



Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva Kepada Anak-Anak Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Kemampuan Visual di Kupang Gunung Jaya, Kota Surabaya

Utilizing Canva as Design Tool for Children to Enhance Creativity and Visual Skills in Kupang Gunung Jaya, Surabaya

Friska Adisti Mahardini ^{a,1,*}, Citra Amalia Shiva ^{a,2}, Dehana Mutyara ^{a,3}, Devina Azzahra Putri ^{a,4}, Manuel Yosia Krista Ananda Wicaksono ^{a,5}, Shofiya Syidada ^{a,6}, Akbar Bayu Kresno Suharso ^{a,6}

^a Informatika, Fakultas Teknik Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Jl. Dukuh Kupang XXV No.54, Surabaya, Jawa Timur 60225, Indonesia

* Corresponding author: adistimahardini@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history

Received : 06-06-2024

Revised : 28-06-2024

Accepted : 05-05-2025

Published : 31-05-2025

Keywords: digital technology, graphic design, canva application, children's creativity; visual ability

Kata Kunci : teknologi digital, desain grafis, canva, kreatifitas anak; kemampuan visual

ABSTRACT/ABSTRAK

Creativity and visual ability of children are crucial aspects of their development, influencing how they perceive the world around them and express their ideas. Children naturally possess a rich imagination and great curiosity, which can be expressed through various media, including visual arts. With the advancement of digital technology, children are increasingly exposed to various tools and digital platforms that facilitate creative expression. Canva is an intuitive and user-friendly graphic design platform, allowing users to create visual designs quickly and easily without needing in-depth knowledge of graphic design. Introducing children to the Canva application is an effective strategy to develop their creativity from an early age. This inquires about points to recognize the affect of preparing utilizing the Canva application on upgrading the imagination and visual capacity of children. The research method involves observation, implementation of training sessions, and evaluation based on direct feedback from participants. By leveraging the ease of use of Canva, children can learn to create visually appealing and meaningful artworks, thereby expanding their creativity and visual skills.

Kreativitas dan kemampuan visual anak-anak merupakan aspek penting dalam perkembangan yang mempengaruhi cara mereka memahami dunia di sekitar dan mengekspresikan ide-ide. Anak-anak secara alami memiliki imajinasi yang kaya dan keingintahuan yang besar, hal tersebut dapat diungkapkan melalui berbagai media, termasuk seni visual. Dengan kemajuan teknologi digital saat ini, anak-anak semakin terpapar dengan berbagai alat dan platform digital yang menyediakan akses mudah untuk berekspresi secara kreatif. Canva merupakan platform desain grafis yang intuitif dan mudah digunakan, untuk membuat desain visual dengan cepat dan mudah tanpa perlu memiliki pengetahuan mendalam tentang desain grafis. Pengenalan anak-anak pada aplikasi Canva menjadi strategi yang efektif untuk mengembangkan kreativitas sejak dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dampak pelatihan menggunakan aplikasi Canva dalam meningkatkan kreativitas dan kemampuan visual anak-anak. Metode penelitian melibatkan observasi, pelaksanaan pelatihan, dan diikuti dengan evaluasi berdasarkan *feedback* langsung dari peserta. Dengan memanfaatkan kemudahan penggunaan Canva, anak-anak dapat belajar untuk menciptakan karya visual yang menarik dan bermakna, sehingga memperluas kreativitas dan kemampuan visual.



Copyright © 2025, Mahardini et al

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

ACKNOWLEDGMENT

This research is from our institution activities and thanks to all parties, such as Echa and children from Kupang Gunung Jaya, Surabaya, Jawa Timur who were involved in making this activity successful.

