

PEMANFAATAN PLATFORM CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
DIGITAL DALAM PEMBUATAN SKETSA GAMBAR BAGI SISWA SMK DKV
IBRAHIMY 1 SUKOREJO

*THE UTILIZATION OF CANVA PLATFORM AS A DIGITAL LEARNING MEDIUM IN
CREATING IMAGE SKETCHES FOR STUDENTS OF SMK DKV IBRAHIMY 1
SUKOREJO*

Zachol Fatah^{1*}, Mazidatul Habibah²,

^{1*,2} universitas ibrahimy, Kota situbondo.

^{1*} Zacholfatah@gmail.com, ^{2*} mazidatulhabibah25@gmail.com

Article History:

Received: June 19th, 2026

Revised: August 10th, 2026

Published: August 15th, 2026

Abstract: *The utilization of digital learning media has become a relevant strategy to support the development of students' creativity and visual skills in the field of Visual Communication Design (VCD). Canva is a digital design platform equipped with various visual features that can be utilized as a learning medium for creating sketches. This activity aimed to improve the understanding and skills of students at SMK DKV Ibrahimy 1 Sukorejo in utilizing Canva as a digital learning medium. A descriptive qualitative approach was employed through training sessions, direct practice, observations, interviews, documentation, and a four-point Likert scale questionnaire. The activity involved 20 students who received training on the use of Canva features for creating digital sketches. The results indicated that all evaluation indicators achieved percentages above 85%, with the highest score obtained in the ease-of-use aspect of Canva (92.50%) and students' understanding of Canva as a digital learning medium (90.00%). Furthermore, 90% of the students were categorized as having good to very good levels of understanding. These findings demonstrate that the utilization of Canva is effective in enhancing students' creativity, visual skills, and digital literacy.*

Keywords: *Canva; digital learning media; digital literacy; visual creativity; vocational students.*

Abstrak

Pemanfaatan media pembelajaran digital menjadi salah satu strategi yang relevan untuk mendukung pengembangan kreativitas dan keterampilan visual siswa pada bidang Desain Komunikasi Visual (DKV). *Canva* merupakan platform desain digital yang memiliki berbagai fitur visual sehingga berpotensi digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembuatan sketsa gambar. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa SMK DKV Ibrahimy 1 Sukorejo dalam memanfaatkan *Canva* sebagai media pembelajaran digital. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif melalui pelatihan, praktik langsung, observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket skala Likert empat tingkat. Kegiatan melibatkan 20 siswa

yang memperoleh pelatihan mengenai penggunaan fitur-fitur *Canva* dalam proses pembuatan sketsa gambar digital. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa seluruh indikator evaluasi memperoleh persentase di atas 85%, dengan capaian tertinggi pada aspek kemudahan penggunaan *Canva* sebesar 92,50% dan pemahaman fungsi *Canva* sebagai media pembelajaran digital sebesar 90,00%. Sebanyak 90% siswa berada pada kategori baik dan sangat baik. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan *Canva* efektif dalam meningkatkan kreativitas, keterampilan visual, dan literasi digital siswa.

Kata Kunci: *Canva*; kreativitas visual; media pembelajaran digital; sketsa gambar; siswa SMK.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mendorong terjadinya transformasi dalam proses pembelajaran pada berbagai jenjang pendidikan, termasuk pendidikan kejuruan. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi tidak lagi sekadar menjadi pelengkap pembelajaran, tetapi telah berkembang menjadi sarana utama dalam mendukung pencapaian kompetensi siswa. Media pembelajaran digital mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, fleksibel, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini. Arsyad (2023) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan efektivitas penyampaian materi serta mempermudah siswa dalam memahami konsep yang dipelajari. Temuan tersebut diperkuat oleh Pratiwi *et al.* (2022) yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran berkontribusi terhadap peningkatan keterlibatan dan kreativitas siswa dalam proses belajar.

