nusantara*. <https://doi.org/10.70294/9agp6g43>
- Catubig, M. J., Kilat, R. V., Laurito, M., Patoc, T. M., & Valle, L. (2024). Visual Literacy in the Lived Experiences of BSED Students in Utilizing Canva. *Journal of Educational and Social Research*. <https://doi.org/10.36941/jesr-2024-0090>
- Jin, Z., Ye, F., Nedjah, N., & Zhang, X. (2024). A comparative study of various recommendation algorithms based on E-commerce big data. *Electron. Commer. Res. Appl.*, 68, 101461. <https://doi.org/10.1016/j.elerap.2024.101461>
- Kajian, J., Kependidikan, I., Agustiani, R., Tuasikal, P., & Purnamasari, J. (2025). ENHANCING FOUNDATIONAL LITERACY SKILLS THROUGH DIGITAL MEDIA: A CASE STUDY OF CANVA INTEGRATION AT ELEMENTARY SCHOOLS IN BIAK PAPUA. *AL-MUADDIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*. <https://doi.org/10.46773/muaddib.v7i2.1699>
- Kartika, D. S. Y., Via, Y. V., Megasari, D., Maulana, H., & Atasa, D. (2025). Canva Graphic Design Training to Support Merdeka Curriculum Programs at SD Negeri Jatirejo Nganjuk. *Nusantara Science and Technology Proceedings*. <https://doi.org/10.11594/nstp.2025.47149>
- Kumar, P. (2025). Integrating Canva in Art Education: A Digital Approach to Enhancing Creativity Among Student Teachers. *Journal of Information Systems Engineering and Management*. <https://doi.org/10.52783/jisem.v10i48s.9917>
- Majid, M. A., & Alali, N. (2025). The performance of Canva as a digital teaching Tool for artistic Skills in Kuwait's art education. <https://doi.org/10.21608/jsezu.2025.403421>
- Muhajir, M., Sarwendah, A., & Ibrahim, A. Bin. (2024). Utilization of Canva for education to improve learning effectiveness of vocational students. *Research and Development in*

Education (RaDEn). <https://doi.org/10.22219/raden.v4i1.32808>

- Permatasari, M., Nurhayati, N., Lasmi, H., Fujiastuti, W., Hasanah, N., & Jumrah, J. (2024). Canva Training by Teaching Campus Students in Developing Digital Literacy Skills in Educational Environments. *Journal of Universal Community Empowerment Provision*. <https://doi.org/10.55885/jucep.v4i1.339>
- Pinontoan, N. A., Kristanty, S., Jati, R. P., & Suratno, G. (2023). EXPLORING HIGH SCHOOL STUDENTS' POTENTIAL FOR IMPROVING DESIGN WITH ARTIFICIAL INTELLIGENCE. *ICCD*. <https://doi.org/10.33068/iccd.v5i1.666>
- Rahma, D. N., Ramadhani, K. A., Corazon, M., Fami, A., & Bagus, I. R. G. (2024). The Influence of Canva Application Features on The Graphic Design Confidence: A Case Study of College Students. *JOURNAL OF APPLIED MULTIMEDIA AND NETWORKING*. <https://doi.org/10.30871/jamn.v8i1.7684>
- Rahman, M. S., Sarkar, T. D., Mitasha, U. T., Mia, M. S., & Karthikeyan, S. (2024). E-commerce-based Smart Recommendation System using element-by-element collaborative filtering following with the Machine Learning Technology. *2024 International Conference on Communication, Computing and Internet of Things (IC3IoT)*, 1–6. <https://doi.org/10.1109/ic3iot60841.2024.10550386>
- Roy, S. S., Kumar, A., & Kumar, R. S. (2024). Metadata and Review-Based Hybrid Apparel Recommendation System Using Cascaded Large Language Models. *IEEE Access*, 12, 140053–140071. <https://doi.org/10.1109/access.2024.3462793>
- Sahputri, D. N., Siswanto, D., Zamzami, Z., Nijal, L., Febriadi, B., & Agusviyanda, A. (2024). Creative Design Training in the Gen Z Era: Teacher Training at Vocational Schools Using Canva for Innovative Learning Media. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v8i5.22078>
- Setyani, I., Muharani, M. P., Nurdiana, A., & Putri, R. A. (2025). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Membuat Bahan Promosi Sekolah di SMAN 03 Kota Bengkulu. *KENDURI : Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*. <https://doi.org/10.62159/kenduri.v5i1.1684>
- Sugiarni, Widiastuti, D. E., & Tahrin. (2024). The implementation of Canva as a digital learning tool in English learning at vocational school. *English Learning Innovation*. <https://doi.org/10.22219/englie.v5i2.34839>
- Wicaksana, B., Supriyatna, A., Jamhur, H., Utari, L., & Jamil, N. (2025). Pemanfaatan Canva Mobile Dalam Memudahkan Pembuatan Desain Poster dan Brosur. *KIAT: Kajian Ilmiah Pengabdian Masyarakat*. <https://doi.org/10.36350/kiat.v1i1.12>
- Yunni, M., Pua, E., Nyoman, I., Setiawan, A. F., & Aristana, M. D. W. (2025). Interactive Content for High School Students in Bali with a Multimedia Graphic Design Approach. *Eduvest - Journal of Universal Studies*. <https://doi.org/10.59188/eduvest.v5i1.1556>