



Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kompetensi Desain Konten Digital Di Baznas Provinsi Bengkulu

(Training on Utilizing the Canva Application to Improve Digital Content Design Competencies at Baznas Bengkulu Province)

**Selta Jaya Putra¹, Gustian Apriadi², Muhamad fadhili³, Andika Perdi Akbar⁴,
Muhmmad Rifqi Ryanda⁵, Fitriah⁶**

^{1,2,3,4,5,6}Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Bengkulu

*email: seltajaya.16@gmail.com

Diterima: 27 Februari 2026, Diperbaiki: 07 Maret 2026, Disetujui: 10 Maret 2026

Abstract. *The rapid development of digital technology requires institutions to adapt in delivering information effectively. BAZNAS as a social and religious institution needs attractive visual content to support fundraising and public information dissemination. However, limitations in graphic design skills hinder optimal digital communication. This community service activity aims to improve digital literacy and design skills of BAZNAS staff through Canva training. The methods used include needs analysis, training sessions, hands-on practice, and evaluation through observation and product assessment. The results show an increase in participants' ability to create visual content independently. This activity contributes to strengthening institutional digital communication capacity.*

Keywords: *Community service, Canva training, digital literacy, visual content, BAZNAS*

Abstrak. Perkembangan teknologi digital menuntut setiap institusi untuk mampu menyampaikan informasi secara efektif dan menarik. BAZNAS sebagai lembaga sosial dan keagamaan memerlukan konten visual yang komunikatif untuk mendukung kegiatan penghimpunan dan publikasi program. Namun, keterbatasan keterampilan desain grafis menjadi kendala dalam optimalisasi komunikasi digital. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital dan kompetensi desain konten melalui pelatihan aplikasi Canva. Metode yang digunakan meliputi analisis kebutuhan, pelatihan, praktik langsung, serta evaluasi melalui observasi dan penilaian hasil desain. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta dalam membuat konten visual secara mandiri. Kegiatan ini berkontribusi dalam memperkuat kapasitas komunikasi digital institusi.

Kata kunci: Pengabdian masyarakat, pelatihan Canva, literasi digital, konten visual, BAZNAS

PENDAHULUAN

Dalam era transformasi digital, kemampuan dalam memproduksi dan menyampaikan informasi secara visual menjadi aspek penting bagi berbagai institusi, termasuk lembaga sosial dan keagamaan. Konten visual yang menarik dan komunikatif tidak hanya berfungsi sebagai media informasi, tetapi juga sebagai sarana membangun citra lembaga dan meningkatkan partisipasi masyarakat (Awaludin et al., 2024). Namun demikian, tidak semua institusi memiliki sumber daya

manusia yang memiliki kompetensi desain grafis yang memadai untuk mendukung kebutuhan tersebut.

BAZNAS Provinsi Bengkulu sebagai lembaga pengelola zakat memiliki tanggung jawab dalam menyampaikan program, laporan kegiatan, serta edukasi zakat kepada masyarakat secara transparan dan profesional. Dalam praktiknya, proses pembuatan konten publikasi masih menghadapi berbagai kendala, seperti keterbatasan pemahaman

terhadap prinsip dasar desain, kurangnya keterampilan penggunaan aplikasi desain, serta ketergantungan pada pihak eksternal dalam pembuatan materi visual. Kondisi ini berdampak pada kurang optimalnya efektivitas komunikasi digital lembaga.

Perkembangan teknologi desain berbasis web, seperti aplikasi Canva, memberikan peluang bagi institusi untuk meningkatkan kualitas konten visual secara lebih praktis dan efisien (Isnaini et al., 2021). Canva menyediakan berbagai template, elemen grafis, serta fitur kolaboratif yang memudahkan pengguna dalam menghasilkan desain tanpa memerlukan latar belakang desain profesional. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam organisasi dan pendidikan dapat meningkatkan efektivitas komunikasi, efisiensi kerja, serta kompetensi sumber daya manusia (Kharissidqi & Firmansyah, 2022).

Sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat, tim pelaksana menyelenggarakan pelatihan pemanfaatan aplikasi Canva bagi staf BAZNAS Provinsi Bengkulu. Kegiatan ini meliputi sosialisasi konsep dasar desain grafis, pelatihan penggunaan fitur Canva, serta pendampingan praktik pembuatan konten publikasi lembaga. Pelatihan dan pendampingan berbasis praktik terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan digital peserta dalam berbagai program pengabdian masyarakat (Safitri & Kurniadi, 2022). Selain itu, peningkatan literasi digital menjadi tuntutan penting dalam menghadapi era komunikasi berbasis teknologi.

Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi desain konten digital staf BAZNAS sehingga mampu menghasilkan materi publikasi yang lebih menarik, sistematis, dan sesuai dengan identitas lembaga. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas pelatihan dalam meningkatkan literasi digital peserta serta

mengidentifikasi aspek yang perlu dikembangkan dalam program pelatihan selanjutnya. Diharapkan pelatihan Canva ini dapat menjadi langkah strategis dalam memperkuat kapasitas komunikasi digital BAZNAS secara berkelanjutan.

METODE KEGIATAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan pemanfaatan aplikasi Canva dilaksanakan secara offline dengan pendekatan partisipatif dan kolaboratif. Metode yang digunakan meliputi identifikasi kebutuhan mitra, survei awal, *Focus Group Discussion* (FGD), demonstrasi dan praktik langsung, serta evaluasi melalui umpan balik peserta. Kegiatan ini dilaksanakan di Kantor BAZNAS Provinsi Bengkulu dengan sasaran utama staf administrasi dan bagian publikasi yang terlibat dalam pengelolaan konten digital lembaga (Syahrio et al., 2025).

Identifikasi Stakeholder dan Survei

Identifikasi stakeholder merupakan tahap awal yang penting untuk memastikan bahwa program pelatihan yang dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan mitra. Pada tahap ini, tim pengabdian melakukan koordinasi dengan pimpinan dan staf BAZNAS untuk memperoleh gambaran umum terkait sistem publikasi digital yang selama ini dijalankan.

Selanjutnya dilakukan survei awal kepada peserta pelatihan untuk mengidentifikasi tingkat literasi digital, pengalaman penggunaan aplikasi desain, serta kendala yang dihadapi dalam pembuatan konten visual. Survei ini bertujuan untuk memetakan kebutuhan pelatihan secara lebih spesifik, termasuk jenis konten yang paling sering dibuat (poster kegiatan, konten media sosial, laporan visual, dan banner program) (Smeenk, 2023).

Metode survei telah banyak digunakan dalam kegiatan pengabdian

masyarakat untuk mengidentifikasi kebutuhan mitra dan merancang intervensi yang tepat sasaran (Ninta & Hadi, 2023). Melalui survei ini diperoleh data awal yang menjadi dasar dalam penyusunan materi pelatihan Canva.

Focus Group Discussion (FGD)

Setelah survei dilakukan, tahap berikutnya adalah pelaksanaan *Focus Group Discussion* (FGD) bersama perwakilan staf BAZNAS. FGD bertujuan untuk mendiskusikan secara lebih mendalam permasalahan yang dihadapi dalam pengelolaan konten digital serta menentukan prioritas materi pelatihan.

Dalam kegiatan FGD, peserta menyampaikan pengalaman mereka dalam membuat desain, kendala teknis yang dihadapi, serta harapan terhadap pelatihan yang akan dilaksanakan. Diskusi ini juga membahas standar visual yang diinginkan oleh institusi agar konten yang dihasilkan memiliki konsistensi identitas lembaga.

FGD merupakan metode yang efektif dalam kegiatan pengabdian masyarakat untuk menggali kebutuhan pengguna serta meningkatkan partisipasi aktif mitra dalam perancangan program (Pratama et al., 2025; Syahrio et al., 2025). Interaksi langsung antar peserta dalam FGD memungkinkan terjadinya pertukaran pengalaman yang memperkaya proses perumusan solusi (Syahrio et al., 2025).

Demonstrasi dan Pendampingan

Tahap demonstrasi dan pendampingan merupakan inti dari kegiatan pelatihan. Pada tahap ini, peserta diberikan pelatihan langsung mengenai penggunaan aplikasi Canva, mulai dari pembuatan akun, pengenalan antarmuka, pemilihan template, penggunaan elemen grafis, pengaturan tipografi, hingga proses ekspor desain (Mubaroq et al., 2025).

Metode yang digunakan meliputi ceramah singkat mengenai konsep dasar desain grafis, dilanjutkan dengan

demonstrasi penggunaan fitur Canva oleh tim pelaksana. Setelah demonstrasi, peserta melakukan praktik mandiri dengan pendampingan intensif dari tim pengabdian (Astuti et al., 2025).