Perkembangan media pembelajaran digital turut menghadirkan berbagai *platform* yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran berbasis visual, salah satunya adalah *Canva*. *Platform* ini menyediakan beragam fitur desain yang memungkinkan pengguna membuat media visual secara mudah dan menarik tanpa memerlukan kemampuan desain tingkat lanjut. Widyaningrum *et al.* (2023) menjelaskan bahwa *Canva* mampu meningkatkan kreativitas siswa karena menyediakan berbagai *template*, elemen grafis, serta fitur pengeditan yang mendukung proses visualisasi ide. Hasil penelitian Fajri *et al.* (2022) menunjukkan bahwa penggunaan *Canva* dalam pembelajaran mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa hingga lebih dari 80% dibandingkan pembelajaran konvensional. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa *Canva* memiliki potensi besar untuk diintegrasikan dalam pembelajaran yang menuntut kemampuan visual dan kreativitas, termasuk pada bidang Desain Komunikasi Visual (DKV).

Bidang Desain Komunikasi Visual menuntut siswa untuk memiliki kemampuan menuangkan ide kreatif ke dalam bentuk visual yang komunikatif dan estetis. Salah satu kompetensi dasar yang perlu dikuasai adalah keterampilan membuat sketsa gambar sebagai tahap awal dalam proses perancangan desain. Sketsa berfungsi sebagai media eksplorasi ide sebelum diwujudkan ke dalam karya visual yang lebih kompleks. Lestari *et al.* (2022) menjelaskan bahwa pemanfaatan media digital dalam pembelajaran desain dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan visualisasi dan berpikir kreatif secara lebih efektif. Hapsari *et al.* (2024) juga menemukan bahwa penggunaan *Canva* dalam pembelajaran desain grafis mampu meningkatkan kreativitas siswa dengan persentase keberhasilan mencapai 84%, terutama pada aspek pengembangan ide dan penyajian visual.

Urgensi pemanfaatan *Canva* dalam pembelajaran sketsa gambar semakin meningkat seiring

dengan tuntutan kompetensi digital pada siswa SMK. Hasil wawancara awal dengan guru dan beberapa siswa SMK DKV Ibrahimy 1 Sukorejo menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mengenal *Canva* sebagai aplikasi desain sederhana, tetapi penggunaannya masih didominasi untuk membuat presentasi dan poster, sedangkan pemanfaatannya sebagai media pembelajaran dalam proses pembuatan sketsa gambar masih relatif terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan potensi *Canva* sebagai sarana pengembangan kreativitas visual belum dimanfaatkan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran. Maulana *et al.* (2024) menjelaskan bahwa integrasi *Canva* dalam pembelajaran kreatif mampu meningkatkan keterampilan visual siswa melalui proses eksplorasi desain yang lebih fleksibel dan interaktif. Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan yang berjudul **“Pemanfaatan Platform Canva sebagai Media Pembelajaran Digital dalam Pembuatan Sketsa Gambar bagi Siswa SMK**

DKV Ibrahimy 1 Sukorejo” menjadi penting untuk dilaksanakan sebagai upaya mendukung penguatan kompetensi digital dan keterampilan visual siswa pada bidang Desain Komunikasi Visual.

METODE

Perkembangan teknologi digital telah mendorong terjadinya transformasi dalam proses pembelajaran pada berbagai jenjang pendidikan, termasuk pendidikan kejuruan. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi tidak lagi sekadar menjadi pelengkap pembelajaran, tetapi telah berkembang menjadi sarana utama dalam mendukung pencapaian kompetensi siswa. Media pembelajaran digital mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, fleksibel, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini. Arsyad (2023) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan efektivitas penyampaian materi serta mempermudah siswa dalam memahami konsep yang dipelajari. Temuan tersebut diperkuat oleh Pratiwi *et al.* (2022) yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran berkontribusi terhadap peningkatan keterlibatan dan kreativitas siswa dalam proses belajar.

Perkembangan media pembelajaran digital turut menghadirkan berbagai *platform* yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran berbasis visual, salah satunya adalah *Canva*. *Platform* ini menyediakan beragam fitur desain yang memungkinkan pengguna membuat media visual secara mudah dan menarik tanpa memerlukan kemampuan desain tingkat lanjut. Widyaningrum *et al.* (2023) menjelaskan bahwa *Canva* mampu meningkatkan kreativitas siswa karena menyediakan berbagai *template*, elemen grafis, serta fitur pengeditan yang mendukung proses visualisasi ide. Hasil penelitian Fajri *et al.* (2022) menunjukkan bahwa penggunaan *Canva* dalam pembelajaran mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa hingga lebih dari 80% dibandingkan pembelajaran konvensional. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa *Canva* memiliki potensi besar untuk diintegrasikan dalam pembelajaran yang menuntut kemampuan visual dan kreativitas, termasuk pada bidang Desain Komunikasi Visual (DKV).

