

PELATIHAN DESAIN KONTEN BERBASIS *HANDS-ON TRAINING* (PRAKTIK LANGSUNG) UNTUK SANTRI PUTRI PONDOK PESANTREN KUN SHOLIHAN

Erma Susanti^{1*}, Erna Kumalasari Nurnawati², Renna Yanwastika Ariyana³,
Muhammad Sholeh⁴

^{1,2,3,4,5}Universitas AKPRIND Indonesia, Indonesia

erma@akprind.ac.id¹

ernakumala@akprind.ac.id²

renna@akprind.ac.id³

muhash@akprind.ac.id⁴

*corresponding author

Received: 29-05- 2026

Revised: 10-06-2026

Approved: 21-06-2026

ABSTRAK

Pemanfaatan aplikasi desain daring untuk berbagai keperluan dalam pembuatan desain konten menjadi salah satu faktor yang dapat menunjang aktivitas sehari-hari masyarakat di era digital saat ini. Kemampuan literasi digital dalam menggunakan perangkat desain daring menjadi penting untuk dikuasai oleh siapa saja. Kegiatan pelatihan literasi digital untuk para santriwati Pondok Pesantren Kun Sholihan, Gunungkidul diselenggarakan untuk memberi pembekalan pembuatan desain konten dengan memanfaatkan aplikasi daring Canva. Aplikasi Canva sendiri memiliki berbagai fitur yang cukup mudah digunakan oleh berbagai kalangan masyarakat dan dapat digunakan secara gratis. Kegiatan pelatihan dilaksanakan dengan menggunakan metode berbasis praktik langsung atau Hands-On Training. Adanya kegiatan ini diharapkan untuk dapat menjadi bekal sehari-hari bagi peserta dan dapat memanfaatkan kemampuan dasar desain untuk menunjang kegiatan sehari-hari dalam aktivitas pondok pesantren, maupun aktivitas sehari-hari lainnya. Hasil evaluasi kuantitatif terhadap tingkat kepuasan peserta menunjukkan skor dominan 4 dan 5, dengan kategori Baik dan Sangat Baik. Catatan penting terhadap hasil skor 3 pada indikator infrastruktur menunjukkan perlunya perbaikan efisiensi pelatihan di masa mendatang.

Kata Kunci: Canva, Desain, Hands-On Training, Konten, Pelatihan

PENDAHULUAN

Pondok Pesantren Kun Sholihan merupakan institusi pendidikan berbasis keagamaan. Dalam perkembangan era digital saat ini, pondok pesantren menghadapi tantangan digital dan tidak boleh tertinggal dalam penguasaan teknologi. Berdasarkan observasi awal, santri putri memiliki kreativitas yang tinggi dalam bidang kesenian dan literasi, sehingga perlu didukung dengan keterampilan teknis yang memadai. Para santri diharapkan dapat menuangkan ide ke dalam format visual secara profesional. Adanya kesenjangan (gap) keterampilan digital dapat terlihat ketika santri dihadapkan pada tuntutan dalam mengelola publikasi kegiatan pesantren, membuat konten dakwah kreatif, dan menyusun laporan organisasi. Pondok Pesantren Kun Sholihan saat ini memiliki fasilitas laboratorium komputer untuk mendukung program unggulan di bidang pemrograman dan robotik (Kun Sholihan, 2026) , selanjutnya ke depan akan meluas untuk pembelajaran desain dan ketrampilan teknik teknologi informasi lainnya.

Hambatan-hambatan yang ada di lingkungan pesantren seperti spesifikasi perangkat keras atau komputer, pembuatan desain dengan cara-cara konvensional,

penguasaan ketrampilan digital yang belum merata perlu untuk mendapat solusi nyata. Potensi kreatif santri perlu untuk diekspresikan agar tidak timbul kesenjangan kompetensi digital dengan lembaga pendidikan lainnya. Penyelenggaraan pelatihan desain yang praktis dan tidak membutuhkan infrastruktur komputasi yang berat perlu dilakukan untuk meningkatkan daya saing dalam penguasaan ketrampilan digital. Selain itu, kegiatan ini juga dapat memperkuat syiar dakwah melalui konten visual yang menarik. Manfaat lainnya adalah tercipta kemandirian dalam membuat media publikasi internal secara mandiri. Pemberdayaan santri yang sebelumnya hanya sebagai pengguna konten digital dapat bertransformasi menjadi pembuat konten bagi lingkungan pesantren. Solusi ini dilakukan dengan memanfaatkan *platform* situs daring Canva untuk melatih para santri untuk membuat berbagai jenis desain.