PENDAHULUAN

Peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia, bersama dengan pengembangan kreativitas dan kemampuan visual anak-anak, adalah salah satu masalah yang terus mendapat perhatian. Menurut laporan resmi UNESCO tentang Pendidikan bagi Semua (*Education for All*) tahun 2015, akses pendidikan di Indonesia telah meningkat secara signifikan, tetapi masih ada perbedaan yang signifikan antara kelompok ekonomi yang berbeda dan antara wilayah perkotaan dan pedesaan. Akibatnya, anak-anak memiliki akses terbatas terhadap pelatihan dan pendidikan berkualitas tinggi yang dapat membantu pertumbuhan mereka (Indonesia Ministry of Education and Culture, 2014). Penyebaran teknologi digital pada usia dini dapat meningkatkan keterampilan kreatif dan visual anak-anak. Perubahan dalam pendidikan dipicu oleh teknologi digital. Survei yang dilakukan oleh Asosiasi Pengguna Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2020 menemukan bahwa lebih dari 200 juta orang di Indonesia menggunakan internet. Ini menunjukkan bahwa teknologi modern memiliki potensi besar untuk meningkatkan akses internet dan kualitas pendidikan di seluruh negara (APJII, 2024).

Canva adalah salah satu aplikasi desain grafis yang paling populer dan banyak digunakan di Indonesia karena berbagai fiturnya yang mudah dipahami dan antarmuka pengguna yang ramah pengguna (Poerna Wardhanie dkk., 2021; Purwati & Perdanawanti, 2019). Aplikasi ini adalah salah satu contoh teknologi digital yang dapat membantu mengembangkan kreativitas dan kemampuan visual anak-anak (Satiti dkk., 2022). Aplikasi Canva mudah digunakan dan memungkinkan anak-anak dari berbagai usia dan latar belakang untuk mengungkapkan ide-ide kreatif mereka dan membuat desain yang menarik dengan cepat dan mudah (Septiarini dkk., 2022). Salah satu bentuk kreatifitas yang dapat dilakukan menggunakan Canva adalah untuk pembuatan poster (Wijaya dkk., 2022). Diharapkan metode ini akan memberi anak-anak yang memiliki sumber daya terbatas lebih banyak kesempatan untuk meningkatkan keterampilan desain mereka dan dengan lebih percaya diri menghadapi tantangan di masa depan. Pengabdian ini bertujuan untuk berkontribusi pada perkembangan masyarakat dengan menggunakan metode baru dalam pendidikan anak-anak. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk membantu mencapai Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDG), terutama dalam hal meningkatkan akses dan kualitas pendidikan berkualitas tinggi untuk anak-anak (United Nations, 2015).

Pada era digital saat ini, hampir semua informasi dan konten dapat ditemukan di internet, baik melalui halaman web maupun aplikasi, termasuk yang berkaitan dengan pendidikan (Persichitte dkk., 2018). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia sangat menyadari kebutuhan saat ini. Ini karena teknologi dapat membantu mewujudkan dan menyebarkan kebijakan lebih luas dan mengoptimalkan penerapan Kurikulum Merdeka melalui proses pembelajaran yang unik. Kupang Gunung Jaya adalah sebuah perkampungan di bagian selatan Kota Surabaya di Provinsi Jawa Timur. Data Pokok Pendidikan daerah Kupang Gunung Jaya menunjukkan bahwa Kelurahan Putat Jaya, Kecamatan Sawahan, Kota Surabaya memiliki populasi siswa sekolah dasar yang signifikan. Kondisi inilah yang menjadi salah satu komponen yang mempengaruhi pendidikan di daerah tersebut.

