

## Pelatihan desain grafis menggunakan canva Bagi tenaga pengajar dan tenaga tata usaha

Ahmad Khusaeri<sup>1\*</sup>, Ade Andri Hendriadi<sup>2</sup>, Taufik Ridwan<sup>3</sup>, Apriade Voutama<sup>4</sup>, Aziz Ma'sum<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Program Studi Sistem Informasi, Universitas Singaperbangsa Karawang

\*Korespondensi: [ahmad.khusaeri@cs.unsika.ac.id](mailto:ahmad.khusaeri@cs.unsika.ac.id)

**ABSTRAK.** Perkembangan teknologi menuntut guru untuk menciptakan media ajar visual yang menarik, namun banyak yang terkendala oleh keterbatasan keterampilan desain. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan desain grafis edukatif menggunakan platform Canva kepada 18 guru dan tenaga kependidikan di Madrasah Ibtidaiyah Karawang. Metode yang digunakan meliputi tiga tahap: perencanaan (survei kebutuhan dan koordinasi), pelaksanaan (pelatihan luring interaktif mengenai fitur dasar hingga teknik desain), dan evaluasi (kuesioner umpan balik). Hasil pelatihan menunjukkan antusiasme dan partisipasi aktif dari seluruh peserta. Evaluasi akhir mengungkapkan bahwa 100% peserta merasa kegiatan ini sangat bermanfaat, 94% menyatakan materi relevan dan mudah dipahami, dan 90% menilai pemateri sangat kompeten dalam menyampaikan materi. Pelatihan ini berhasil meningkatkan kompetensi teknis dan kepercayaan diri guru dalam membuat media ajar visual yang inovatif, yang berpotensi meningkatkan kualitas dan minat belajar siswa di era digital.

**Kata Kunci:** Pelatihan Canva, Desain Grafis Edukatif, Media Ajar Visual, Kompetensi Guru, Madrasah Ibtidaiyah.

**ABSTRACT.** The advancement of technology demands that teachers create engaging visual teaching materials, yet many are hindered by limited design skills. This community service activity aimed to provide educational graphic design training using the Canva platform to 18 teachers and educational staff at Madrasah Ibtidaiyah Karawang. The method involved three stages: planning (needs assessment and coordination), implementation (interactive offline training covering basic features to design techniques), and evaluation (feedback questionnaires). The training results showed enthusiasm and active participation from all participants. The final evaluation revealed that 100% of participants found the activity highly beneficial, 94% stated the material was relevant and easy to understand, and 90% rated the trainers as highly competent in delivering the material. This training successfully enhanced the teachers' technical competence and confidence in creating innovative visual teaching media, which has the potential to improve the quality of learning and student interest in the digital era.

**Keywords:** Canva Training, Educational Graphic Design, Visual Teaching Media, Teacher Competence, Madrasah Ibtidaiyah.

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang pesat telah membawa perubahan fundamental dalam berbagai aspek kehidupan, tidak terkecuali pada sektor pendidikan. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memiliki tiga peran utama dalam pendidikan. Pertama, sebagai instrumen praktis untuk mendukung kegiatan belajar, seperti mengolah data, membuat grafis, mengelola basis data, dan menangani administrasi sekolah. Kedua, TIK diposisikan sebagai disiplin ilmu tersendiri yang wajib dipelajari dan dikuasai oleh siswa. Ketiga, TIK berfungsi sebagai alat bantu pedagogis yang

berperan sebagai media, fasilitator, motivator, penyampai materi, hingga alat evaluasi pembelajaran (Ayunia Lestari et al., 2022). Untuk menumbuhkan kemandirian dan kreativitas pada siswa, maka proses belajar mengajar perlu dirancang dengan pendekatan yang kreatif (Badolo et al., 2024). Untuk membentuk siswa yang mandiri dan kreatif, proses pembelajaran perlu dirancang dan dilaksanakan dengan pendekatan yang penuh kreativitas (Sutarini et al., 2024). Era digital menuntut adanya transformasi dalam metode pengajaran, dari yang semula berpusat pada guru (teacher-centered) dengan pendekatan konvensional, menjadi pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan berpusat pada siswa (student-centered). Perubahan dunia yang konstan menuntut setiap individu untuk terus memperbarui pengetahuan dan keterampilannya agar mampu beradaptasi dengan tuntutan kehidupan modern (Yuniarti et al., 2021). Generasi peserta didik saat ini, yang dikenal sebagai generasi digital (digital natives), tumbuh di tengah paparan informasi visual yang masif, sehingga mereka lebih mudah tertarik dan termotivasi oleh konten pembelajaran yang disajikan secara visual menarik.