Situs daring Canva sendiri menyediakan ribuan *template* desain siap pakai yang secara langsung dapat digunakan dan dimodifikasi oleh peserta pelatihan dalam pembuatan berbagai format desain. Fitur-fitur desain Canva sangat beragam mulai dari desain konten sosial media, berbagai desain cetak, resume, infografis, majalah, poster, video, logo, *flyer*, presentasi, dan masih banyak lagi (Susanti & Kumalasari, 2022) . Berbagai kategori jenis *template* dapat dijelajahi sehingga dapat digunakan oleh pengguna dalam mendapatkan inspirasi desain konten sesuai keperluan masing-masing. Setiap pengguna dapat mengakses *template-template* dan berbagai fitur yang tersedia, bahkan dengan menggunakan akses gratis sudah cukup memadai untuk menghasilkan desain yang relatif baik sesuai kebutuhan.

Peserta pelatihan juga dapat membuat desain sendiri dari nol atau mulai dari kanvas putih. Selanjutnya dapat menambahkan berbagai elemen dan komponen desain seperti menambahkan teks, garis, *shape*, stiker, gambar, video, ikon-ikon, mengatur elemen-elemen tersebut di atas canvas tersebut (Sholeh et al., 2020) . Fitur pencarian konten juga tersedia dengan cara masukkan kata kunci jenis atau tema desain yang dicari pada kolom pencarian. Hasil desain yang dibuat dengan Canva tersedia dalam berbagai format yang dapat diunduh sesuai dengan jenis skema keanggotaan. Keanggotaan gratis juga dapat mengunduh dalam format gambar seperti *Portable Network Graphics* (png), *Joint Photographic Experts Group* (jpg), dan format dokumen *Portable Document Format* (pdf) (Fachrudin Y, 2025) . Untuk format gambar bergerak atau video tersedia tambahan format yang dapat diunduh yaitu GIF dan MP4 (Fitriani et al., 2024) . Selain dengan cara mengunduh, aplikasi Canva daring juga dapat dihubungkan dengan aplikasi pihak ketiga, seperti Youtube (Yuliana et al., 2023).

Canva tidak hanya dapat digunakan untuk membuat poster, tetapi juga berbagai jenis konten lain seperti media pembelajaran dan tampilan presentasi (M Ramli, 2025) . Pembuatan tampilan presentasi juga dapat dilakukan dengan memodifikasi dari *template* yang tersedia atau dengan membuat tampilan presentasi sendiri dari awal dengan menggunakan elemen-elemen yang tersedia di Canva. Luaran konten presentasi dapat dipilih untuk bisa ditampilkan langsung lewat aplikasi Canva atau alternatif lain dapat mengunduhnya dalam format lain seperti pdf. Selain itu juga, hasilnya dapat dikonversi dalam format Power Point. Beragamnya fitur-fitur Canva tersebut tentunya memberikan kemudahan bagi siapa saja dalam membuat berbagai konten untuk keperluan sehari-hari (Alia et al., 2024) . Kemudahan penggunaan baik itu bagi pemula atau orang yang belum mengerti desain menjadikan Canva dipilih sebagai salah satu alternatif mudah

untuk membuat desain konten sendiri.

