



PELATIHAN CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBUATAN DESAIN MATERI PRESENTASI PADA SISWA SMP NEGERI 1 WODOSARI

Muhammad Didin Febriansyah¹, Zaehol Fatah².

¹Prodi Ilmu Komputer Fakultas Saintek Universitas Ibrahimy Sukorejo Situbondo.

²Sistem Informasi Universitas Ibrahimy Sukorejo Situbondo

f54855838@gmail.com, zaeholfatah@gmail.com.

Abstract. *In the current digital era, visual communication skills have become a crucial competence in education, particularly for junior high school students. However, many students at SMP Negeri 1 Wodosari still face obstacles in developing engaging, interactive, and effective presentation materials due to a limited understanding of modern design software and the basic principles of visual aesthetics. This community service activity aims to enhance students' skills in designing creative and professional presentation media through intensive training on utilizing the cloud-based platform, Canva. The methods employed in this program consisted of three systematic main stages: conceptual lectures on the basic principles of graphic design and an introduction to Canva's features, hands-on workshops for independent presentation slide creation, and an evaluation of students' work through presentation simulation sessions. The results of the activity demonstrated a significant increase in students' digital literacy and technical design skills. Prior to the training program, the majority of students relied solely on monotonous and unengaging default templates. Post-training, students proved capable of harmoniously exploring visual elements, typography combinations, color usage, and layouts. The presentation products generated by the students exhibited a high level of creativity and strong alignment with the educational content. In conclusion, this training activity successfully optimized the students' creative potential and proved that the Canva platform is an effective, adaptive, and user-friendly medium to support interactive and communicative learning processes at the junior high school level. These findings recommend the importance of integrating similar digital literacy training sustainably into the school's extracurricular curriculum.*

Keywords: *Canva Training, Creative Design, Digital Literacy, Junior High School Students, Presentation Media.*

Abstrak. Kompetensi komunikasi visual dalam ranah pendidikan kini menjadi aspek yang sangat penting, terutama bagi pelajar di tingkat sekolah menengah. Kendati demikian, siswa di SMP Negeri 1 Wodosari kerap menemui hambatan ketika merancang dokumen presentasi yang komunikatif dan menarik karena minimnya penguasaan terhadap aplikasi desain serta kaidah estetika visual. Menjawab permasalahan tersebut, program pengabdian kepada masyarakat ini diselenggarakan dengan tujuan mengasah kecakapan siswa dalam memproduksi media presentasi yang profesional dan inovatif memanfaatkan platform Canva. Pendekatan yang diterapkan dalam program ini mencakup tiga fase terstruktur, yakni penyampaian konsep teoretis mengenai dasar-dasar grafis dan fungsi fitur Canva, pengerjaan proyek langsung (*workshop*) pembuatan materi presentasi, serta penilaian akhir melalui demonstrasi hasil karya. Berdasarkan pelaksanaan kegiatan, diperoleh temuan bahwa terjadi penguatan yang signifikan pada aspek literasi digital dan keterampilan praktis siswa. Sebelum program berjalan, sebagian besar siswa cenderung menggunakan format tampilan bawaan yang kaku dan kurang variatif. Setelah intervensi pelatihan, peserta didik mampu mengombinasikan beragam komponen visual, menyelaraskan tipografi, serta mengatur tata letak objek secara proporsional. Karya presentasi yang diproduksi memperlihatkan tingkat orisinalitas yang baik dan relevan dengan topik pembelajaran. Secara umum, dapat disimpulkan bahwa pelatihan ini efektif dalam menggali potensi kreatif siswa sekaligus menegaskan bahwa Canva merupakan instrumen yang aplikatif dan mudah dioperasikan guna mendukung iklim pembelajaran interaktif di sekolah. Implikasi dari kegiatan ini menekankan perlunya pelaksanaan edukasi teknologi visual sejenis secara periodik untuk memperluas kecakapan digital siswa.