Seiring dengan perkembangan era digital, para pendidik kini dituntut untuk merancang pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif agar tetap relevan dengan kebutuhan siswa (Rohmiasih et al., 2023). Tantangan utama yang dihadapi oleh para pendidik di era ini adalah bagaimana menyajikan materi ajar yang mampu menangkap perhatian dan minat belajar siswa (Nurhaswinda et al., 2025). Selain itu, tantangan utama bagi pendidik saat ini adalah menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan (Irmawati & Iqbal, 2023). Materi ajar yang didominasi oleh teks, bersifat monoton, dan minim elemen visual sering kali dianggap membosankan, yang pada akhirnya dapat menyebabkan penurunan motivasi dan efektivitas penyerapan materi. Sebaliknya, penggunaan elemen visual seperti infografis, presentasi yang kaya gambar, poster edukatif, dan lembar kerja yang dirancang dengan baik terbukti mampu meningkatkan pemahaman, memperkuat daya ingat, dan menumbuhkan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran yang menarik secara langsung akan meningkatkan motivasi belajar siswa, yang pada gilirannya membuat mereka lebih antusias dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran (Miftahul Jannah et al., 2023).

Meskipun banyak guru menyadari pentingnya visualisasi dalam pembelajaran, mereka sering kali dihadapkan pada berbagai kendala. Keterbatasan keterampilan teknis dalam bidang desain grafis menjadi salah satu hambatan utama (Resmini et al., 2021). Banyak yang beranggapan bahwa untuk menciptakan materi visual yang profesional, diperlukan penguasaan perangkat lunak yang kompleks dan mahal seperti Adobe Photoshop atau CorelDRAW, serta membutuhkan waktu yang lama untuk mempelajarinya. Hambatan ini membuat para guru kesulitan untuk berinovasi dalam penyajian materi ajar mereka. Menjawab tantangan tersebut, hadirilah Canva sebagai sebuah platform desain grafis berbasis web yang menawarkan solusi praktis dan efektif. Canva adalah platform desain berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk membuat aneka materi visual, mulai dari presentasi dan poster hingga konten media sosial seperti sampul Facebook (Alwiyah et al., 2023).

Canva merupakan salah satu aplikasi yang ringan dan mudah diakses, sehingga sangat ideal untuk membuat materi pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif (Naviri et al., 2024). Canva membantu dalam pembuatan konten pembelajaran seperti infografis, poster, banner, dan presentasi, yang sangat berguna dalam pembelajaran jarak jauh (Huda, 2024). Canva menawarkan kemudahan karena dapat diakses secara online dari mana saja dan dilengkapi dengan koleksi fitur yang kaya serta komprehensif (Khaer et al., 2025). Aplikasi canva dapat digunakan di laptop atau handphone kemudian dipastikan ketersediaan jaringan internet yang stabil (Maria et al., 2024). Dengan antarmuka yang intuitif (user-friendly), ribuan template siap pakai, serta kekayaan aset visual seperti ikon, foto, dan font, Canva

memungkinkan siapa saja, termasuk para guru tanpa latar belakang desain, untuk menciptakan berbagai materi visual berkualitas tinggi dengan mudah dan cepat. Aksesibilitasnya yang tinggi—dapat digunakan secara gratis melalui peramban web maupun aplikasi seluler—menjadikannya alat yang ideal untuk diimplementasikan di lingkungan pendidikan.