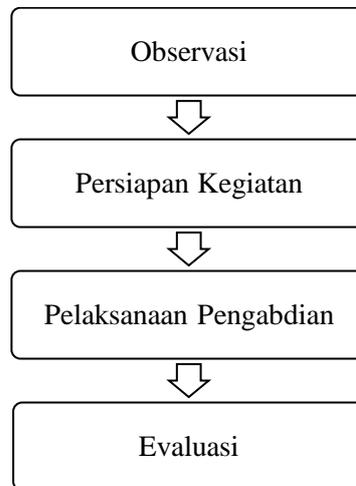
Dengan mempertimbangkan perubahan kebutuhan pendidikan yang secara perlahan mulai beralih dari konvensional menjadi digital, sekolah dasar di Kupang Gunung Jaya menghadapi tantangan ketika mereka mulai menggunakan sumber daya digital dalam proses pembelajaran. Diharapkan siswa sekolah dasar di Kupang Gunung Jaya akan mendapatkan pelatihan dasar desain grafis melalui penggunaan aplikasi Canva, yang bertujuan untuk memperkenalkan siswa pada dasar-dasar desain grafis. Program ini akan mencakup dua aspek penting: memberikan anak-anak perangkat yang diperlukan dan mengajarkan mereka cara menggunakan Canva dengan baik.

Berdasarkan penjelasan di atas, jelas bahwa kemampuan desain grafis anak-anak sangat penting untuk pendidikan sekolah dasar. Oleh karena itu, diharapkan bahwa pelatihan ini akan meningkatkan kreativitas, memberikan keterampilan tambahan, dan membantu mencapai *Sustainable Development Goals* (SDGs) terkait pendidikan berkualitas. Selain itu, program ini memenuhi kebijakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang mendorong penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

METODE

Metode yang digunakan dalam pengabdian ini mencakup serangkaian langkah yang dirancang dan dimodelkan dalam sebuah diagram alur pengabdian yang komprehensif (**Gambar 1**). Diagram alur pengabdian ini dibuat untuk memvisualisasikan tahapan-tahapan pengabdian secara sistematis dan terstruktur. Dengan adanya diagram ini, peneliti dapat lebih mudah memahami urutan dan hubungan antara setiap tahapan dalam proses pengabdian. Selain itu, diagram ini juga berfungsi sebagai panduan bagi pihak lain yang ingin memahami proses pengabdian dengan cepat dan jelas. Diagram alur tersebut tidak hanya membantu peneliti

dalam melacak kemajuan pengabdian, tetapi juga berperan penting dalam memastikan bahwa semua langkah yang diperlukan telah dilaksanakan sesuai rencana. Lebih jauh lagi, diagram ini memudahkan kolaborasi dan komunikasi antara anggota tim peneliti, serta memberikan gambaran yang jelas bagi para pemangku kepentingan dan pembaca yang ingin memperoleh pemahaman mendalam mengenai metodologi pengabdian yang digunakan.