Kata kunci: *Desain Inovatif, Kecakapan Digital, Materi Presentasi, Workshop Canva, Pelajar Menengah.*

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi secara fundamental telah mengubah paradigma media pembelajaran, di mana kompetensi komunikasi visual kini menjadi salah satu pilar krusial dalam dunia pendidikan modern. Pada tingkat sekolah menengah, kemampuan siswa untuk menyampaikan gagasan tidak lagi terbatas pada komunikasi verbal konvensional, melainkan juga menuntut kemahiran dalam mengemas informasi ke dalam media presentasi yang interaktif, dinamis, dan estetis. Pemanfaatan media visual yang berkualitas dalam proses edukasi dipercaya mampu merangsang fokus, meningkatkan retensi memori, serta memperdalam pemahaman konseptual peserta didik melalui representasi data yang lebih terstruktur (Alfiyah Aurella et al., 2025).

Berbagai literatur terkait pemanfaatan *platform* desain grafis berbasis *cloud* seperti Canva telah banyak dilakukan, yang secara konsisten mengonfirmasi efektivitas alat ini dalam menyederhanakan proses perancangan bagi pengguna pemula. Canva dinilai sebagai solusi adaptif karena menyediakan antarmuka yang intuitif serta beragam fitur instan yang memungkinkan pengguna menciptakan karya profesional tanpa memerlukan latar belakang pendidikan desain yang formal. Sejumlah studi relevan menunjukkan bahwa integrasi teknologi desain dalam aktivitas kelas terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa serta memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual di tengah pesatnya arus digitalisasi pendidikan (Widianto, 2021).

Meskipun efektivitas penggunaan alat desain telah banyak diteliti, terdapat sebuah celah penelitian (*gap analysis*) yang perlu diperhatikan, yakni fokus studi terdahulu yang mayoritas lebih menitikberatkan pada perspektif guru sebagai produsen materi ajar atau mahasiswa yang sudah memiliki tingkat literasi digital yang mapan. Masih terdapat keterbatasan kajian yang menyorot langsung pada kelompok siswa Sekolah Menengah Pertama di wilayah luar perkotaan, seperti SMP Negeri 1 Wodosari. Fenomena di lapangan menunjukkan bahwa para siswa di sekolah tersebut sering kali menghadapi kendala dalam mengeksplorasi kreativitas visual secara mandiri, yang berakibat pada hasil presentasi yang cenderung kaku, monoton, dan tidak memenuhi standar estetika komunikasi yang efektif (Masril, 2021).

Kondisi tersebut memunculkan urgensi mengenai pentingnya intervensi pelatihan yang terstruktur untuk menjembatani ketimpangan keterampilan digital di tingkat

menengah. Kebaruan dari penelitian dan pengabdian ini terletak pada pendekatan pelatihan yang tidak hanya menekankan pada aspek teknis pengoperasian alat, tetapi juga pada internalisasi prinsip estetika visual dan literasi teknologi bagi siswa (Alfi Khairunnisa et al., 2025). Berdasarkan landasan pemikiran tersebut, program ini diselenggarakan dengan tujuan utama untuk mengasah kecakapan siswa SMP Negeri 1 Wodosari dalam merancang materi presentasi yang kreatif, profesional, dan efektif. Melalui kegiatan ini, diharapkan siswa dapat mengoptimalkan potensi kreatif mereka guna mendukung ekosistem pembelajaran yang lebih komunikatif dan berkualitas.

2. KAJIAN TEORITIS

Efektivitas penyampaian informasi dalam proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh bagaimana materi tersebut dikemas dan disajikan kepada peserta didik. Secara teoretis, konsep ini berakar pada *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia) (Nurhatmi, 2025). Teori ini menyatakan bahwa otak manusia memproses informasi melalui dua saluran terpisah, yaitu saluran auditori/verbal dan saluran visual/piktorial. Pembelajaran akan berlangsung secara lebih optimal apabila informasi verbal dikombinasikan dengan elemen visual yang relevan, daripada hanya mengandalkan teks tertulis atau penjelasan lisan semata. Dalam konteks materi presentasi, penggunaan elemen visual seperti infografis, pemilihan warna yang kontras, serta tata letak yang seimbang bukan sekadar berfungsi sebagai hiasan, melainkan sebagai instrumen kognitif yang membantu siswa mengatur dan mengintegrasikan informasi baru ke dalam memori jangka panjang mereka secara lebih efisien.