Bidang Desain Komunikasi Visual menuntut siswa untuk memiliki kemampuan menuangkan ide kreatif ke dalam bentuk visual yang komunikatif dan estetis. Salah satu kompetensi dasar yang

perlu dikuasai adalah keterampilan membuat sketsa gambar sebagai tahap awal dalam proses perancangan desain. Sketsa berfungsi sebagai media eksplorasi ide sebelum diwujudkan ke dalam karya visual yang lebih kompleks. Lestari *et al.* (2022) menjelaskan bahwa pemanfaatan media digital dalam pembelajaran desain dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan visualisasi dan berpikir kreatif secara lebih efektif. Hapsari *et al.* (2024) juga menemukan bahwa penggunaan *Canva* dalam pembelajaran desain grafis mampu meningkatkan kreativitas siswa dengan persentase keberhasilan mencapai 84%, terutama pada aspek pengembangan ide dan penyajian visual.

Desain grafis merupakan salah satu cabang dari disiplin desain komunikasi visual yang fokus utamanya untuk pengolahan elemen grafis sebagai media untuk menyampaikan pesan kepada khalayak. Dalam praktiknya, desain grafis melibatkan berbagai unsur seperti format visual, symbol, typografi dan elemen desain. Desainer grafis memiliki tanggung jawab dalam menyusun unsur visual agar dapat menyampaikan pesan secara menarik dan mudah dipahami oleh public[4]. Oleh karena itu, penguasaan terhadap perangkat lunak desain menjadi sangat penting. Salah satu aplikasi desain grafis berbasis web yang kini banyak digunakan adalah *Canva*.

Urgensi pemanfaatan *Canva* dalam pembelajaran sketsa gambar semakin meningkat seiring dengan tuntutan kompetensi digital pada siswa SMK. Hasil wawancara awal dengan guru dan beberapa siswa SMK DKV Ibrahimy 1 Sukorejo menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mengenal *Canva* sebagai aplikasi desain sederhana, tetapi penggunaannya masih didominasi untuk membuat presentasi dan poster, sedangkan pemanfaatannya sebagai media pembelajaran dalam proses pembuatan sketsa gambar masih relatif terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan potensi *Canva* sebagai sarana pengembangan kreativitas visual belum dimanfaatkan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran. Maulana *et al.* (2024) menjelaskan bahwa integrasi *Canva* dalam pembelajaran kreatif mampu meningkatkan keterampilan visual siswa melalui proses eksplorasi desain yang lebih fleksibel dan interaktif. Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan yang berjudul “Pemanfaatan Platform *Canva* sebagai Media Pembelajaran Digital dalam Pembuatan Sketsa Gambar bagi Siswa SMK

DKV Ibrahimy 1 Sukorejo” menjadi penting untuk dilaksanakan sebagai upaya mendukung penguatan kompetensi digital dan keterampilan visual siswa pada bidang Desain Komunikasi Visual.

HASIL;

Pelatihan pemanfaatan platform *Canva* sebagai media pembelajaran digital dalam pembuatan sketsa gambar dilaksanakan dengan melibatkan 20 siswa Program Keahlian Desain Komunikasi Visual (DKV) SMK Ibrahimy 1 Sukorejo. Kegiatan diawali dengan penyampaian materi mengenai konsep dasar sketsa gambar, pengenalan fitur-fitur *Canva*, serta demonstrasi pembuatan sketsa digital menggunakan berbagai elemen visual yang tersedia pada platform tersebut. Siswa kemudian

diberikan kesempatan untuk melakukan praktik secara mandiri dengan bimbingan tim pelaksana. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mengenal *Canva* sebagai aplikasi desain grafis sederhana, namun belum memanfaatkannya secara optimal sebagai media pembelajaran dalam proses pengembangan sketsa gambar. Temuan tersebut sejalan dengan pendapat Maulana *et al.* (2024) yang menjelaskan bahwa pemanfaatan *Canva* dalam pembelajaran kreatif masih memerlukan pendampingan agar siswa mampu mengeksplorasi fitur-fitur yang tersedia secara maksimal. Kondisi tersebut menjadi dasar pelaksanaan pelatihan guna meningkatkan keterampilan visual dan kreativitas siswa dalam menghasilkan sketsa digital. Guna memberikan gambaran mengenai tingkat pemahaman siswa setelah mengikuti pelatihan, hasil evaluasi angket skala Likert disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Evaluasi Pemanfaatan *Canva* dalam Pembuatan Sketsa Gambar (*Sumber: Hasil olah data angket peneliti, 2026*)