Namun, ketersediaan alat saja tidak menjamin pemanfaatannya yang optimal. Diperlukan sebuah bimbingan dan pelatihan yang terstruktur agar para guru tidak hanya mampu mengoperasikan Canva, tetapi juga memahami prinsip-prinsip dasar desain grafis edukatif. Oleh karena itu, penyelenggaraan kegiatan "Pelatihan Desain Grafis Edukatif Menggunakan Canva" menjadi sangat relevan dan mendesak. Melalui pelatihan ini, para guru akan dibekali keterampilan praktis untuk merancang dan mengembangkan materi ajar yang tidak hanya benar secara konten, tetapi juga menarik secara visual. Dengan demikian, diharapkan para guru dapat secara mandiri menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, interaktif, dan pada akhirnya mampu meningkatkan mutu pembelajaran serta prestasi akademik siswa.

## **METODE**

Metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dalam pelatihan desain grafis canva pada guru dan tenaga kependidikan di Madrasah Ibtidaiyah Karawang dibagi menjadi tiga tahapan utama yaitu perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.

### **1. Tahap Perencanaan Kegiatan**

Pada tahap ini, tim pelaksana melakukan serangkaian persiapan untuk memastikan kegiatan berjalan lancar dan sesuai dengan tujuan. Langkah-langkah yang dilakukan adalah:

- a. Survei Awal dan Koordinasi dengan Mitra: Tim melakukan diskusi mendalam dengan Kepala Sekolah dan perwakilan guru di Madrasah Ibtidaiyah untuk:
  - 1) Mengidentifikasi kebutuhan spesifik terkait desain grafis (misalnya untuk membuat media ajar, infografis pengumuman, atau konten media sosial sekolah).
  - 2) Melakukan asesmen awal terhadap tingkat pemahaman dan kemampuan TIK para guru dan tenaga kependidikan.
  - 3) Menyepakati jadwal, durasi, dan lokasi pelaksanaan pelatihan yang tidak mengganggu kegiatan belajar mengajar.
- b. Persiapan Administrasi: Tim mengurus kelengkapan administrasi kegiatan, meliputi:
  - 1) Pengajuan surat izin resmi untuk melaksanakan kegiatan kepada pihak sekolah.
  - 2) Penyusunan daftar hadir peserta.
  - 3) Menyiapkan instrumen evaluasi seperti lembar umpan balik (feedback).
- c. Pengembangan Materi dan Sarana Pelatihan: Tim mempersiapkan semua konten dan fasilitas yang dibutuhkan, yaitu:
  - 1) Menyusun materi pelatihan Canva yang sistematis, mulai dari tingkat dasar hingga penerapan praktis untuk kebutuhan sekolah.
  - 2) Membuat materi presentasi (PPT) yang menarik dan mudah dipahami.
  - 3) Memastikan kesiapan sarana dan prasarana di lokasi, seperti ruang pelatihan, proyektor, koneksi internet, dan sumber listrik yang memadai.

2. Tahap Pelaksanaan Pelatihan

Kegiatan pelatihan dilaksanakan secara luring dalam satu hari dengan alur sebagai berikut:

a. Pembukaan:

- 1) Kegiatan dibuka dengan sambutan dari ketua pelaksana dan Kepala Madrasah Ibtidaiyah.
- 2) Menyanyikan lagu Indonesia Raya.
- 3) Penyampaian tujuan, manfaat, dan agenda pelatihan kepada seluruh peserta.

b. Sesi Teori dan Demonstrasi dengan materi “Pengenalan Desain Grafis dan Platform Canva”. Materi ini mencakup penjelasan antarmuka, fitur-fitur utama, dan cara membuat akun.

c. Diskusi

Sesi diskusi dan tanya jawab untuk berbagi pengalaman dan memperdalam pemahaman.