Pelatihan berbasis praktik langsung terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi teknologi peserta dalam berbagai program pengabdian masyarakat (Safitri % Kurniadi, 2022). Pendekatan lokakarya dan praktik juga sejalan dengan temuan Hardi (2021) yang menyatakan bahwa pelatihan langsung mampu meningkatkan keterampilan dalam pembuatan media berbasis digital (Badolo et al., 2024).

Dalam sesi praktik, peserta diminta untuk membuat beberapa produk desain, antara lain: (1) poster program zakat, (2) konten feed media sosial, dan (3) desain laporan kegiatan sederhana. Hasil desain kemudian didiskusikan bersama untuk memberikan masukan perbaikan secara langsung.

Umpan Balik dan Evaluasi

Tahap akhir kegiatan adalah evaluasi melalui observasi hasil desain serta pengumpulan umpan balik dari peserta. Peserta diberikan kesempatan untuk menyampaikan pengalaman mereka selama mengikuti pelatihan, kendala yang masih dirasakan, serta saran untuk pengembangan kegiatan selanjutnya.

Evaluasi dilakukan menggunakan instrumen kuesioner sederhana yang mengukur tingkat pemahaman materi, kemudahan penggunaan Canva, serta peningkatan kepercayaan diri peserta dalam membuat konten visual (Arianto & Suyitno, 2023). Umpan balik peserta menjadi komponen penting dalam menilai efektivitas pelatihan dan mengidentifikasi aspek yang perlu ditingkatkan (Wulandari & Mudinillah, 2022).

Strategi umpan balik dalam proses pembelajaran telah terbukti memberikan dampak positif terhadap pencapaian tujuan pelatihan. Oleh karena itu, hasil evaluasi ini

digunakan sebagai dasar perbaikan program dan perencanaan pelatihan lanjutan guna meningkatkan kapasitas komunikasi digital BAZNAS secara berkelanjutan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan pemanfaatan aplikasi Canva dilaksanakan dengan melibatkan staf BAZNAS Provinsi Bengkulu yang bertugas dalam administrasi dan publikasi digital. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana efektivitas pelatihan dalam meningkatkan kompetensi desain konten visual. Hasil kegiatan menunjukkan beberapa temuan penting terkait peningkatan literasi digital, kemampuan teknis penggunaan Canva, serta tingkat kepuasan peserta terhadap pelatihan (Ninta & Hadi, 2023).

Kemampuan Peserta Sebelum Pelatihan Canva

Sebelum pelaksanaan pelatihan, peserta menghadapi berbagai kendala dalam pembuatan konten visual untuk publikasi program zakat dan kegiatan sosial. Berdasarkan hasil observasi dan survei awal, sebagian besar peserta masih mengandalkan desain sederhana menggunakan aplikasi perkantoran dan

belum memahami prinsip dasar desain grafis secara komprehensif (Harefa et al., 2025).

Beberapa peserta menyampaikan bahwa proses pembuatan konten memerlukan waktu yang relatif lama karena harus mencari referensi desain secara manual serta mencoba berbagai kombinasi warna tanpa panduan yang jelas. Selain itu, kurangnya pemahaman mengenai tata letak (layout) dan tipografi menyebabkan hasil desain terlihat kurang profesional dan belum memiliki konsistensi visual. Berikut adalah temuan utama terkait kendala yang dihadapi peserta sebelum pelatihan:

Tabel 1. Kendala yang Dihadapi Peserta Sebelum Pelatihan Canva

No	Kendala	Persentase
1	Kesulitan menentukan kombinasi warna dan layout yang menarik	45%
2	Tidak memahami prinsip dasar desain (tipografi dan komposisi)	30%
3	Proses pembuatan konten memakan waktu lama	25%



Gambar 1. Materi pelatihan mengenai fitur Template Design pada aplikasi Canva

Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa keterbatasan

kompetensi desain digital menjadi hambatan dalam optimalisasi komunikasi visual BAZNAS. Kondisi ini menunjukkan perlunya intervensi berupa pelatihan yang tidak hanya berfokus pada penggunaan aplikasi, tetapi juga pada pemahaman dasar mengenai struktur dan elemen desain (Mahardika et al., 2021).

Untuk menjawab permasalahan tersebut, kegiatan pelatihan diawali dengan penyampaian materi mengenai fitur Template Design pada aplikasi Canva. Materi ini bertujuan untuk memberikan pemahaman awal kepada peserta tentang pemanfaatan template sesuai kebutuhan publikasi lembaga, sehingga proses desain

dapat dilakukan secara lebih sistematis dan efisien.