Selain landasan kognitif, aspek adaptasi teknologi oleh siswa dalam kegiatan ini dapat dijelaskan melalui sudut pandang *Technology Acceptance Model* (TAM) menggarisbawahi bahwa penerimaan dan penggunaan sebuah teknologi baru oleh individu sangat ditentukan oleh dua persepsi utama, yaitu persepsi terhadap kemudahan penggunaan (*perceived usefulness*) dan persepsi terhadap kemanfaatan (*perceived ease of use*). Platform desain berbasis *cloud* seperti Canva memenuhi kedua determinan tersebut bagi pengguna pemula di tingkat sekolah menengah (Rahayu et al., 2025). Karakteristik Canva yang menyediakan fitur *drag-and-drop* serta ribuan aset siap pakai mereduksi hambatan teknis yang biasanya ditemukan pada perangkat lunak desain profesional konvensional. Kemudahan operasional ini secara psikologis mampu menumbuhkan

efikasi diri (*self-efficacy*) siswa, sehingga mereka merasa mampu dan percaya diri untuk menghasilkan karya desain presentasi yang estetis sekaligus komunikatif tanpa perlu menguasai kode pemrograman atau teknik grafis yang rumit (Sugiyono & Sulaiman, 2024).

Ulasan terhadap beberapa penelitian terdahulu memberikan landasan empiris yang kuat mengenai signifikansi pelatihan sejenis dalam ekosistem pendidikan. Sejumlah studi dalam beberapa tahun terakhir secara konsisten menunjukkan bahwa pengenalan aplikasi desain instan kepada komunitas sekolah memberikan dampak positif yang masif. (Widianto, 2021) Penelitian sebelumnya yang berfokus pada pelatihan literasi digital berbasis visual mengonfirmasi bahwa intervensi workshop terstruktur mampu mengubah pola pikir peserta dari sekadar konsumen teknologi pasif menjadi produsen konten yang kreatif. Lebih lanjut, investigasi empiris pada kelompok remaja menunjukkan bahwa keterampilan desain yang diperoleh lewat platform kolaboratif tidak hanya meningkatkan kualitas tugas akademik mereka, tetapi juga merangsang kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*) dalam memecahkan masalah komunikasi visual. Namun demikian, sebagian besar referensi tersebut masih menyisakan ruang karena condong menguji dampaknya pada institusi pendidikan di perkotaan besar dengan fasilitas teknologi yang mapan (Jurnal et al., 2025).

Melalui integrasi teori kognitif multimedia, model penerimaan teknologi, dan komparasi hasil penelitian terdahulu, studi ini merumuskan asumsi dasar atau hipotesis tidak tersurat yang melandasi pelaksanaan program. Dipercaya bahwa pelaksanaan pelatihan Canva yang dirancang secara terstruktur dan aplikatif akan memberikan rekonsiliasi terhadap keterbatasan keterampilan digital siswa di SMP Negeri 1 Wodosari (Tawari, 2022). Peningkatan pemahaman mengenai kaidah estetika dasar dan penguasaan fitur teknologi ini secara linier diyakini akan mentransformasi kualitas media presentasi siswa menjadi lebih profesional, sekaligus menumbuhkan iklim belajar yang lebih interaktif dan bermakna di lingkungan sekolah. Landasan teoretis dan empiris inilah yang memvalidasi bahwa intervensi pelatihan bukan sekadar aktivitas seremonial, melainkan sebuah kebutuhan strategis dalam penguatan kompetensi literasi digital siswa sekolah menengah (Jala, 2024).