Adanya permintaan dari masyarakat dan kemudahan fitur Canva menjadi alasan dan tujuan untuk melakukan kegiatan Pelatihan Desain. Kegiatan ini dilakukan untuk menambah pengetahuan bagi masyarakat khususnya para santri putri dalam pengayaan ketrampilan digital. Kegiatan tersebut telah dilaksanakan secara di Laboratorium Basis Data Universitas AKPRIND pada tanggal 9 November 2024 pukul 09.00-13.00 WIB. Kegiatan tersebut merupakan bentuk keberlanjutan implementasi kerja sama yang dilakukan pondok pesantren Kun Sholihan dan Universitas AKPRIND Indonesia, setelah sebelumnya diadakannya pelatihan penggunaan Microsoft Word pada 24 September 2023 dan Microsoft Excel pada 22 Oktober 2023. Kegiatan ini merupakan kegiatan berkelanjutan untuk memberikan bekal pengetahuan ketrampilan aplikasi digital kepada para santri putri pondok pesantren Kun Sholihan. Pada pelatihan ini peserta diperkenalkan dengan aplikasi desain daring, sehingga para siswa dapat membuat berbagai desain, membekali pengetahuan membuat presentasi yang menarik, membuat undangan, dan membuat konten lainnya dengan menggunakan aplikasi desain daring Canva.

Maksud dan tujuan yang ingin diperoleh melalui kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat untuk santri putri Pondok Pesantren Kun Sholihan yaitu memberikan pelatihan kepada santri dengan mengenalkan aplikasi Canva yang dapat menunjang kreativitas dalam membuat desain, memberikan pengetahuan tentang pemanfaatan aplikasi desain daring untuk penyajian presentasi yang menarik, memberikan pelatihan untuk meningkatkan kreativitas santri dalam mendesain undangan dengan menggunakan Canva, memberikan pelatihan tentang pembuatan media presentasi dan desain konten yang menarik dengan Canva.

METODE KEGIATAN

Pelaksanaan kegiatan PkM ini dilakukan melalui pendekatan partisipatif dengan metode *hands-on training* (pelatihan praktik langsung). Berikut metodologi yang digunakan dalam kegiatan ini:

1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

- a. Analisis kebutuhan, dengan mengidentifikasi permasalahan mitra (santri putri di Pondok Pesantren Kun Sholihan) terkait keterampilan digital, khususnya kebutuhan akan media presentasi dan desain kreatif.
- b. Perancangan materi yang diselaraskan dengan kebutuhan praktis di lingkungan pesantren.
- c. Pelaksanaan kegiatan di mana narasumber memberikan instruksi secara lisan dan visual, yang langsung dipraktikkan oleh peserta menggunakan perangkat komputer.
- d. Evaluasi dan *monitoring* untuk mengukur keberhasilan kegiatan melalui instrumen kuesioner untuk mengetahui tingkat kepuasan dan pencapaian tujuan pelatihan.

2. Instrumen Evaluasi

Penilaian terhadap keberhasilan program dilakukan menggunakan instrumen kuesioner yang mengukur persepsi mitra terhadap aspek Harapan/Kepentingan dan Kinerja/Kepuasan. Instrumen ini disusun dengan menggunakan Skala Likert 1-5, dengan rentang sebagai berikut:

- 1: Tidak Baik / Tidak Penting
- 2: Kurang Baik / Kurang Penting
- 3: Cukup / Cukup Penting

- 4: Baik / Penting
- 5: Sangat Baik / Sangat Penting

3. Indikator Penilaian Kinerja

Evaluasi menitikberatkan pada lima indikator utama untuk mengukur keberhasilan program dalam memecahkan masalah mitra:

- a. Indikator 1: Efektivitas pemberdayaan masyarakat untuk mencapai kemandirian dalam berkarya.
- b. Indikator 2: Kesesuaian program PkM dengan kebutuhan nyata masyarakat di lapangan.
- c. Indikator 3: Peningkatan kapasitas masyarakat melalui transfer ilmu dan keterampilan teknis.
- d. Indikator 4: Peningkatan kemampuan daya nalar masyarakat melalui metode pembelajaran yang digunakan.
- e. Indikator 5: Tingkat kebermanfaatannya langsung bagi mitra dalam penyelesaian masalah.

4. Analisis Data

Data yang terkumpul dari kuesioner dianalisis untuk membandingkan antara tingkat harapan mitra terhadap setiap indikator dengan kinerja nyata yang diberikan oleh tim pengabdian. Hasil analisis ini digunakan untuk mengevaluasi faktor keberhasilan serta mengidentifikasi hambatan teknis yang ditemukan di lapangan sebagai dasar perbaikan untuk program PkM di masa mendatang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara insidental, sesuai dengan permintaan pondok pesantren Kun Sholihan. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 9 November 2024, pukul 08.00 WIB s/d 13.00 WIB. Tempat di Ruang Laboratorium Basis Data, Universitas AKPRIND Indonesia. Pemateri diisi oleh dosen tetap program studi Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi Informasi (FSTI), Universitas AKPRIND Indonesia. Peserta pelatihan diikuti oleh 21 orang siswa yang merupakan santri putri Pondok Pesantren Kun Sholihan. Dokumentasi kegiatan ditunjukkan pada Gambar 1, Gambar 2 dan Gambar 3.



