

Research Article

Utilizing Canva Media to Improve High School Students' Creativity

Nitya Tutayomi

Universitas Sebelas Maret

E-mail: nityatutayomi@student.uns.ac.id

Qurrota A'yun

Universitas Sebelas Maret

E-mail: qurrota.yun@student.uns.ac.id

Suparmi

Universitas Sebelas Maret

E-mail: suparmip@staff.uns.ac.id

Copyright © 2026 by Authors, Published by Mazidah: Journal Of Educational Research.

Received : January 15, 2026

Revised : February 2, 2026

Accepted : February 27, 2026

Available online : March 30, 2026

How to Cite: Nitya Tutayomi, Qurrota A'yun, & Suparmi. (2026). Utilizing Canva Media to Improve High School Students' Creativity. *Mazidah: Journal Of Educational Research*, 2(1), 1-10. <https://doi.org/10.63738/mazidah.v2i1.22>

Abstract

Creativity is an innate ability in every individual, not something that is acquired from external sources. For the material presentation system, the use of technology is very important as a means to design, review, assess development results, and apply learning materials effectively. Technology helps facilitate this process, thereby improving the quality of teaching and learning. This article aims to discuss the use of Canva in increasing the creativity of high school students. The method used is qualitative media, namely a literature review of articles published between 2020 and 2025, using Google Scholar and Publish or Perish to search for relevant articles. The results of the study describe that Canva can play a role in supporting students' creativity to support learning and improve students' skills, supported by a sufficient surrounding environment. Areas that do not yet have adequate technological facilities are expected to be a concern for the government in providing adequate facilities so that no gaps arise. In conclusion, Canva supports students in increasing their creativity, and there are many aspects that support improvements in learning and social aspects.

Keywords: Creativity, Canva, Learning Method.

Pemanfaatan Media Canva dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa SMA

Abstrak

Kreativitas merupakan kemampuan bawaan setiap individu, bukan sesuatu yang didapat dari

sumber eksternal. Untuk sistem pemaparan materi, penggunaan teknologi sangat penting sebagai sarana untuk merancang, menelaah, menilai hasil perkembangan, dan menerapkan materi pembelajaran secara efektif. Teknologi membantu untuk memfasilitasi proses ini, sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar mengajar. Artikel kali ini bertujuan membahas mengenai pemanfaatan canva dalam menaikkan daya kreasi peserta didik jenjang SMA. Metode yang digunakan menggunakan media kualitatif yaitu literature review dengan tahun terbit 2020 sampai 2025 menggunakan aplikasi Google Scholar dan Publish or Perish dalam mencari artikel yang relevan. Hasil penelitian menguraikan bahwa media canva dapat berperan dalam menunjang kreativitas siswa untuk menunjang pembelajaran maupun meningkatkan keterampilan siswa yang didukung oleh lingkungan sekitar yang mencukupi. Daerah yang belum terjangkau fasilitas teknologi yang memadai diharapkan dapat menjadi bahan perhatian pemerintah dalam memberikan fasilitas yang memadai supaya tidak timbul kesenjangan. Kesimpulannya media canva mendukung siswa dalam meningkatkan kreativitas, dan banyak aspek yang mendukung dalam peningkatan aspek pembelajaran maupun aspek sosial.

Kata Kunci: Kreativitas, Canva, Metode Pembelajaran.

PENDAHULUAN

Pada dunia pendidikan zaman sekarang peserta didik diminta untuk memiliki keterampilan abad 21. Yang dimaksud yaitu peserta didik bisa untuk berpikir kritis, mampu memecahkan masalah, mengembangkan kreatif dan inovatif, serta keterampilan dalam berkomunikasi dan berkolaborasi (Sole & Dkk, 2018:11). Dengan melakukan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan dalam membuat desain, menganalisis, mengevaluasi, mengembangkan, dan melakukan implementasi materi. Guru juga dapat memanfaatkan teknologi secara kreatif, inovasi, dan memecahkan masalah yang dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan peserta didik agar dapat berinovasi untuk meningkatkan kreativitas dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan tempat yang dapat dilakukan untuk menyampaikan pesan dari pemberi kepada penerima untuk proses pembelajaran, sehingga diharapkan media pembelajaran tersebut dapat menarik perhatian dan dapat mendorong pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik dalam belajar (Tafonao, 2018).