3. Tahap Evaluasi Kegiatan

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur keberhasilan dan dampak dari kegiatan pelatihan. Metode evaluasi yang digunakan adalah evaluasi kepuasan dan umpan balik. Peserta diminta mengisi kuesioner umpan balik untuk menilai kualitas materi, efektivitas pemateri, manfaat kegiatan, dan saran untuk perbaikan di masa depan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan PkM ini dibagi menjadi tiga tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Hasil dari setiap tahapan adalah sebagai berikut:

1. Hasil Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan, tim pelaksana berhasil menjalin koordinasi yang baik dengan pihak Madrasah Ibtidaiyah (MI). Berdasarkan proses survei awal dan diskusi yang dilakukan, diperoleh beberapa hasil kunci:

- a. Identifikasi Kebutuhan: Mayoritas guru dan tenaga kependidikan menyatakan kebutuhan mendesak untuk meningkatkan keterampilan dalam membuat media ajar yang menarik secara visual. Kebutuhan spesifik yang paling sering disebutkan adalah pembuatan poster pengumuman kegiatan sekolah, infografis materi pelajaran sederhana, dan konten untuk media sosial sekolah.
- b. Asesmen Awal Kemampuan: Dari hasil diskusi, diketahui bahwa sekitar 80% peserta belum pernah menggunakan platform desain grafis seperti Canva dan masih mengandalkan Microsoft Word atau PowerPoint dengan fitur dasar. Sebagian besar peserta sudah memiliki kemampuan dasar TIK (mengoperasikan laptop dan internet) namun belum optimal untuk desain.
- c. Kesepakatan Jadwal: Disepakati bahwa kegiatan pelatihan akan dilaksanakan pada hari Rabu, 25 September 2024 bertempat di ruang guru Madrasah Ibtidaiyah Karawang, dengan total peserta sebanyak 14 orang yang terdiri dari guru dan staf kependidikan.
- d. Seluruh kelengkapan administrasi, materi presentasi, dan sarana prasarana berhasil disiapkan sebelum hari pelaksanaan, memastikan kegiatan dapat berjalan tanpa kendala teknis.

2. Hasil Tahap Pelaksanaan Pelatihan

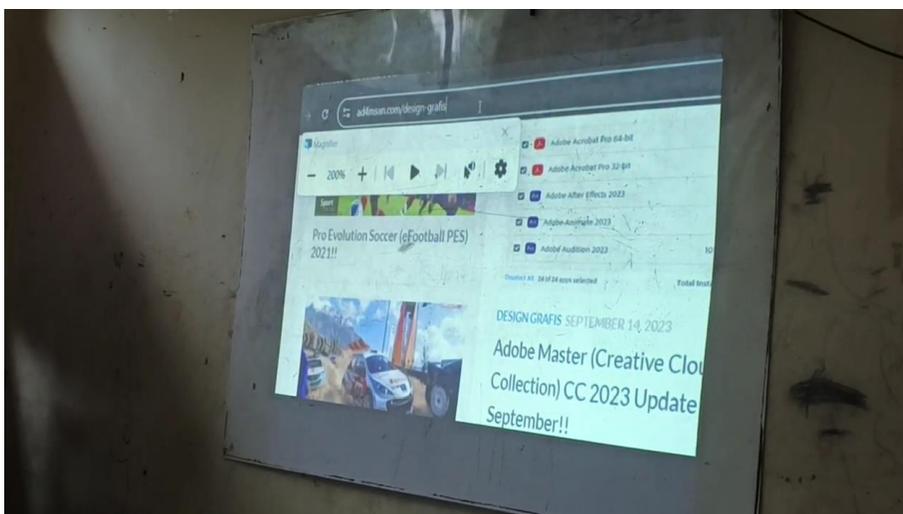
Pelaksanaan pelatihan berjalan dengan lancar dan diikuti secara antusias oleh seluruh peserta. Kegiatan dibuka sesuai jadwal dan seluruh peserta menunjukkan semangat yang tinggi. Pada sesi penyampaian teori dan demonstrasi mengenai "Pengenalan Desain Grafis dan Platform Canva" berlangsung secara interaktif. Peserta aktif menyimak demonstrasi cara membuat akun, menavigasi dasbor, dan menggunakan fitur-fitur dasar Canva.

Pelatihan dilakukan pada 18 guru dan tenaga kependidikan di madrasah ibtidaiyah di Karawang. Kegiatan ini diawali dengan pembukaan yang disampaikan oleh pemateri dan perwakilan pihak sekolah. Setelah itu diadakan pula menyanyikan lagu Indonesia Raya agar para guru dan tenaga kependidikan memiliki jiwa cinta tanah air dan diharapkan dapat meningkatkan semangat. Kegiatan ini pun diawali dengan proses berdoa bersama-sama agar dalam kegiatannya terdapat keberkahan. Setelah seluruh rangkaian pembukaan acara telah dilaksanakan, selanjutnya adalah proses penyampaian materi.