3. METODE PENELITIAN

Kegiatan pengabdian sekaligus penelitian ini dirancang menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang dipadukan dengan metode eksperimen semu (*quasi-experiment*) melalui desain one-group pretest-posttest. Populasi target dalam studi ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Wodosari, dengan sampel penelitian sebanyak 30 siswa yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling berdasarkan kriteria keterbatasan akses pelatihan digital sebelumnya. Pengumpulan data dilakukan melalui instrumen tes unjuk kerja (praktik pembuatan slide) serta lembar kuesioner terstruktur berskala *Likert* untuk mengukur aspek pemahaman (Ilmiah et al., 2022) teoretis dan respons siswa. Validitas instrumen diuji melalui *expert judgment* oleh ahli media, sementara reliabilitas instrumen diukur menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha*, yang secara keseluruhan menunjukkan kriteria interpretasi tinggi sehingga instrumen absah untuk digunakan.

Model analisis data difokuskan pada evaluasi komparatif untuk mengukur signifikansi peningkatan keterampilan siswa sebelum dan sesudah intervensi pelatihan. Pengujian hipotesis dilakukan melalui analisis statistik parametrik menggunakan uji-t berpasangan (*paired sample t-test*) yang merujuk pada formula standar (Rifka Alkhilyatul Ma'rifat, I Made Suraharta, 2024). Model persamaan linear untuk mengukur efektivitas program dirumuskan sebagai $Y = a + bX$, di mana simbol Y merepresentasikan capaian keterampilan desain presentasi siswa, a merupakan nilai konstanta kemampuan awal, b adalah koefisien arah regresi, dan X mewakili intensitas perlakuan pelatihan Canva yang diberikan. Seluruh komputasi data kuantitatif diolah menggunakan perangkat lunak SPSS, sementara data kualitatif hasil observasi dianalisis melalui teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan secara interaktif.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengumpulan data penelitian lapangan ini dilaksanakan selama satu minggu, terhitung sejak tanggal 4 hingga 10 Maret 2026, yang bertempat di Laboratorium Komputer SMP Negeri 1 Wodosari. Subjek yang terlibat secara penuh berjumlah 30 siswa kelas VIII. Proses riset diawali dengan pengambilan data kemampuan awal (*pre-test*) melalui penugasan pembuatan slide presentasi menggunakan perangkat konvensional, dilanjutkan dengan pemberian intervensi berupa workshop pengenalan

fitur dan prinsip desain Canva, serta diakhiri dengan uji unjuk kerja (*post-test*) pembuatan media presentasi berbasis Canva secara mandiri.

A. Analisis Capaian Keterampilan Desain Siswa

Untuk mengukur efektivitas intervensi pelatihan, dilakukan analisis komparatif terhadap nilai sebelum dan sesudah perlakuan. Berdasarkan hasil olah data statistik menggunakan uji-t berpasangan (*paired sample t-test*), ditemukan adanya lonjakan performa yang signifikan pada kapabilitas visual siswa.

1. Perbandingan Kuantitatif *Pre-test* dan *Post-test*

Secara kuantitatif, peningkatan kompetensi siswa dalam merancang slide presentasi sebelum dan setelah mendapatkan pelatihan Canva terangkum dalam tabel di bawah ini.

Komponen Penilaian	Rata-rata Pre-test	Rata-rata Post-test	Peningkatan (%)	Interpretasi
Pemilihan Tata Letak (Layout)	52,3	84,7	61,90%	Sangat Signifikan
Kombinasi Warna (Color Palettes)	48	81,5	69,70%	Sangat Signifikan
Hierarki Tipografi (Font)	55,7	83	49,00%	Signifikan
Kesesuaian Konten Materi	62,1	86,2	38,80%	Signifikan
Rata-rata Keseluruhan	54,5	83,8	53,70%	Sangat Baik

Tabel 1 1 Rekapitulasi Nilai Unjuk Kerja Desain Siswa

jika merujuk pada hasil Tabel 1, indikator kombinasi warna mengalami kenaikan paling tinggi sebesar 69,7%. Hal ini merefleksikan bahwa ketersediaan fitur color *palette* otomatis pada Canva secara instan membantu siswa mengatasi kesulitan dalam memadukan warna yang kontras dan harmonis. Hasil uji-t juga memperlihatkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan nilai signifikansi (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Angka tersebut secara empiris menolak H_0 , yang berarti intervensi pelatihan Canva memberikan dampak positif yang nyata terhadap keterampilan pembuatan media presentasi siswa.