Kreativitas yaitu potensi yang harus dimiliki oleh setiap dirinya dan bukan yang hanya menerima dari luar seseorang (Ummah, 2019). Dan merupakan kemampuan menciptakan sesuatu yang baru melalui proses belajar seperti menemukan cara-cara baru untuk memecahkan masalah atau menghasilkan ide yang akan menjadi inovasi baru di kemudian hari. Di masa sekarang skill kreativitas sangat diperlukan dalam proses pembelajaran atau dalam kehidupan sehari-hari, sehingga diperlukan pemikiran kreatif seperti kreativitas di abad 21. Canva dapat digunakan dalam membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan desain grafis, yang merupakan keterampilan yang sangat dibutuhkan saat ini dalam dunia yang serba digital. Canva dapat diakses secara online dari berbagai perangkat, sehingga memudahkan guru dan siswa untuk dapat bekerja dari mana saja dengan koneksi internet, yang memungkinkan pembelajaran jarak jauh dan muncul nilai kolaborasi yang fleksibel (Chamidah, 2022).

Berbagai penelitian memberitahu bahwa penerapan teknologi, khususnya media pembelajaran berbasis teknologi, bukan hanya memperlancar proses

pembelajaran, tetapi juga memberikan dampak baik yang relevan dalam mengembangkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Diyah & Najma, 2025). Untuk ini membuka ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan ide mereka sendiri dan mengeksplorasi kreativitas mereka. Sebagai peserta didik bahwa kreativitas diperlukan bagi setiap kalangan, terutama siswa SMA yang masih memiliki pemikiran yang inovatif sehingga masih banyak ide baru yang dapat dikembangkan. Oleh karena itu diperlukan peluang bagi siswa dalam mengembangkan kreativitasnya seperti menggunakan media canva. Menurut Ruslan dkk (2023:183) Canva berfungsi sebagai platform yang efektif untuk menunjang proses pembelajaran tatap muka di kelas, dan berperan dalam mengembangkan keterampilan literasi visual peserta didik sesuai dengan perkembangan era digital saat ini.

Tujuan penggunaan aplikasi canva untuk mendukung guru dan peserta didik untuk menjalankan pembelajaran yang berdasarkan teknologi, dan kreativitas karena aplikasi ini akan mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru, membantu dalam perancangan desain presentasi menjadi lebih menarik, interaktif dan juga bisa mengeksplorasi kreativitas dengan melengkapi berbagai tema desain, template, dan animasi serta lain lain. (Tri Wulandari & Adam Mudinilah, 2022).

Selain dikenal sebagai aplikasi desain yang mudah digunakan, canva juga mempunyai kelebihan seperti kemampuan untuk membuat logo, poster, kartu ucapan hari raya, dan berbagai media untuk promosi. Canva memiliki banyak fitur yang dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam mengasah potensi untuk hal desain, editing yang akan berguna di kemudian hari. Menurut Sinaga (2023). Canva merupakan platform desain yang menyediakan berbagai alat yang digunakan untuk ngedit, yang memungkinkan peserta didik membuat desain dengan mudah tanpa harus mulai dari awal (Rika Widianita, 2023). Dan penggunaan aplikasi canva dapat digunakan dan memanfaatkan berbagai tools premium dengan mendaftarkan akun diri dengan menggunakan akun belajar id yang diberikan oleh pihak sekolah (Zulhandayani et al., 2022).