Gambar 1. Diagram alur pelaksanaan pengabdian

1. **Observasi**
Sebelum melakukan kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan observasi untuk mengetahui kebutuhan yang dibutuhkan anak-anak Kupang Gunung Jaya VII, Kota Surabaya, Jawa Timur. Setelah melakukan observasi dijumpai masalah berupa kurangnya informasi dan sumber daya terkait Canva. Sasaran peserta adalah anak-anak berumur 10 – 15 tahun yang berjumlah lima orang. Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 20 Mei 2024.
2. **Persiapan Kegiatan**
Persiapan yang dilakukan sebelum pelaksanaan berupa pembuatan materi menggunakan Power Point yang berisi tentang dasar-dasar pemahaman Canva meliputi pengenalan beberapa *tools* penting dalam Canva seperti elemen dan kata kunci (*keyword*). Dengan menggunakan kata kunci (*keyword*) yang sesuai, maka dapat mencari elemen yang diinginkan dan juga contoh dari berbagai macam desain yang ada dalam Canva. Selain itu kami juga menyiapkan beberapa stiker dan *gift card* sebagai apresiasi untuk para peserta.
3. **Pelaksanaan Kegiatan**
Alat dan bahan yang digunakan antara lain perangkat laptop atau tablet serta aplikasi Canva premium. Pada saat kegiatan, peserta dibebaskan untuk berkreasi dalam membuat desain masing - masing. Cara-cara yang dilakukan dalam membuat desain antara lain yaitu menggunakan kata kunci yang tepat dalam mencari elemen, mencari warna yang sesuai dan menyesuaikan ukuran.
Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan secara bertahap dengan cara:
 - a. Memberikan pengetahuan dasar dalam menggunakan canva, seperti cara mencari elemen, menambahkan elemen, mengatur ukuran elemen, dan juga memberi contoh macam-macam desain seperti desain poster acara sekolah, desain logo, dan desain *power point*. Pada tahap ini kelima peserta dikumpulkan menjadi satu kelompok dan dijelaskan oleh satu orang mentor.
 - b. Setelah peserta dibekali oleh pengetahuan dasar, selanjutnya peserta diajak untuk praktek menggunakan cara yang telah diajarkan. Pada tahap ini peserta dibagi menjadi kelompok kecil berjumlah lima kelompok dan setiap peserta didampingi oleh satu mentor yang bertugas untuk mengarahkan peserta dalam pembuatan desain.
 - c. Presentasi hasil desain yang telah dibuat oleh peserta didampingi oleh masing-masing mentor.
 - d. Evaluasi dilakukan dengan cara memperhatikan *feedback* dari peserta setelah kegiatan. Kami bertanya mengenai kegiatan yang telah dilakukan.
4. **Evaluasi**
Pada tahap ini, kegiatan yang telah dilaksanakan dievaluasi untuk mengidentifikasi hal-hal yang masih belum berjalan dengan baik atau belum mencapai target secara maksimal. Potensi-potensi perbaikan untuk kegiatan di masa depan juga diuraikan pada bagian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah penjelasan lengkap mengenai hasil kegiatan pengabdian pada masyarakat, yang dilaksanakan dalam bentuk pelatihan dan pendampingan mendesain dengan aplikasi Canva bagi anak-anak di daerah Kupang Gunung Jaya, Surabaya, Jawa Timur. Hasil dari setiap langkah kegiatan pengabdian ini dijabarkan secara rinci sesuai dengan tahapan yang telah dilalui. Langkah pertama adalah 1) Observasi, yang melibatkan pengumpulan data dan pemahaman kondisi serta kebutuhan anak-anak di daerah tersebut. Langkah kedua adalah 2) Persiapan Kegiatan, yang mencakup perencanaan materi pelatihan, penyediaan alat dan perangkat yang diperlukan, serta koordinasi dengan pihak terkait. Langkah ketiga adalah 3) Pelaksanaan Kegiatan, di mana pelatihan dan pendampingan secara langsung dilakukan untuk mengajarkan anak-anak cara menggunakan aplikasi Canva. Langkah terakhir adalah 4) Evaluasi, yang bertujuan untuk menilai efektivitas kegiatan, mengidentifikasi keberhasilan dan tantangan yang dihadapi, serta memberikan rekomendasi untuk perbaikan di masa mendatang. Setiap tahapan ini dijelaskan secara mendetail pada **Tabel 1** untuk memberikan gambaran yang jelas tentang proses dan hasil yang dicapai dari kegiatan pengabdian ini.