2. Dinamika Pelaksanaan Workshop di Laboratorium

Selama proses pelatihan berlangsung, antusiasme dan partisipasi aktif siswa menjadi modal utama keberhasilan program. Siswa dibimbing secara bertahap, mulai dari pembuatan akun, pemilihan dimensi kanvas, penggunaan elemen grafis, hingga teknik mengunduh berkas dalam format presentasi interaktif.



Gambar 1 1 Foto suasana kelas/laboratorium saat pemberian materi teori desain presentasi dan pengenalan platform Canva secara klasikal layaknya sebuah seminar akademis



Gambar 12 Sesi Tanya Jawab dan Presentasi oleh Siswi saat Pelatihan Canva

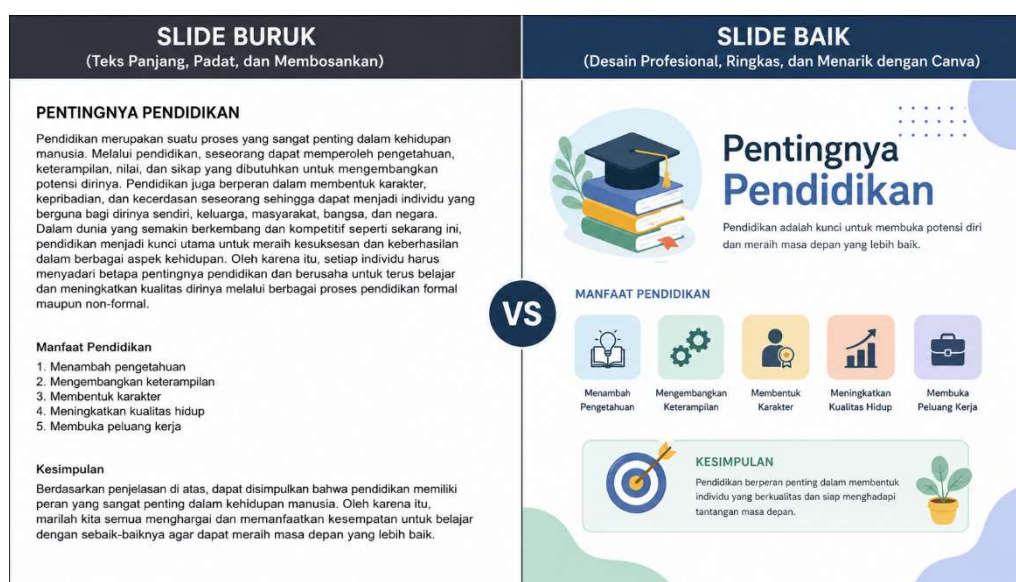
Sebagaimana diilustrasikan pada Gambar 1, aktivitas *workshop* tidak berjalan searah. Pendekatan tutor sebaya dan pendampingan personal (*coaching*) terbukti efektif meminimalkan kecemasan teknologi pada siswa yang sebelumnya belum pernah bersentuhan dengan platform desain berbasis web.

B. Pembahasan dan Relevansi Ilmiah

Peningkatan drastis dari skor rerata 54,5 (*pre-test*) menjadi 83,8 (*post-test*) memvalidasi bahwa kendala visualisasi ide yang dialami siswa SMP Negeri 1 Wodosari dapat direduksi melalui pemilihan media yang adaptif. Hasil transformasi karya nyata siswa dapat dicermati melalui perbandingan visual berikut.

a. Transformasi Visual Desain Materi Presentasi

Sebelum pelatihan, siswa cenderung memproduksi slide yang padat teks dengan latar belakang putih polos yang monoton. Setelah pelatihan, siswa mampu memanfaatkan ruang kanvas secara proporsional.



Gambar 2.1 Kolase gambar (kiri: contoh slide *pre-test* siswa yang kaku/banyak teks; kanan: contoh hasil akhir slide *post-test* buatan siswa yang estetik dan menggunakan elemen Canva).