Aplikasi canva ini memberikan kemudahan bagi setiap penggunanya dalam proses kegiatan belajar dan mengajar karena pada dasarnya di era yang serba digital diperlukan adanya teknologi yang dapat digunakan dengan sebaik mungkin dengan adanya aplikasi canva dapat memberikan inovasi baru atau terobosan baru dalam pembelajaran. Manfaat bagi siswa yaitu akan lebih mudah dalam memahami materi pelajaran dari guru. Manfaat bagi guru itu sendiri lebih mudah dalam menyampaikan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Maka guru membuat penjelasan dengan gambar orang sedang berwudhu dari mulai membasuh tangan, muka dan seterusnya. (Resmini et al., 2021). Canva memungkinkan kolaborasi secara online.

Guru dan siswa dapat bekerja bersama untuk membuat proyek-proyek pembelajaran, berbagi gagasan, dan memberikan masukan satu sama lain. Dengan elemen grafik, ilustrasi, dan ikon yang dapat diakses di Canva, guru dengan mudah untuk menjelaskan tentang pengertian abstrak atau kompleks dengan cara mudah digambarkan dan dengan mudah dipahami oleh siswa. Guru dapat dengan mudah

untuk mendesain gaya pembelajaran yang didukung dengan elemen yang bervariasi sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sehingga dapat memunculkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran (Setiawan & Jatmikowati, 2021).

Berbagai pendekatan proses pembelajaran yang diterapkan dengan tujuan mengembangkan kreativitas siswa, terutama dalam menciptakan produk atau karya. Salah satu cara yang efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa adalah *Project Based Learning* (Juwairia et al., 2022:17-25). Pembelajaran berbasis proyek yaitu pendekatan yang mendorong siswa untuk mengetahui pengetahuan baru melalui pengalaman langsung dengan keterlibatan aktif dalam kegiatan nyata. Metode ini mendukung peserta didik untuk mengeksplorasi materi pembelajaran dengan berbagai cara yang ditemukan, serta melakukan kolaboratif atau kerja sama dengan temannya. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman secara materi saja tetapi juga mengembangkan kreativitas peserta didik untuk berpikir kritis (Mulyasa, 2017). Penelitian yang dilakukan oleh Haeruddin Dkk (2023:823-825) menunjukkan bahwa penerapan metode *Project Based Learning* dengan dukungan media canva secara penting dalam menghasilkan poster dan desain atau infografis yang inovatif dan menarik. Jika pemanfaatan sesuai template yang ada, peserta didik dapat menyingkat waktu dalam proses pembuatan materi pembelajaran dalam media canva. Guru tidak perlu membimbing dari awal dan langsung fokus kepada ide yang lebih penting daripada apa yang akan diajarkan. Melalui manfaat yang akan diterima maka media canva akan berubah menjadi alat yang berguna dalam memperkuat proses pembelajaran yang mendukung untuk lebih efektif dan menarik oleh siswa di SMA. (Chamidah, 2022).

Artikel kali ini akan membahas tentang mengenai kreativitas pemanfaatan canva peserta didik jenjang SMA. Mengetahui konsep dan pengertian pendidikan abad 21. Dengan menguraikan tahapan untuk meningkatkan kreativitas dalam pemanfaatan canva. Serta menjelaskan tentang *Project Based Learning* yang digunakan oleh peserta didik. Dan memastikan peserta didik mampu mengembangkan berbagai desain dalam penggunaan canva dengan mengetahui kelebihan dan kekurangan.

METODE PENELITIAN

Pembahasan kali ini akan menerapkan metode kualitatif dengan literatur review dengan memanfaatkan Google Scholar dan Publish or Perish dalam mengumpulkan hasil artikel jurnal yang relevan. Proses pencarian dengan menggunakan kata kunci yang spesifik tentang media canva dalam meningkatkan kreativitas siswa tahap SMA dengan tahun terbit 2020 sampai 2025. Terdapat 20 artikel jurnal yang relevan dalam pencarian. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk evaluasi efektivitas dalam mengembangkan pemanfaatan media canva peserta didik SMA. Informasi dari setiap sumber tersebut kemudian disusun secara deskriptif untuk menganalisis bentuk kreativitas dalam pemanfaatan media canva. Memastikan relevan hasil penelitian dengan konsep pendidikan terkini.