Tabel 1. Rangkuman hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat

Tahapan Kegiatan	Waktu Kegiatan	Hasil Kegiatan
Observasi	18 Mei 2024	Observasi dilakukan dengan untuk mengetahui kebutuhan yang dibutuhkan anak-anak Kupang Gunung Jaya VII, Kota Surabaya, Jawa Timur. Sasaran peserta adalah anak-anak berumur 10 – 15 tahun.
Persiapan Kegiatan	19 Mei 2024	Selanjutnya dilakukan perencanaan materi, menentukan lokasi serta waktu kegiatan pengabdian masyarakat. Materi berisi tentang penjelasan umum dan teknis praktis dari aplikasi Canva. Sedangkan lokasi dan waktu yang ditentukan adalah bertempat di Wizz Mie Raya Diponegoro, Surabaya, Jawa Timur pada tanggal 20 Mei 2024.
Pelaksanaan Kegiatan	20 Mei 2024	Kegiatan ini dilaksanakan langsung menggunakan Canva bagi anak-anak daerah Kupang Gunung Jaya, Surabaya, Jawa Timur untuk merancang desain grafis. Kegiatan dimulai dengan pemberian materi seputar desain grafis dasar dan Canva sebagaimana terlampir, dilanjutkan dengan sesi pendampingan dalam membuat desain grafis menggunakan metode <i>1 on 1 mentoring</i> . Pendampingan dilakukan oleh mahasiswa dari prodi informatika yang menjadi anggota tim pengabdian.
Evaluasi	20 Mei 2024	Setelah pelaksanaan kegiatan, tim pengabdian melakukan wawancara singkat dengan anak-anak untuk menanyakan dampak pelatihan menggunakan aplikasi Canva terhadap peningkatan kreativitas dan kemampuan visual mereka. Hasil wawancara menunjukkan bahwa anak-anak merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk mendesain menggunakan Canva. Mereka melaporkan peningkatan dalam kemampuan menggabungkan elemen desain dan lebih percaya diri dalam mengekspresikan ide-ide kreatif mereka melalui platform tersebut.



Gambar 2. Pemberian materi pengabdian masyarakat pelatihan dengan Canva



Gambar 3. Isi materi mengenai Canva

Hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat mencakup penyampaian materi pelatihan mengenai penggunaan aplikasi Canva, sebagaimana dalam **Gambar 2** dan **Gambar 3**. Materi yang disampaikan meliputi penjelasan tentang aplikasi Canva secara umum serta tools penting yang dapat digunakan ketika menggunakan aplikasi tersebut. Penyampaian materi ini bertujuan supaya memberikan pemahaman yang komprehensif kepada peserta mengenai potensi dan fungsionalitas Canva dalam pembuatan desain grafis.

Materi yang disampaikan dalam pelatihan mencakup dasar-dasar penggunaan Canva, termasuk navigasi antarmuka pengguna, fitur-fitur utama seperti elemen dan kata kunci pencarian. Peserta juga diberikan pemahaman tentang berbagai *tools* yang tersedia dalam Canva, seperti alat-alat pengeditan gambar, teks, serta elemen-elemen desain lainnya yang dapat digunakan untuk menciptakan karya-karya visual yang menarik dan kreatif.



Gambar 4. 1 on 1 Mentoring

Dilakukan sesi 1 on 1 mentoring seperti pada **Gambar 4**. Hal tersebut menjadi salah satu aspek kunci yang dapat memperkaya pengalaman belajar peserta. Dalam sesi ini, peserta tidak hanya diberi bimbingan teknis tentang penggunaan alat-alat dan fitur-fitur Canva, tetapi juga didorong untuk mengembangkan kreativitas mereka dalam merancang desain grafis. Pendekatan ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan keterampilan teknis peserta, tetapi juga untuk memupuk kemampuan mereka dalam berpikir kreatif dan memecahkan masalah secara visual. Selain itu, sesi 1 on 1 mentoring juga menjadi forum interaktif di mana peserta dapat bertukar ide, belajar dari pengalaman sesama, dan eksplorasi aplikasi Canva secara langsung. Diskusi yang terjadi dalam sesi ini memperkaya pengalaman belajar peserta dan membantu mereka untuk memahami potensi dan aplikasi desain grafis dalam berbagai konteks pendidikan dan kehidupan sehari-hari.