Visualisasi pada Gambar 2 memperlihatkan perubahan orientasi berpikir siswa. Mereka mulai memahami konsep "komunikasi visual", di mana teks panjang diringkas menjadi poin-poin penting yang didukung oleh ikon atau grafik yang relevan yang disediakan oleh Canva.

b. Kontekstualisasi Teoretis dan Komparasi Riset Terdahulu

Secara teoretis, temuan ini sangat sejalan dengan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* dari Mayer. Ketika siswa mampu menyelaraskan elemen visual (gambar, ikon, tata letak) dengan materi teks pelajaran seperti yang

terlihat pada Gambar 2, beban kognitif penerima informasi menjadi lebih ringan, sehingga pesan presentasi menjadi jauh lebih mudah dicerna(Nurhatmi, 2025).

Dari sudut pandang model TAM (Fred Davis), kemudahan operasional Canva berupa sistem *drag-and-drop* memicu persepsi positif siswa bahwa mendesain bukanlah kegiatan yang rumit. Hal ini menumbuhkan motivasi internal yang tinggi untuk mengeksplorasi fitur-fitur baru(Rus, 2023).

Hasil riset ini juga memperkuat dan memperluas cakupan temuan dari penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa platform Canva efektif sebagai media pembelajaran digital. Namun, jika riset terdahulu umumnya menguji Canva pada subjek guru atau mahasiswa perkotaan, studi ini memberikan kontribusi baru (*novelty*) berupa bukti empiris bahwa intervensi pelatihan terstruktur juga sangat aplikatif dan memberikan dampak akselerasi literasi digital yang sama kuatnya pada segmen siswa remaja di tingkat sekolah menengah sub-urban dengan keterbatasan akses teknologi awal.

c. Implikasi Teoritis dan Praktis

Secara teoritis, penelitian ini memperkaya khazanah studi pengabdian mengenai metodologi akselerasi literasi visual pada usia remaja. Secara praktis, implikasi hasil penelitian ini memberikan rekomendasi kuat bagi pihak manajemen SMP Negeri 1 Wodosari untuk mengintegrasikan pengenalan platform desain praktis seperti Canva ke dalam mata pelajaran Informatika atau kegiatan ekstrakurikuler berbasis teknologi secara berkelanjutan, guna mempersiapkan siswa menghadapi tuntutan kompetensi komunikasi digital di jenjang pendidikan yang lebih tinggi(Puji et al., 2024).

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data lapangan, kegiatan pelatihan *platform* Canva ini terbukti secara signifikan mampu mencapai tujuan utama program, yakni meningkatkan keterampilan praktis dan pemahaman estetika visual siswa SMP Negeri 1 Wodosari dalam menyusun materi presentasi. Pengujian hipotesis secara empiris menegaskan adanya lonjakan performa unjuk kerja siswa yang sangat nyata pasca-intervensi, di mana siswa berhasil mentransformasi produk presentasi mereka dari format teks konvensional yang monoton menjadi media komunikasi visual yang lebih interaktif, proporsional, dan

profesional. Keberhasilan ini membuktikan bahwa karakteristik Canva yang intuitif efektif dalam mereduksi hambatan teknis serta mengakselerasi literasi digital siswa pada tingkat sekolah menengah. Kendati demikian, generalisasi terhadap efektivitas program ini harus dilakukan secara hati-hati, mengingat hasil riset sangat dipengaruhi oleh kondisi lingkungan belajar lokal dan tingkat pendampingan intensif yang diberikan selama *workshop* berlangsung.