Gambar. 1
Sambutan Pelatihan Desain Canva



Gambar. 2
Kegiatan Pelatihan Desain Canva



Gambar. 3
Foto Bersama Pemateri dan Peserta Pelatihan

Setelah kegiatan berlangsung, dilakukan evaluasi menggunakan kuesioner kepada mitra. Berikut hasil evaluasi kuesioner dari mitra terhadap pelaksanaan program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang telah dilaksanakan:

1. Kesesuaian program PkM dengan kebutuhan mitra
Mitra memberikan penilaian positif bahwa program dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Hal ini terbukti dari skor Harapan/Kepentingan yang tinggi serta Kinerja/Kepuasan pada kategori *Baik-Sangat Baik*.
2. Dampak pemberdayaan dan peningkatan kemampuan
Mitra menyatakan bahwa pelaksanaan PkM mampu memberdayakan masyarakat, khususnya dalam meningkatkan keterampilan di bidang teknologi informasi. Penilaian kepuasan berada pada level *Baik/Sangat Baik*, menunjukkan bahwa keterampilan yang diberikan dianggap bermanfaat.
3. Manfaat langsung yang dirasakan

Peserta merasakan manfaat nyata dari pelatihan dan pendampingan yang diberikan, terutama terkait penggunaan dan pengelolaan perangkat komputer di lingkungan pesantren.

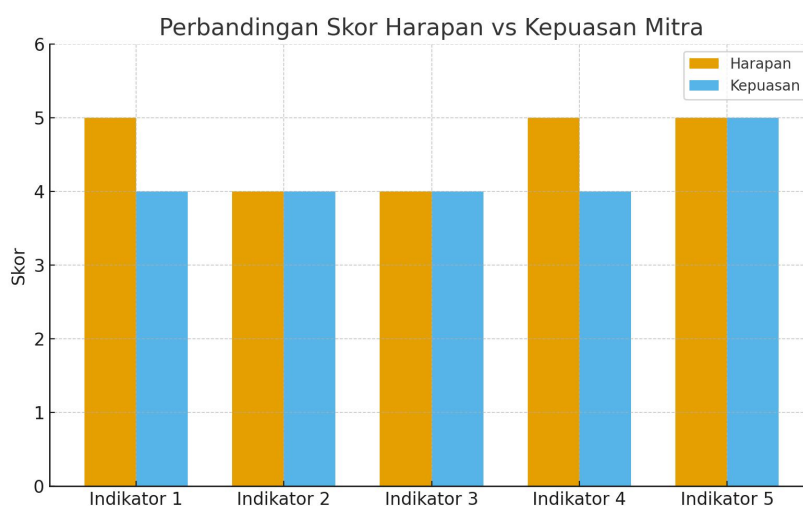
4. Komitmen untuk keberlanjutan kegiatan

Mitra berharap kegiatan dapat dilanjutkan dan diperluas pada bidang lain, serta dilaksanakan secara berkelanjutan.

Hasil kepuasan pelaksanaan kegiatan dari mitra ditampilkan dalam Gambar 4 yang menunjukkan perbandingan skor setiap indikator sehingga mudah dilihat gap antara harapan dan hasil pelaksanaan PkM. Harapan mitra rata-rata berada pada skor tinggi (4-5). Kepuasan mitra juga tinggi (4-5), dan setara pada indikator 2-3-5. Indikator dengan gap terbesar adalah Indikator 1 dan 4, namun masih berada pada rentang baik. Indikator pengukur keberhasilan pelatihan ditampilkan pada Tabel 1.