Kegiatan pelatihan berisikan materi tentang bagaimana menggunakan canva untuk optimalisasi proses pembelajaran di kelas. Sebelum menjelaskan teknis penggunaan Canva, pemateri menyampaikan tahapan dalam pembuatan akun Canva. Selanjutnya pemateri menjelaskan beberapa fungsi dan menu yang ada di *dashboard* Canva. Adapun setelah para peserta mengetahui fungsi dari setiap menu yang terdapat pada Canva, selanjutnya pemateri masuk ke dalam pembahasan tehnik dalam mendesain sesuatu. Ada beberapa materi yang disampaikan oleh pemateri terkait pembuatan desain menggunakan Canva.

Materi pertama yang disampaikan adalah menjelaskan bagaimana mengumpulkan seluruh asset dokumen dalam pembuatan desain. Setelah asset desain sudah terkumpul, pemateri menjelaskan pembuatan *layouting* dari sebuah desain poster maupun *slide* pemaparan. Ketika peserta sudah mengetahui cara membuat *layouting* sebuah desain, pemateri menjelaskan bagaimana cara memilih perpaduan warna agar indah untuk dilihat. Selain dari penggunaan warna, pemateri pun menjelaskan terkait *formatting* asset dokumen yang baik serta penggunaan jenis font dalam pembuatan presentasi maupun poster. Saat proses pelatihan, pemateri pun memberikan beberapa contoh hasil desain yang dibuat menggunakan canva. Pemateri memberikan beberapa tips dan trik dalam proses pembuatan slide pemaparan maupun proses pembuatan desain poster.

Setelah penyampaian materi dilakukan, tahapan selanjutnya adalah proses tanya jawab yang dilakukan oleh pemateri dengan peserta. Pada sesi diskusi dan tanya jawab, peserta sangat aktif bertanya. Pertanyaan yang muncul umumnya bersifat teknis, seperti "Bagaimana cara menghapus latar belakang foto?", "Apakah bisa memasukkan tabel ke dalam desain?", dan "Bagaimana cara menyimpan hasil desain agar tidak pecah?". Hal ini menunjukkan bahwa peserta memiliki minat yang besar untuk menerapkan ilmu yang didapat.



**Gambar 1 Dokumentasi Kegiatan Pelatihan**

3. Hasil Tahap Evaluasi Kegiatan

Evaluasi dilakukan di akhir kegiatan untuk mengukur dampak dan tingkat kepuasan peserta. Berdasarkan kuesioner umpan balik yang diisi oleh 18 peserta, diperoleh hasil sebanyak 17 dari 18 peserta (94%) menyatakan bahwa materi yang disampaikan sangat relevan dengan kebutuhan mereka dan mudah untuk dipahami. Mayoritas peserta (90%) menilai tim pemateri mampu menjelaskan dan mendemonstrasikan materi dengan sangat baik, sabar, dan interaktif. Seluruh peserta (100%) merasa bahwa pelatihan ini sangat bermanfaat dan akan mereka terapkan dalam pembuatan media ajar atau tugas administrasi sekolah.

**KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil dan pembahasan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Kebutuhan Mendesak Terpenuhi: Pelatihan desain grafis menggunakan Canva terbukti sangat relevan dan mampu menjawab kebutuhan nyata para guru dan tenaga kependidikan di Madrasah Ibtidaiyah Karawang. Kebutuhan ini teridentifikasi pada tahap perencanaan, di mana mayoritas guru ingin meningkatkan kemampuan membuat media ajar visual yang menarik namun terkendala oleh kemampuan teknis.
2. Pelaksanaan Pelatihan Efektif: Metode pelatihan yang menggabungkan sesi teori, demonstrasi langsung, dan diskusi interaktif terbukti efektif. Antusiasme tinggi dan banyaknya pertanyaan teknis dari peserta menunjukkan bahwa proses transfer pengetahuan berjalan dengan baik dan peserta memiliki minat yang kuat untuk menguasai keterampilan yang diajarkan.
3. Dampak Positif dan Kepuasan Tinggi: Kegiatan ini memberikan dampak yang sangat positif bagi peserta. Hasil evaluasi menunjukkan tingkat kepuasan yang luar biasa, di mana seluruh peserta (100%) mengakui manfaat pelatihan dan berencana menerapkannya. Selain itu, lebih dari 90% peserta memberikan penilaian sangat baik terhadap relevansi materi dan kompetensi pemateri.
4. Peningkatan Kompetensi Guru: Secara keseluruhan, pelatihan ini tidak hanya berhasil membekali guru dengan keterampilan praktis mengoperasikan Canva, tetapi juga menumbuhkan kepercayaan diri mereka untuk berinovasi. Guru kini lebih siap untuk secara mandiri menciptakan materi pembelajaran yang lebih visual, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik generasi digital.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alwiyah.A, Dewi, Elmi.Y, Nur.R, Roslyn.R, S. (2023). *Evektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Di Mata Pelajaran Informatika*. 2, 77–87.
- Ayunia Lestari, P., Nurhikmah, E., Farhani, F., Pauziah, H., Winati, I., Ayunda Rahmaputri Isnawan, O., Mulyana, A., Rahayu, P., Nuraeni, F., Fajar Nugroho, O., & Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva bagi Guru di SDN 9 Nagrikaler Purwakarta. *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education (IJOCSEE)*, 2(1), 47–54.
- Badolo, M., Malik, M. A., Nasiati, R., Utami, R., Rosdiana, R., Anisa, R. J., Rindi, S. S., Tumbo, S., C, S. H., & Ramadhani, U. (2024). Pelatihan Desain Grafis Melalui Aplikasi Canva Sebagai Upaya Peningkatan Kreativitas Guru Dalam Mendukung Merdeka Belajar. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 4(3), 971–977. <https://doi.org/10.53769/jai.v4i3.913>
- Huda, M. C. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Bagi Guru di SDN I Notorejo. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1(10), 1532–1540. <https://doi.org/10.59837/4byqf258>
- Irmawati, M., & Iqbal, I. (2023). Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada ...*, 4(2), 734–744.
- Khaer, J., Wirdani, E., & Amanda, D. T. (2025). *Pelatihan Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Pembuatan Media Pembelajaran Guru di SD Negeri 1 Kalijaga Tengah*. 06(1), 47–52.
- Maria Ulfa1, Fatoni2, Suryayusra3, Ahmad Syazili4, Dedi Irawan5, C. T. (2024). *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Bagi Guru SD Negeri 11 Pemulutan*. 1(11), 2874–2880.
- Miftahul Jannah, F. N., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>
- Naviri, S., Vilola, S., & Apriansyah, H. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif

- Canva Untuk Peningkatan Ketrampilan Guru di Era Digital. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 7(4), 2022–2025. <https://doi.org/10.29303/jpmpi.v7i4.9601>
- Nurhaswinda, Guntara, R. Y., & Putri, V. D. R. (2025). Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Dan Informatif Bagi Guru Smp It Nurul Yaqin Kabupaten Sorong. *Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 4(2), 2572–2581.
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335–343. <http://dx.doi.org/10.22460/as.v4i2p%25p.6859>
- Rohmiasih, C., Rohmiati, C., & Sartika, S. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Canva Sebagai Upaya Mewujudkan Transformasi Pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional*, 1(1), 69–73.
- Sutarini, S., Sutikno, S., & Kartolo, R. (2024). *Sosialisasi Canva: Optimalisasi Kreativitas Guru Dalam Mendesain Media Pembelajaran*. 5(1), 2190–2197.
- Yuniarti, P., Indriyani, F., & Sari Marthanti, A. (2021). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Pembuatan Desain Promosi Usaha pada Karang Taruna Desa Sukaharja. *Jurnal Abdimas Ekonomi Dan Bisnis*, 1(2), 88–95. <http://jurnal.bsi.ac.id/index.php/abdi-ekbis>