Gambar 1 menunjukkan salah satu materi yang diberikan sebelum peserta melakukan praktik langsung. Pengenalan fitur template menjadi langkah awal yang penting agar peserta memahami struktur desain yang terorganisir, termasuk pengaturan komposisi, warna, dan tipografi. Dengan adanya pemahaman ini, peserta diharapkan tidak lagi bergantung pada pencarian referensi secara manual, melainkan mampu memanfaatkan template sebagai dasar pengembangan desain yang lebih profesional.



Gambar 2. Pengajaran Dasar-Dasar Canva Kepada Peserta

Respon dan Kepuasan Peserta Setelah Pelatihan

Setelah pelaksanaan pelatihan, dilakukan evaluasi untuk mengukur tingkat pemahaman dan kepuasan peserta terhadap kegiatan yang telah berlangsung. Evaluasi dilakukan melalui observasi hasil desain praktik serta penyebaran kuesioner. Berdasarkan hasil survei akhir, diperoleh beberapa temuan bahwa Sebagian besar peserta pelatihan menunjukkan respons yang sangat positif terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan. Sebanyak 85% peserta menyatakan bahwa pelatihan ini sangat membantu dalam memahami proses pembuatan desain konten digital, mulai dari perencanaan konsep, pemilihan

elemen visual, hingga tahap eksekusi desain. Peserta merasa materi yang disampaikan mudah dipahami, aplikatif, dan relevan dengan kebutuhan saat ini, sehingga mampu meningkatkan kepercayaan diri dalam menghasilkan konten digital yang lebih kreatif dan profesional.

Sementara itu, 10% peserta mengaku cukup terbantu dengan adanya pelatihan ini, namun masih memerlukan pendampingan lanjutan untuk memperdalam pemahaman serta mengasah keterampilan teknis secara lebih intensif. Kelompok ini umumnya membutuhkan praktik tambahan dan bimbingan lebih detail agar dapat

mengoptimalkan penggunaan fitur-fitur desain secara maksimal. Di sisi lain, 5% peserta mengalami kendala teknis selama pelatihan berlangsung, seperti keterbatasan perangkat yang kurang memadai atau koneksi internet yang tidak stabil. Faktor ini sedikit menghambat proses pembelajaran mereka, meskipun secara umum mereka tetap menunjukkan antusiasme dan minat untuk mengikuti materi hingga selesai.

Tabel 2. Temuan Respon dan Kepuasan Peserta

No	Temuan	Persentase
1	Pelatihan Canva sangat membantu dalam pembuatan konten visual	85%
2	Mebutuhkan pelatihan lanjutan untuk desain tingkat menengah	10%
3	Mengalami kendala teknis selama praktik	5%

Selain itu, terjadi peningkatan signifikan pada kemampuan peserta dalam mengoperasikan fitur Canva, seperti penggunaan template, pengaturan elemen grafis, pemilihan font, serta proses ekspor desain.



Gambar 3. Evaluasi dan praktik lanjutan



Gambar 4. Evaluasi dan praktik lanjutan

Gambar 3 dan 4 menunjukkan peserta sedang melakukan praktik lanjutan sekaligus mengevaluasi hasil desain yang telah dibuat. Kegiatan ini menjadi bagian dari proses refleksi dan umpan balik untuk memastikan peserta memahami materi yang telah diberikan. Interaksi langsung selama evaluasi memperkuat pemahaman peserta terhadap fitur-fitur Canva serta meningkatkan kepercayaan diri dalam memproduksi konten visual secara mandiri.

Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta merasakan manfaat langsung dari pelatihan. Desain yang dihasilkan setelah pelatihan terlihat lebih terstruktur, konsisten, dan sesuai dengan identitas visual lembaga.

Tantangan dan Perbaikan yang Diperlukan

Meskipun pelatihan memberikan dampak positif, terdapat beberapa tantangan yang perlu diperhatikan untuk pengembangan kegiatan selanjutnya bahwa pelatihan desain konten digital yang dilaksanakan menunjukkan kebutuhan dan relevansi signifikan terhadap pemahaman branding visual dan strategi konten digital secara ilmiah. Konsistensi dalam identitas visual merupakan aspek penting dalam strategi komunikasi digital. Penelitian

menunjukkan bahwa konsistensi elemen visual seperti warna, tipografi, dan tata letak berkontribusi pada pembentukan identitas merek yang kuat dan mudah dikenali oleh audiens (Fauziah & Aulia, 2025; Hastowo & Sinduwiatmo, 2025).