Tabel 1.
 Deskripsi Variabel dan Parameter Keberhasilan Pelatihan

Indikator	Parameter
Indikator 1	Pemberdayaan masyarakat untuk mencapai kemandirian dalam berkarya.
Indikator 2	Relevansi program PkM dengan kebutuhan nyata di lapangan/masyarakat.
Indikator 3	Peningkatan kapasitas masyarakat melalui transfer ilmu dan keterampilan.
Indikator 4	Peningkatan kemampuan daya nalar masyarakat melalui metode pembelajaran.
Indikator 5	Kebermanfaatan langsung bagi mitra dalam memecahkan masalah yang dihadapi.



Gambar. 4

Grafik Hasil Perbandingan Skor Harapan vs Kepuasan Mitra

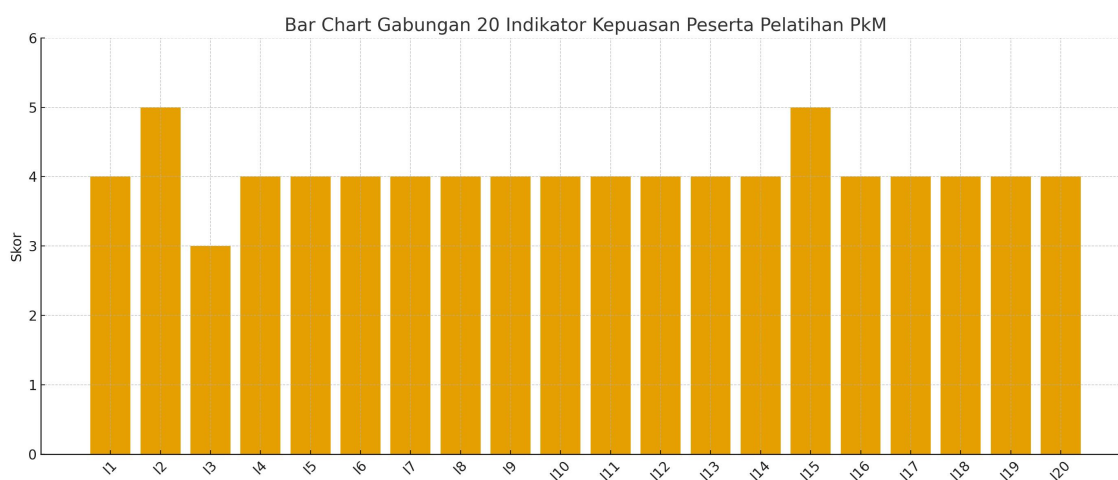
Selanjutnya untuk mengukur kepuasan peserta pelatihan, maka dilakukan penilaian terhadap dua kelompok indikator. Indikator-indikator untuk menilai kepuasan peserta dalam pelatihan dapat dilihat pada Tabel 2. Indikator 1-5 berfokus pada dimensi strategis pemberdayaan, sementara Indikator 6-20 (total I1-I20) mencakup aspek operasional dan teknis pelatihan.

Tabel 2.

Variabel/Indikator Kepuasan Peserta Pelatihan PKM			
Indikator	Parameter	Indikator	Parameter
I1	Kejelasan tujuan pelatihan	I11	Efektivitas media pembelajaran
I2	Relevansi materi dengan kebutuhan	I12	Kualitas dukungan teknis/instruktur
I3	Kemudahan akses infrastruktur/alat	I13	Kenyamanan ruang pelatihan
I4	Ketepatan waktu pelaksanaan	I14	Peningkatan rasa percaya diri
I5	Kedalaman materi yang diberikan	I15	Kecepatan penyerapan materi
I6	Interaktivitas sesi diskusi	I16	Relevansi praktik dengan kasus nyata
I7	Kualitas modul/bahan ajar	I17	Kebermanfaatan jangka panjang
I8	Kemampuan instruktur menjelaskan	I18	Motivasi belajar peserta
I9	Durasi waktu pelatihan	I19	Kemudahan pemahaman teknis
I10	Kelancaran proses hands-on	I20	Kepuasan layanan secara umum

Sedangkan hasil kepuasan peserta pelatihan PkM dapat dilihat pada grafik yang ditunjukkan pada Gambar 5. Grafik tersebut menunjukkan pola umum kepuasan peserta pelatihan PkM yaitu:

1. Mayoritas skor berada pada angka 4 (Baik)
2. Ada 2 indikator dengan skor 5 (Sangat Baik) yaitu I2 dan I15
3. Hanya ada 1 indikator berada pada skor 3 (Cukup) yaitu I3
4. Tidak ada skor 1 atau 2, yang berarti tidak ada penilaian buruk.