Melakukan metode intervensi misalnya *Project Based Learning* dengan hasil yang efektivitas dan sebagai tolak ukur dalam pemanfaatan media canva. Untuk mengecek efektivitas canva secara nyata, penelitian menggunakan campur tangan

pembelajaran berbasis proyek dalam lingkungan SMA. Proyek ini bertujuan untuk menilai keterampilan atau kreativitas dalam menggunakan digital dan eksplorasi visual mampu menciptakan desain yang mudah. Dengan diberikan tugas untuk menciptakan proyek kreatif seperti poster, infografis, atau karya digital lainnya. Dan peserta didik mampu mengolah data menjadi desain yang unik dan kreatif. Untuk meringankan dengan fitur yang ada dan template. Mendorong peserta didik buat berani untuk mencoba menghasilkan desain yang beragam dan kreatif. Selama pelaksanaan, kita sebagai peneliti mencatat aktivitas siswa, seperti penggunaan fitur canva, dan tingkat partisipasi atau motivasi melalui pengamatan yang ada.

Project Based Learning yang ditujukan untuk membangun suasana lingkungan belajar yang efektif dan menantang bagi peserta didik. Agar berpikir kreatif dalam melakukan Project Based Learning. Dapat meningkatkan penerapan desain, eksplorasi visual, dan menciptakan keterampilan atau kolaborasi di era saat ini. Bahwa canva bukan hanya alat desain tapi perantara proses pembelajaran yang meningkatkan kreativitas peserta didik secara menyeluruh. Penelitian memberikan bukti bahwa media canva jika dipakai dengan baik dan tepat, bisa menjadi alat modifikasi dalam proses pembelajaran untuk menaikkan daya kreasi siswa untuk PJBL yang akan dilaksanakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Literature Review

No	Nama Peneliti dan Tahun	Metode	Subjek	Hasil
1.	(Dwidya et al., 2024)	Penelitian kepustakaan (<i>library search</i>)	Metode berbasis canva. PJBL teknologi	Implementasi PJBL berbasis canva berhasil dalam menaikkan efektivitas dalam daya kreasi siswa melalui hasil produk proyek yang inovatif dan relevan
2.	(Nahuda et al., 2023)	Pelatihan Canva.	Strategi meningkatkan kreativitas siswa.	Pelatihan Canva efektif meningkatkan kreativitas peserta. Partisipan lebih percaya diri dan mampu menciptakan desain yang menarik dan beragam.
3.	(Anang et al., 2025)	Kuantitatif dengan	Pelatihan Desain Menggunakan Canva	Integrasi teknologi dalam bentuk

		metode <i>learning by doing</i>	untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SMA Negeri 1 Tanjung Palas Tengah. (2025)	learning by doing mampu meningkatkan kreativitas, literasi digital, dan keterampilan praktis siswa. Sekitar 80% peserta memahami fitur dasar canva.
4.	(Insan et al., 2025)	Metode pelatihan.	Pelatihan desain aplikasi canva.	Peserta mampu menciptakan desain yang lebih menarik, dan proporsional. Pelatihan ini diharapkan sesuai kebutuhan organisasi, memberikan bekal peningkatan keterampilan untuk OSIS.
5.	(Ni et al., 2021)	Kuantitatif.	Penerapan model PJBL dengan canva mengasah daya kreasi siswa.	Penggunaan PJBL dengan bantuan media kreatif dan inovatif untuk menaikkan kreativitas belajar peserta didik dengan indikator penilaian aspek psikomotorik 100% dan aspek afektif 100%.