Lebih lanjut, konsistensi visual mampu memperkuat *brand recall* serta preferensi konsumen, sehingga menjadi strategi penting dalam pemasaran digital yang efektif (Safitri & Sriyanto, 2025). Penelitian lain juga menekankan pembuatan *visual guideline* yang sistematis untuk menjaga identitas visual yang khas dan konsisten pada konten media sosial, seperti yang dilakukan dalam pengembangan pedoman desain Instagram untuk Vokasee (Putri & Ardiansah, 2024).

Selain itu, pemahaman strategi konten digital yang efektif tidak hanya melibatkan aspek estetika, tetapi juga sasaran komunikasi yang tepat. Desain konten yang menarik secara visual perlu dipadukan dengan strategi *engagement* konten untuk meningkatkan kesadaran merek (*brand awareness*) melalui media sosial, yang terbukti meningkatkan interaksi dan keterlibatan audiens (Tentry & Haryadi, 2025; Wigayha & Setiawan, 2025).

Namun demikian, pelatihan desain konten digital sering kali menemui kendala waktu, sehingga eksplorasi fitur dan elemen desain seperti yang tersedia di alat seperti Canva belum dapat dipelajari secara menyeluruh oleh seluruh peserta. Hambatan teknis dan keterbatasan waktu pembelajaran juga menjadi faktor yang perlu diperhatikan dalam desain kurikulum pelatihan agar pemahaman dan keterampilan peserta dapat meningkat secara signifikan (Nabyala et al., 2025).

Dengan demikian, menggabungkan pemahaman ilmiah tentang konsistensi visual dan strategi konten digital dalam pelatihan akan membantu peserta tidak hanya membuat desain yang menarik tetapi juga menyampaikan pesan yang komunikatif dan efektif sesuai dengan

tujuan institusi atau organisasi. Dengan adanya evaluasi ini, pelatihan Canva diharapkan dapat dikembangkan menjadi program berkelanjutan yang tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga memperkuat strategi komunikasi digital BAZNAS secara institusional.

SIMPULAN DAN SARAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pelatihan pemanfaatan aplikasi Canva bagi staf BAZNAS Provinsi Bengkulu menunjukkan bahwa program ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi digital dan kompetensi desain konten visual peserta. Sebelum pelatihan, sebagian besar peserta mengalami kesulitan dalam menentukan komposisi warna, tata letak, serta penggunaan tipografi yang sesuai sehingga proses pembuatan konten publikasi cenderung kurang efektif dan memakan waktu. Setelah mengikuti pelatihan dan praktik langsung, peserta mampu mengoperasikan fitur-fitur utama Canva secara mandiri serta menghasilkan desain yang lebih terstruktur, komunikatif, dan selaras dengan kebutuhan publikasi lembaga.