Gambar. 5
 Grafik Hasil Kepuasan Peserta Pelatihan PKM

Hasil evaluasi yang disajikan pada Gambar 5 memberikan gambaran mengenai efektivitas metode *hands-on training* dalam memecahkan permasalahan

nyata yang dihadapi mitra di lapangan, sekaligus untuk mengetahui sejauh mana program ini telah memenuhi ekspektasi serta kebutuhan mendesak peserta. Berikut hasil evaluasinya berdasarkan Gambar 4 tersebut:

1. Tingkat kinerja program dinilai berhasil dengan tingkat kepuasan tinggi (skor 4/5). Pelatihan terbukti relevan, aplikatif, dan mampu memberikan solusi praktis bagi kebutuhan mendesak mitra (I2, I3, I5).
2. Analisis kesenjangan (*gap*) terdapat selisih antara ekspektasi (skor 5) dan realisasi (skor 4) pada aspek pemberdayaan kemandirian (I1) dan pengembangan daya nalar (I4). Hal ini menunjukkan ambisi tinggi peserta yang melampaui cakupan program saat ini.
3. Proyeksi keberlanjutan perlu ditindaklanjuti dengan pendalaman materi atau sesi *mentoring* intensif. Langkah ini penting untuk memenuhi aspirasi kemandirian jangka panjang mitra yang belum sepenuhnya terakomodasi dalam pelatihan dasar.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pelaksanaan program *hands-on training* berjalan sangat memuaskan, di mana 85% indikator mencapai skor 4, dua indikator mencapai skor maksimal 5, dan hanya satu indikator (I3) yang berada pada skor 3. Capaian ini mengonfirmasi bahwa konten pelatihan sangat relevan, metode penyampaian efektif, dan manfaat nyata dirasakan oleh peserta. Namun, skor rendah pada aspek akses infrastruktur (I3) mengindikasikan hambatan teknis yang membatasi efisiensi praktik mandiri di lokasi mitra. Untuk mengoptimalkan keberlanjutan dan dampak program di masa depan, direkomendasikan langkah-langkah strategis berikut:

1. Melakukan survei infrastruktur pra-kegiatan untuk memastikan ketersediaan perangkat yang memadai.
2. Mengimplementasikan sesi *mentoring* lanjutan pasca-kegiatan.
3. Melakukan diversifikasi topik ke bidang manajemen digital untuk mengakomodasi antusiasme belajar peserta serta memperluas cakupan program.

Berdasarkan isian terbuka pada kuesioner, mitra juga memberikan saran yang membangun sebagai berikut:

1. Perluasan bidang pelatihan di luar topik saat ini (misalnya teknologi informasi, teknik, manajemen, dan lain-lain) agar manfaatnya menjadi lebih luas bagi santri dan pengelola pesantren.
2. Peningkatan intensitas pelatihan praktis di bidang teknologi informasi, khususnya untuk memaksimalkan penggunaan fasilitas laboratorium komputer yang tersedia.
3. Pendampingan teknis yang berkelanjutan untuk mendukung implementasi hasil pelatihan dalam operasional harian pesantren.

Faktor Keberhasilan Kegiatan

Evaluasi terhadap efektivitas program pengabdian ini didasarkan pada Gambar 4 yang merepresentasikan 5 indikator strategis dan Gambar 5 yang mencakup 20 indikator rinci. Secara umum, hasil evaluasi pada Gambar 5 menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi pada aspek relevansi program (I2) dan kebermanfaatannya langsung bagi mitra (I5). Metode *hands-on training* terbukti berhasil menjadi katalisator dalam peningkatan keterampilan teknis peserta. Tingginya skor pada Gambar 4 dan mayoritas indikator di Gambar 5 menegaskan bahwa pendekatan partisipatif yang dilakukan tim dosen mampu menyelaraskan

materi dengan kebutuhan mendesak di lapangan, sekaligus meningkatkan kepercayaan diri peserta dalam mengoperasikan teknologi yang diajarkan.