Efektivitas Canva dalam Menaikan Daya Kreasi Peserta Didik

Penggunaan canva yang dilakukan dengan efektif dapat meningkatkan kreativitas dalam keterampilan desain dan visual, peserta dapat mengasah kemampuan dasar desain. Seperti dalam pelatihan yang diadakan oleh SMA Negeri 1 Tanjung Palas Tengah menunjukkan bahwa ada 80% peserta didik dapat memahami fitur canva, yang menjadi bagian utama untuk mendukung kreativitas dan membantu peserta didik untuk lebih memahami canva lebih luas lagi seperti dalam pemilihan warna maupun kombinasi warna yang tepat, penggunaan tipografi, dan komposisi visual. Canva juga dapat meningkatkan kreativitas inovasi dan kolaborasi melalui *Project Based Learning* membuat lingkungan belajar

yang menuntut siswa untuk aktif, berpikir inovatif, dan bekerja sama dalam memecahkan masalah atau menghasilkan produk. Sehingga diharapkan dapat membantu atau menjadi fasilitator kreativitas, inovatif, dan pemecahan masalah. Seperti dalam pelatihan yang diadakan oleh SMA N 1 Takalar berhasil menerapkan *PJBL* dalam menaikkan kreativitas, keahlian menciptakan inovasi, serta kemampuan kerjasama siswa.

Mengetahui Kelebihan dalam Pemanfaatan Canva

Mengetahui kelebihan dapat dengan cara meningkatkan keterampilan atau kreativitas abad 21 dengan membekali peserta didik SMA dengan kemampuan keterampilan visual dan kolaborasi di era saat ini. Di dunia yang didominasi oleh konten digital diperlukan kemampuan mengomunikasikan ide secara visual merupakan keterampilan kunci. Selain itu, fitur kolaborasi online Canva secara langsung melatih siswa untuk bekerja dalam tim, sebuah kompetensi penting dalam lingkungan kerja modern. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif dengan memberikan pengalaman belajar dengan *Project Based Learning* untuk membuat pembelajaran yang efektif, sehingga canva dapat mengubah pengalaman belajar yang pasif menjadi aktif dan menarik. Pengalaman belajar yang efektif dan menyenangkan dapat tercipta ketika siswa diberikan kesempatan untuk membuat konten visual mereka sendiri, terutama saat diintegrasikan dengan *PjBL*. Media yang interaktif tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga memfasilitasi pemahaman konsep yang lebih baik.

Mengetahui Kelemahan dalam Pemanfaatan Canva

Salah satu kelemahan terbesar siswa adalah siswa cenderung menggunakan template yang ada. ketergantungan ini berpotensi menghambat pengembangan pemikiran desain hasil buatan sendiri dan mampu untuk menciptakan solusi visual yang benar-benar baru. Peserta didik mungkin menjadi mahir dalam memodifikasi, tetapi kurang terampil dalam merancang desain dari awal. Penting bagi guru untuk mendorong siswa untuk menggunakan template hanya sebagai inspirasi. Keterbatasan infrastruktur menjadi kendala dalam penerapan canva. Tidak semua peserta didik dapat mengakses media karena internet tidak memadai dan perangkat yang kurang mumpuni untuk menjalankan aplikasi desain ini. Kesenjangan akses ini dapat menciptakan ketidaksetaraan dalam kesempatan belajar, dimana siswa dengan keterbatasan infrastruktur akan tertinggal dalam pengembangan keterampilan ini. Oleh karena itu, solusi seperti penyediaan fasilitas di sekolah atau fasilitas dari pemerintah seperti akun belajar.id diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan untuk menjadi pemerataan dan mengurangi kesenjangan.