Gambar 5. Hasil desain merancang poster

Hasil dari sesi mentoring ini tidak hanya mencerminkan kemajuan signifikan peserta dalam menguasai penggunaan aplikasi Canva, tetapi juga dalam mengembangkan keterampilan kreatif dan teknis mereka dalam merancang berbagai jenis karya visual. Sebagai contoh, dalam **Gambar 5** terlihat variasi desain yang mencakup poster promosi, poster tujuan dan harapan peserta, serta desain lainnya. Desain-desain ini tidak hanya menunjukkan kemampuan peserta dalam menerapkan konsep-konsep desain yang dipelajari selama sesi mentoring, tetapi juga mencerminkan ekspresi kreatif mereka. Melalui penggabungan elemen-elemen desain dengan cara yang inovatif, peserta berhasil menciptakan karya-karya yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam menyampaikan pesan yang ingin disampaikan. Dengan demikian, hasil dari sesi

mentoring ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis peserta, tetapi juga memberikan kesempatan bagi mereka untuk mengekspresikan diri secara kreatif melalui platform Canva.



Gambar 6. Presentasi hasil desain

Sesi presentasi hasil desain seperti pada **Gambar 6**. Para peserta didampingi mentor masing-masing mempresentasikan hasil karya mereka. Sesi ini bukan hanya menjadi kesempatan bagi peserta untuk menunjukkan hasil karya mereka kepada audiens yang lebih luas, termasuk sesama peserta dan tim pengabdian, tetapi juga sebagai ajang pelatihan bagi peserta dalam mengembangkan keberanian dan keterampilan berbicara di depan umum. Setelah melalui proses mentoring dan menghasilkan desain yang diinginkan, peserta diberi kesempatan untuk mengungkapkan ide-ide kreatif mereka dan menjelaskan konsep serta inspirasi di balik setiap desain yang mereka buat. Melalui sesi ini, peserta tidak hanya belajar untuk menyampaikan ide dan gagasan mereka dengan jelas dan efektif, tetapi juga memperkuat kepercayaan diri mereka dalam berbicara di depan orang lain. Dengan demikian, sesi presentasi tidak hanya menjadi wadah untuk menunjukkan karya-karya kreatif, tetapi juga sebagai latihan yang berharga dalam pengembangan keterampilan komunikasi peserta, yang sangat penting untuk kesuksesan mereka di masa depan.



(a)



(b)

Gambar 7. (a) Pembagian *gift card* dan stiker dan (b) Foto bersama

Pada **Gambar 7** menggambarkan dua momen dalam acara penutup kegiatan pengabdian masyarakat ini. Pertama, dilakukannya pembagian *gift card* dan stiker sebagai ungkapan apresiasi terhadap dedikasi peserta selama keseluruhan kegiatan. *Gift card* yang diberikan berisi akun Canva, diharapkan dapat memberikan kesempatan bagi peserta untuk terus mengembangkan keterampilan desain grafis mereka di masa depan, sehingga tidak hanya menjadi hadiah materi, tetapi juga dalam pengembangan diri mereka. Sementara pembagian stiker, meskipun sederhana, memiliki makna yang dalam sebagai kenang-kenangan yang menyenangkan dari perjalanan belajar yang berharga. Stiker ini bukan hanya sekadar objek fisik, tetapi juga simbol dari pengalaman berharga dan ikatan sosial yang terjalin di antara peserta, serta antara peserta dan tim pengabdian.

Setelah momen foto bersama, dilakukan sesi untuk mendapatkan umpan balik dari peserta mengenai kegiatan ini. Respons dari peserta sangat positif, dengan mereka menyampaikan rasa terima kasih atas pengalaman berharga ini. Mereka mengungkapkan keinginan untuk terus menggunakan aplikasi Canva di masa depan, sebagai alat untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan desain grafis mereka. Semangat dan antusiasme yang ditunjukkan oleh peserta tidak hanya mencerminkan keberhasilan kegiatan, tetapi juga

menjadi dorongan bagi tim pengabdian untuk terus memberikan kontribusi yang berarti dalam pengembangan keterampilan anak-anak dan pemuda di sekitar.