Kegiatan ini juga menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan berbasis praktik dan pendampingan langsung efektif dalam meningkatkan pemahaman serta kepercayaan diri peserta dalam memproduksi konten digital. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa aspek yang perlu dikembangkan, seperti pendalaman materi terkait branding visual, strategi komunikasi digital, serta pelaksanaan pelatihan lanjutan untuk menjaga konsistensi kualitas desain. Secara keseluruhan, pelatihan Canva ini menjadi langkah strategis dalam memperkuat kapasitas komunikasi digital BAZNAS dan berpotensi untuk dikembangkan sebagai program berkelanjutan dalam mendukung optimalisasi publikasi program zakat kepada masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah I. S. N & Hadi, M. S. (2023). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran masa kini dalam Kurikulum Merdeka. *Al-Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 1(3), 39–49. <https://doi.org/10.59059/al-tarbiyah.v1i3.284>
- Arianto, D., & Suyitno. (2023). Pelatihan media pembelajaran inovatif menggunakan Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1).
- Astuti, S. D., Umsyani, R. A., Wulandari, R. I., Baco, R. H., & Shafariana, S. (2025). Pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Canva bagi guru SMA Negeri 5 Takalar. *Intisari: Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 53–62. <https://doi.org/10.58227/intisari.v3i2.328>
- Awaludin, M. I., Satya, S., & Wardhana, M. (2024). Pengaruh elemen visual pada konten feeds Instagram @P3SMANDIRI dalam meningkatkan brand awareness. *Jurnal Ilmu Komputer dan Desain Komunikasi Visual*, 9(2).
- Badolo, U., Abd Malik, M., Nasati, R., Utami, R., Anisa, R. J., Sulistiani Rindi, S., Tumbo, S., Handayani, S. C., & Ramadhani, U. (2024). Pelatihan desain grafis melalui aplikasi Canva sebagai upaya peningkatan kreativitas guru dalam mendukung Merdeka Belajar. *J. A. I: Jurnal Abdimas Indonesia*. <https://dmi-journals.org/jai/>
- Ekasari, S., Elizabeth, E., Istarno, R., Dharmawan, D., & Dera, F. (2025). Pelatihan desain konten branding menggunakan Canva untuk pelaku usaha pemula. *JIPITI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(4), 340–345.
- Fauziah, K., & Aulia, P. B. (2025). Visual branding Dinas Komunikasi dan Informatika Daerah Istimewa Yogyakarta melalui konten Instagram: Sebuah tinjauan semiotik. *Nusantara Hasana Journal*.
- Harefa, J. B., Zebua, O., Lafau, R. O., Mendrofa, R. J. A., Mendrofa, V. N., & Gea, N. E. (2025). Pelatihan penggunaan Canva untuk meningkatkan kreativitas desain di era digital di SMP Negeri 1 Bawolato. *Jurnal Altifani Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(4), 497–504. <https://doi.org/10.59395/jaqb7r03>
- Hastowo, K. W., & Sinduwiatmo, K. (2025). Brand identity and visual communication in Instagram content @Course_Net. *House of Wisdom: Journal on Library and Information Sciences*, 2(4).
- Ichsan Mahardika, A., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan Canva untuk optimalisasi pembelajaran daring. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3).
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva sebagai media pembelajaran yang efektif. *Indonesian Journal of Education and Humanity*, 2.
- Mubaroq, H., Sriwijayanti, R. P., & Laily, R. N. (2025). Pelatihan dan pendampingan guru dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint, Wordwall, dan Canva di SD Negeri Mentor 2. *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(3), 950–960. <https://doi.org/10.53299/bajpm.v5i3.2511>
- Nabyla, F., Setyorini, R., Sudrajat, E., Riziqiya, M. F., & Zahro, U. C. (2025). Graphic design training to

- increase brand awareness and creative skills of the community through digital media. *International Journal of Public Devotion*, 11(1).
- Nur Isnaini, K., Sulistiyani, D. F., Ramadhany, Z., & Putri, K. (2021). Pelatihan desain menggunakan aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1).
- Pratama, R. Y., Bungсуди, S., Syaifurrohman, A., Kurnia, U. I., Prasetyo, A., Bastian, A. A., Gumay, J. R., & Nuruhidin, A. (2025). Utilizing Canva as an innovative solution in developing digital teaching media in schools. *Aktual: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 75–81. <https://doi.org/10.58723/aktual.v3i2.416>
- Putri, I. K., & Ardiansah, I. (2024). Visual guideline media sosial Instagram untuk penerapan elemen identitas yang konsisten. *Jurnal Desain*, 11(3).
- Safitri, F. N. A., & Sriyanto, A. (2025). The role of visual brand identity consistency in enhancing brand recall and consumer preference. *Jurnal Ar Ro'is Mandalika*.
- Safitri, R., & Kurniadi, D. (n.d.). Revitalization of 21st century learning: Enhancing teachers' digital literacy and technology skills through Canva design training. *ODELIA: Southeast Asia Journal on Open Distance Learning*, 2(1). <https://odelia-journal.seamolec.org/>
- Smeenk, W. (2023). The empathic co-design canvas: A tool for supporting multi-stakeholder co-design processes. *International Journal of Design*, 17(2), 81–98. <https://doi.org/10.57698/v17i2.05>
- Syahrrio, M. Z., Putro, F. H. A., Setiawan, T., Hartini, S., & Chumaeson, W. (2025). Exploring student experiences knowledge communication to Canva mobile interface: A qualitative study on second semester students of Boyolali University. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 11(8), 193–198. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i8.12136>
- Tentry, H. C., & Haryadi, H. (2025). Desain konten visual dan strategi engagement untuk meningkatkan brand awareness dengan memanfaatkan tools Instagram Insight. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 4(3).
- Tri W & Mudinillah, A. (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>
- Wigayha, C. K., & Setiawan, B. L. T. (2025). Pengaruh desain grafis terhadap brand awareness pada strategi pemasaran digital. *VISI KOM: Visual Komunikasi dan Media Studi*.