KESIMPULAN

Bahwa dunia pendidikan saat ini mampu mempersiapkan siswa untuk mengasah pemahaman dan penerapan tentang pendidikan abad 21. Untuk memecahkan masalah dengan kreatif dan inovatif dengan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran di era saat ini. Dengan memanfaatkan teknologi,

peserta didik sangat dibutuhkan untuk merancang, mengamati, memberikan perbaikan, dan merencanakan ide baru untuk pembelajaran. Dapat menemukan kreativitas dalam siswa dengan menciptakan sesuatu terobosan baru. Zaman digital saat ini kemampuan kreativitas sangat dibutuhkan dalam kehidupan. Salah satu yang dapat dilakukan peserta didik adalah pemanfaatan penggunaan canva untuk mengembangkan kreativitas.

Paling utama adalah media pembelajaran untuk memfasilitasi proses pembelajaran yang meningkatkan pemahaman peserta didik. Agar memunculkan ruang bagi siswa dalam mengembangkan ide dalam mengeksplorasi kreativitas pemanfaatan media canva. Berikan peluang untuk peserta didik dalam meningkatkan kreativitas mereka.

Media Canva memiliki tujuan untuk memberikan kemudahan bagi guru dan murid dalam melancarkan penelaahan dengan otomatisasi dan mengasah kemahiran atau daya kreasi agar menjadi lebih menarik dan interaktif. Memanfaatkan fitur-fitur di dalam media canva seperti pembuatan poster, media promosi, dan lain-lain. Dengan menggunakan tools yang disediakan oleh media canva tersebut.

Guru dan peserta didik dapat kolaborasi dalam menciptakan ide dalam memanfaatkan kreativitas penggunaan media canva. Salah satunya adalah sebuah pembelajaran berbasis proyek untuk pemanfaatan Canva sebagai media dalam mengembangkan kreativitas siswa. Seperti membuat sebuah desain yang kreatif. Dapat menggunakan template menghemat waktu, tetapi kurang dalam mengembangkan ide secara maksimal.

Semua itu tidak lepas dari kelebihan dan kelemahan dalam pemanfaatan media canva. Untuk meningkatkan kreativitas peserta didik Sekolah Menengah Akhir (SMA). Dan berharap untuk peserta didik dapat memahami pendidikan abad 21 di era saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alhafizh, I. A., Jatmiko, T. B., Fauni, A. M., Rikza, M., & Utami, P. (2025). Pelatihan Desain Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Kreativitas OSIS di SMA Puspa Bangsa Cibadak. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(11), 5408–5415. <https://doi.org/10.59837/jpmba.v2i11.1959>
- Alimuddin, A., Niaga Siman Juntak, J., Ayu Erni Jusnita, R., Murniawaty, I., & Yunita Wono, H. (2023). Teknologi dalam Pendidikan: membantu siswa dalam menghadapi revolusi 4.0. *Menur Pumpungan, Kec. Sukolilo, Kota SBY*, 05(04), 36–38.
- Annissa, A., & Wikarya, Y. (2022). Penggunaan Media Canva Untuk Meningkatkan Kreatifitas dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pustaka Data (Pusat Akses Kajian Database, Analisa Teknologi, Dan Arsitektur Komputer)*, 2(2), 90–94. <https://doi.org/10.55382/jurnalpustakadata.v2i2.307>
- Ardianto, R., Al-Hakim, R. R., Jayusman, H., Dewa, B. P., & Wibisono, S. K. (2024). Pengenalan Teknologi Canva Upaya Meningkatkan Keterampilan Desain Grafis Pada SMA/Sederajat Kabupaten Banyumas. *Jurnal Arba -*