Sebagai langkah tindak lanjut dari capaian positif ini, direkomendasikan bagi pihak manajemen SMP Negeri 1 Wodosari untuk mengintegrasikan pengenalan platform desain praktis serupa ke dalam kurikulum muatan lokal atau kegiatan ekstrakurikuler teknologi informasi secara berkala. Penulis juga menyadari adanya keterbatasan dalam penelitian ini, terutama terkait durasi pelatihan yang relatif singkat serta ruang lingkup sampel yang hanya terbatas pada satu sekolah menengah di wilayah sub-urban. Oleh karena itu, bagi penelitian yang akan datang, disarankan untuk memperluas cakupan subjek penelitian dengan melibatkan beberapa sekolah dengan karakteristik geografis yang berbeda, serta menerapkan metode pemantauan jangka panjang (*longitudinal study*) untuk menguji konsistensi pemanfaatan keterampilan desain siswa dalam mendukung aktivitas akademik mereka di masa depan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta waktu berharganya dalam menelaah dan menyempurnakan naskah artikel ini. Apresiasi yang tinggi juga penulis haturkan kepada Kepala Sekolah dan segenap dewan guru SMP Negeri 1 Wodosari atas izin, kerja sama operasional, serta penyediaan fasilitas laboratorium komputer selama proses pengambilan data di lapangan. Terima kasih pula kepada rekan-rekan sesama mahasiswa yang telah memberikan bantuan teknis dan dukungan moral selama kegiatan ini berlangsung. Perlu dinyatakan bahwa artikel ilmiah ini disusun sebagai bagian dari Tugas penulis di tingkat perguruan tinggi yang didukung secara mandiri. Semoga kontribusi dari seluruh pihak yang terlibat dapat memberikan manfaat yang luas bagi pengembangan literasi digital di lingkungan sekolah.

DAFTAR REFERENSI

- Alfi Khairunnisa, Risqiatul Syarifah, & Zaehol Fatah. (2025). Pelatihan Desain Grafis Coreldraw Sebagai Upaya Pengembangan Softskill Siswa Smp Ibrahimy 3 Sukorejo. *Jurnal Padamu Negeri*, 2(4), 59–64. <https://doi.org/10.69714/dkrk2285>
- Alfiyah Aurella, Nafisatul Insiyah, & Zaehol Fatah. (2025). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Coreldraw Pada Siswi Kelas Xi Smk Ibrahimy 1 Sukorejo. *Jurnal Padamu Negeri*, 2(4), 113–117. <https://doi.org/10.69714/g17bwp92>
- Ilmiah, J., Pendidikan, W., Media, P., Teknik, P., Passing, D., & Berbasis, S. (2022). *O₁ X O₂*. 8(14), 415–420.
- Jala, W. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Visual dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Fiqih Mawaris. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13(1), 149–162.
- Jurnal, T., Dan, S., Firmansyah, A. U., Saprudin, U., & Wati, E. K. (2025). *Informatics engineering student ' s perceptions of canva ' s effectiveness in application development*. 00(00).
- Masril. (2021). Jurnal abdidas. *Jurnal Abdidas*, 2(5), 1092–1098.
- Nurhatmi, J. (2025). Teori Multimedia Pembelajaran: Landasan Kognitif Dan Implikasi Desain Instruksional. *Al Habib: Jurnal Pendidikan Islam Dan Keguruan*, 1(2), 91–117.
- Puji, R., Sri, M., & Tri, B. (2024). Analisis penerapan prinsip Mayer pada multimedia digital dalam pembelajaran matematika di kelas iv sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 12(5), 353–355. <https://jurnal.uns.ac.id/JDDI/article/view/90998/47597>
- Rahayu, S., Sari, S. M., Bina, U., Getsempena, B., & Aceh, B. (2025). *Pemanfaatan Media Canva Sebagai Inovasi Pembelajaran Digital di Sekolah Menengah Atas Utilizing Canva Media as a Digital Learning Innovation in High Schools*. 5(3), 1735–1741.

- Rifka Alkhilyatul Ma'rifat, I Made Suraharta, I. I. J. (2024). *No Title 濟無No Title No Title No Title*. 2, 306–312.
- Rus, I. (2023). Pembelajaran Berbasis Kognitif Multimedia pada Siswa Sekolah Dasar. *Repository PTIQ*, 9(02), 89–98. <https://repository.ptiq.ac.id/id/eprint/1321>
- Sugiyono, S., & Sulaiman, E. O. P. (2024). Penerimaan teknologi pendidikan dengan menggunakan TAM. *Intecoms*, 7(1).
- Tawari, I. . (2022). Pengaruh Media Visual terhadap Hasil Belajar. *Wahana Pendidikan*, 8(22), 114–122.
- Widianto, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213. <https://doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707>