Hambatan Kegiatan

Berdasarkan hasil evaluasi, terdapat kesenjangan ekspektasi pada Gambar 4. Meskipun mitra merasa puas, terdapat selisih antara harapan dan kinerja pada indikator pemberdayaan dan daya nalar (I1, I4). Mitra mengharapkan pendalaman materi yang lebih intensif agar dampak kemandirian dapat berkelanjutan setelah program berakhir. Kemudian hambatan infrastruktur (I3 pada Gambar 5) menunjukkan Indikator 3 (kemudahan akses infrastruktur/alat) memiliki skor terendah yaitu skor 3. Adanya hambatan teknis utama seperti kesiapan sarana di lokasi mitra, akses internet dan kemampuan penguasaan komputer menghambat peserta untuk mempraktikkan seluruh alur kerja secara mandiri. Skor rendah pada I3 pada Gambar 5 menjadi hambatan bagi keberhasilan pelatihan. Kedepannya, keberlanjutan program perlu difokuskan pada mitigasi sarana pendukung atau survei pra-kegiatan untuk memastikan transfer pengetahuan tidak terhambat oleh keterbatasan infrastruktur lokal.

KESIMPULAN

Evaluasi menunjukkan bahwa program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) melalui metode *hands-on training* mencapai tingkat kepuasan peserta pada kategori Baik hingga Sangat Baik. Program ini terbukti berhasil meningkatkan kompetensi teknis peserta, terutama dalam pemanfaatan teknologi digital untuk menunjang kegiatan pendidikan di pondok pesantren. Penggunaan pendekatan partisipatif dalam transfer pengetahuan juga relevan dengan kebutuhan lapangan. Adanya hambatan teknis pada aspek ketersediaan infrastruktur pendukung tidak menjadi permasalahan utama.

Sebagai rekomendasi keberlanjutan pengembangan program di masa mendatang, kegiatan pengabdian perlu difokuskan pada penguatan infrastruktur pendukung seperti penyediaan perangkat pelatihan yang memadai di lokasi mitra dan diversifikasi materi pelatihan ke bidang manajemen digital serta teknologi informasi lanjutan. Selain itu, diperlukan adanya program pendampingan (*mentoring*) pasca-kegiatan untuk menjamin implementasi keterampilan secara mandiri dan memperluas jangkauan diseminasi pengetahuan ke berbagai lapisan masyarakat secara rutin guna memastikan dampak jangka panjang bagi institusi dan mitra.

DAFTAR PUSTAKA

- Alia, P. A., Prayogo, J. S., Kriswibowo, R., Setyawan, A. B., & Febriana, R. W. (2024). Pengembangan Keterampilan Desain Interaktif Dan Serbaguna Dalam Era Society 5.0 Dengan Menggunakan Canva. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi Dan Inovasi Ipteks*, 2(3), 977-982.
- Fachrudin Y. (2025). Penerapan ADDIE Dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran PAI Menggunakan Aplikasi Canva. *Ejournal.lbi.Ac.Id*, 8(1), 91-106.
- Fitriani, R., Sitorus, F. R., -, S., & Khairani, P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Variatif Dengan Pemanfaatan Aplikasi Canva Pada Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, 6(1), 38-46. <https://doi.org/10.34012/BIP.V6I1.4658>
- M Ramli. (2025). Practical comparison: PowerPoint and Canva for visual learning.

- Journal of Digital Learning and Distance Education*, 3(9), 1251–1261.
<https://doi.org/10.56778/jdlde.v3i9.394>
- Kun Sholihan. (2026). *Program Pendidikan Kun Sholihan Didesain Agar Potensi Anak Berkembang*. <https://kunsholihan.com/program/>
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan aplikasi Canva untuk membuat konten gambar pada media sosial sebagai upaya mempromosikan hasil produk UKM. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430–436.
- Susanti, E., & Kumalasari, E. K. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Desain Canva untuk Visualisasi Konsep Data dalam Menampilkan Hasil Tri Dharma Perguruan Tinggi. *Jurnal PkM Pemberdayaan Masyarakat*, 3(2), 40–50.
- Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A., & S Seituni. (2023). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media video pembelajaran kreatif, inovatif, dan kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2).