- Multidisiplin Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 13–25.
<https://ejournal.arbapustaka.web.id/index.php/jmpm/article/view/3>
- Arita Dewi, K. D., Ananda Citra, I. P., & Wesnawa, I. G. A. (2024). Tingkatkan Aktivitas Belajar Geografi: Implementasi Model Project- Based Learning dengan Media Aplikasi Canva di Kelas X SMA N 1 Seririt. *Journal on Education*, 6(4), 18338–18346. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.5780>
- Azis, S. (2025). PjBL Berbasis Eksplorasi Pengetahuan Lokal Berbantuan Media Canva Terhadap Berpikir Kreatif. *Jurnal Pti (Pendidikan Dan Teknologi Informasi) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universita Putra Indonesia "Yptk" Padang*, 12, 23–30. <https://doi.org/10.35134/jpti.v12i1.236>
- Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah, & Yusuf Tri Herlambang. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>
- Chairunnisa, K., & Sundi, V. H. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Pembuatan Poster Pada Siwa Kelas X Sman 8 Tangsel. In *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 1(1), 1–4.
- Dr. Bhavesh A. Prabhakar, & डॉ. गुरुदत्त पी. जपी. (2023). INOVASI DALAM MANAJEMEN PENDIDIKAN: IMPLEMENTASI PENGGUNAAN CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN. *International Journal of Research in Science, Commerce, Arts, Management and Technology*, 09, 410–421. <https://doi.org/10.48175/ijarsct-13062>
- Himmah, E. F., Handayanto, S. K., & Kusairi, S. (2021). Potensi Berpikir Kreatif Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 6(1), 50. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v6i1.14380>
- Juwairia, J., Koryati, D., Amrina, D. E., & Sintara, U. (2022). Meningkatkan Kreativitas Desain Flyer Digital Menggunakan Aplikasi Canva Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl). *Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 9(1), 15–26. <https://doi.org/10.36706/jp.v9i1.16084>
- Nahuda, Kunaenih, Maulana, R. Y., & Maulidya, Y. (2023). Pelatihan Canva Sebagai Strategi Meningkatkan Kreatifitas di SMA NEGERI 1 PARE KEDIRI. *Jurnal PKM: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 06(05), 523–529. <https://www.journal.lppmunindra.ac.id/index.php/pkm/article/viewFile/20363/6099>
- Nengah Sariati SMA Negeri, N. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Media Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan Di Sma Negeri 1 Bangli. *Jurnal Biologi Kontekstual*, 3(1), 2656–9043. <https://ejournal.unmas.ac.id/index.php/JBK/article/view/8062>
- Puspita, D., Putri, S., & Rochmaniah, A. (n.d.). *HOUSE OF WISDOM: JOURNAL ON LIBRARY AND INFORMATION SCIENCES Utilization of Canva Application to Increase Student Creativity in Learning*. 1–19.

- Rivaldy Ari, A., Suwartika, R., Fitri, F., & Fazila, N. (2025). Pelatihan Desain Menggunakan Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SMA Negeri 1 Tanjung Palas Tengah. *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 8(2), 4–9. <https://doi.org/10.31851/php79x94>
- Suharsaputra, U. (2022). Kepemimpinan inovatif pendidikan. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108–113. <http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34>
- Suraiya, N., Mustofa, A., Razak, A., Zara, W., & Sofia, A. (2024). Penggunaan Aplikasi Canva pada Model Project-Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 11 Banda Aceh. *Buletin Literasi Budaya Sekolah*, 6(1), 13–21. <https://doi.org/10.23917/blbs.v6i1.4526>
- Syahputra, E. (2024). Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya di Indonesia. *Journal of Information System and Education Development*, 2(4), 10–13. <https://doi.org/10.62386/jised.v2i4.104>
- Syahrir¹, A. P., Zahirah², S. P., & Salamah³, U. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman. *Prosiding Seminar Nasional*, 1, 732–742.
- Taliak, J., Al Farisi, T., Sinta, R. A., Aziz, A., & Fauziah, N. L. (2024). Evaluasi Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa. *Journal of Education Research*, 5(1), 583–589. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i1.876>
- Wulandari, A., & Sitepu, T. (2024). Analisis Kemampuan Berbicara melalui Kegiatan Presentasi dengan Memanfaatkan Aplikasi Canva pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas X IPS-1 SMA Sinar Husni Helvetia Medan Tahun Pelajaran 2023/2024. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(2), 705–714. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i2.580>