KESIMPULAN

Kegiatan pengenalan aplikasi desain Canva kepada anak-anak di Kupang Gunung Jaya tidak hanya berhasil meningkatkan minat mereka dalam bidang desain digital, tetapi juga meningkatkan keterampilan dasar mereka dalam menggunakan alat ini. Respons positif dan antusiasme yang tinggi dari peserta menunjukkan bahwa kegiatan ini tidak hanya diterima dengan baik, tetapi juga mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Selama proses kegiatan, anak-anak aktif terlibat dalam setiap tahap, mulai dari pengenalan aplikasi hingga praktik desain bersama, menunjukkan tingkat partisipasi yang signifikan. Umpan balik langsung yang diberikan oleh peserta menegaskan bahwa mereka tidak hanya menikmati kegiatan ini, tetapi juga merasa bahwa kegiatan tersebut menyenangkan dan bermanfaat bagi mereka secara pribadi. Dengan demikian, kesuksesan dan dampak positif dari kegiatan ini menegaskan pentingnya pendekatan partisipatif dan berbasis komunitas dalam meningkatkan minat dan keterampilan anak-anak dalam bidang teknologi dan desain grafis. Langkah selanjutnya adalah memperluas cakupan kegiatan serupa dan memastikan kontinuitas dalam mendukung pengembangan keterampilan anak-anak di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- APJII. (2024, Februari 7). *APJII Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>
- Indonesia Ministry of Education and Culture. (2014). *Education for All (EFA) achievements, period 2000-2015 (Indonesia)*.
- Persichitte, K. A., Suparman, A., & Spector, M. (Ed.). (2018). *Educational Technology to Improve Quality and Access on a Global Scale*. Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-66227-5>
- Poerna Wardhanie, A., Fahminnansih, F., & Rahmawati, E. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Desain Grafis dan Promosi Produk pada Sekolah Islami berbasis Kewirausahaan. *Society : Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 51–58. <https://doi.org/10.37802/society.v2i1.170>
- Purwati, Y., & Perdanawanti, L. (2019). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Anggota Komunitas Ibu Profesional Banyumas Raya. *Jurnal Pengabdian Mitra Masyarakat (JPMM)*, 1(1), 42–51.
- Satiti, W. S., Umardiyah, F., Hidayatulloh, F., Munfarida, N. F., Fatmawati, M., & Hanafi, A. (2022). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva untuk Remaja di Desa Kalikejambon. *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 105–109. <https://doi.org/10.32764/abdimasif.v3i3.3260>
- Septiarini, A., Puspitasari, N., Gotama, Y. S., Chandra, S. B. E., Dwi, G. P., Mahardika, D. P., & Kurniawan, R. (2022). Pelatihan Aplikasi Canva Untuk Mendukung Kreativitas Kemampuan Desain Bagi Siswa SMAN 4 Samarinda. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Intimas (Jurnal INTIMAS): Inovasi Teknologi Informasi Dan Komputer Untuk Masyarakat*, 2(2), 123–128. <https://doi.org/10.35315/intimas.v2i2.9033>
- Suharso, A. B. K., & Maliki, A. (2023). Peningkatan Potensi Masyarakat Pedesaan Menuju Desa Unggul Berwawasan Teknologi Di Desa Kedungkumpul Kecamatan Sukorame Kabupaten Lamongan. *PENITI BANGSA (Pemanfaatan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi bagi Masyarakat)*, 1(2).
- Suharso, A. B. K. (2023). Pelatihan Pembangunan Toilet Sehat Untuk Masyarakat Desa Klitih, Kecamatan Plandaan, Kabupaten Jombang. *PENITI BANGSA (Pemanfaatan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi bagi Masyarakat)*, 1(2).
- United Nations. (2015). *70/1. Transforming our world: the 2030 Agenda for Sustainable Development Transforming our world: the 2030 Agenda for Sustainable Development Preamble*.
- Wijaya, N., Irsyad, H., & Taqwiym, A. (2022). Pelatihan Pemanfaatan Canva Dalam Mendesain Poster. *FORDICATE*, 1(2), 192–199. <https://doi.org/10.35957/fordicate.v1i2.2418>