No	Indikator Penilaian	Skor Rata-rata	Persentase	Kategori
1	Pemahaman fungsi <i>Canva</i> sebagai media pembelajaran digital	3,60	90,00%	Sangat Baik
2	Kemampuan menggunakan fitur desain pada <i>Canva</i>	3,50	87,50%	Sangat Baik
3	Kemampuan membuat sketsa gambar digital	3,45	86,25%	Sangat Baik
4	Kemampuan mengembangkan ide visual melalui <i>Canva</i>	3,55	88,75%	Sangat Baik
5	Kreativitas dalam menghasilkan sketsa gambar	3,40	85,00%	Sangat Baik
6	Kemudahan penggunaan <i>Canva</i> dalam pembelajaran	3,70	92,50%	Sangat Baik

Data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa seluruh indikator memperoleh persentase di atas 85%, yang mengindikasikan bahwa *Canva* dapat dimanfaatkan secara efektif sebagai media pembelajaran

digital dalam pembuatan sketsa gambar. Indikator dengan capaian tertinggi terdapat pada aspek kemudahan penggunaan *Canva* dalam pembelajaran dengan persentase sebesar 92,50%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa mampu mengoperasikan *platform* secara mandiri setelah memperoleh pendampingan selama pelatihan. Aspek pemahaman fungsi *Canva* sebagai media pembelajaran digital juga memperoleh persentase tinggi sebesar 90,00%, yang menunjukkan adanya peningkatan kesadaran siswa terhadap manfaat teknologi digital dalam proses pembelajaran desain. Temuan ini mendukung hasil penelitian Widyaningrum *et al.* (2023) yang menyatakan bahwa *Canva* mampu meningkatkan kreativitas dan keterampilan visual siswa melalui penyajian fitur desain yang mudah digunakan. Hasil serupa juga ditemukan oleh Hapsari *et al.* (2024) yang menjelaskan bahwa penggunaan *Canva* memberikan dampak positif terhadap pengembangan kemampuan desain grafis pada siswa sekolah menengah kejuruan.

Hasil kuantitatif tersebut diperkuat oleh temuan wawancara yang dilakukan setelah kegiatan pelatihan berlangsung. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa penggunaan *Canva* membantu mereka menuangkan ide visual dengan lebih cepat dibandingkan metode sketsa konvensional. Siswa juga mengungkapkan bahwa fitur *template*, elemen grafis, serta pengaturan tata letak yang tersedia pada *Canva* memudahkan proses eksplorasi desain dan pengembangan konsep gambar. Guru pendamping menyampaikan bahwa hasil karya siswa menunjukkan peningkatan pada aspek kreativitas, komposisi visual, dan kerapian desain dibandingkan sebelum pelatihan dilaksanakan. Temuan tersebut selaras dengan pendapat Lestari *et al.* (2022) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran digital berbasis *Canva* mampu membantu siswa mengembangkan kemampuan visualisasi dan berpikir kreatif secara lebih efektif. Kondisi ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran desain memiliki kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas hasil belajar siswa. Distribusi tingkat pemahaman siswa setelah mengikuti pelatihan disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Distribusi Tingkat Pemahaman Siswa Setelah Pelatihan

(Sumber: Hasil olah data angket peneliti, 2026) Kategori Jumlah Siswa Persentase

Sangat Baik	12	60%
Baik	6	30%
Cukup	2	10%
Kurang	0	0%
Total	20	100%

Tabel 2 menunjukkan bahwa sebanyak 90% siswa berada pada kategori baik dan sangat baik setelah mengikuti pelatihan. Persentase tersebut menunjukkan bahwa kegiatan yang dilaksanakan berhasil meningkatkan pemahaman siswa mengenai pemanfaatan *Canva* sebagai media pembelajaran digital dalam pembuatan sketsa gambar. Tingginya jumlah siswa pada kategori sangat baik mengindikasikan bahwa pendekatan pelatihan berbasis praktik memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan mudah dipahami. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Nugroho *et al.* (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media digital berbasis *Canva* mampu meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran berbasis proyek. Fajri *et al.* (2022) juga menjelaskan bahwa media visual berbasis *Canva* dapat meningkatkan motivasi belajar serta kreativitas siswa melalui pengalaman belajar yang lebih interaktif

PEMBAHASAN

Dokumentasi kegiatan pelatihan dan hasil praktik pembuatan sketsa gambar digital menggunakan *Canva* disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Dokumentasi Pelatihan Pemanfaatan *Platform Canva* sebagai Media Pembelajaran Digital dalam Pembuatan Sketsa Gambar bagi Siswa SMK DKV

Ibrahimi 1 Sukorejo

(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2026)

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa pemanfaatan *Canva* sebagai media pembelajaran digital mampu meningkatkan pemahaman, kreativitas, dan keterampilan visual siswa dalam proses pembuatan sketsa gambar. Integrasi *platform* digital dalam pembelajaran DKV memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan ide secara lebih fleksibel, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 sehingga dapat mendukung penguatan kompetensi desain dan literasi digital secara bersamaan.

KESIMPULAN

Pemanfaatan *platform Canva* sebagai media pembelajaran digital dalam pembuatan sketsa gambar bagi siswa SMK DKV Ibrahimy 1 Sukorejo terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman, kreativitas, dan keterampilan visual siswa. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa seluruh indikator memperoleh persentase di atas 85%, dengan capaian tertinggi pada aspek kemudahan penggunaan *Canva* dalam pembelajaran sebesar 92,50% dan pemahaman fungsi *Canva* sebagai media pembelajaran digital sebesar 90,00%. Distribusi tingkat pemahaman siswa juga menunjukkan hasil yang sangat baik, yaitu sebanyak 60% siswa berada pada kategori sangat baik dan 30% berada pada kategori baik, sehingga secara keseluruhan 90% siswa telah mencapai tingkat pemahaman yang baik hingga sangat baik setelah mengikuti pelatihan. Temuan tersebut didukung oleh hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang menunjukkan peningkatan kemampuan siswa dalam mengembangkan ide visual, menyusun komposisi gambar, serta menghasilkan sketsa digital yang lebih kreatif dan sistematis. Hasil ini mengindikasikan bahwa integrasi *Canva* dalam pembelajaran DKV dapat menjadi strategi yang efektif untuk mendukung penguatan kompetensi desain, kreativitas visual, dan literasi digital siswa pada era pembelajaran berbasis teknologi.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Penulis menyampaikan terima kasih kepada SMK Ibrahimy 1 Sukorejo atas dukungan dan fasilitasi yang diberikan selama pelaksanaan kegiatan. Apresiasi juga diberikan kepada seluruh siswa Program Keahlian Desain Komunikasi Visual (DKV) yang telah berpartisipasi aktif sehingga kegiatan dapat berlangsung dengan baik dan mencapai tujuan yang diharapkan.

DAFTAR REFERENSI

- Arsyad, A. (2023). *Media pembelajaran* (Edisi revisi). Jakarta: Rajawali Pers.
- Aini, N., Hidayatullah, S., & Putra, A. P. (2023). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran berbasis digital pada sekolah menengah kejuruan. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 13(2), 115–124.
- Fajri, Z., Riza, I. F. D., Azizah, H., Sofiana, Y., Ummami, U., & Andila, A. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran visual berbasis aplikasi Canva dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar anak usia dini di PAUD Al Muhaimin Bondowoso. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 10(3), 397–408. <https://doi.org/10.26618/equilibrium.v10i3.8583>
- Hapsari, D. R., Wibowo, A., & Kurniawan, F. (2024). Efektivitas penggunaan Canva dalam meningkatkan kreativitas desain grafis peserta didik SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 14(1), 45–56.
- Lestari, E. D., Rahman, M. A., & Yulianti, N. (2022). Pengembangan media pembelajaran digital berbasis Canva pada mata pelajaran desain komunikasi visual. *Jurnal Inovasi Pendidikan*,

- 8(3), 201–212.
- Maulana, R., Fitriyah, N., & Setiawan, A. (2024). Implementasi Canva sebagai sarana pembelajaran kreatif dalam meningkatkan keterampilan visual siswa. *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 6(1), 33–42.
- Nugroho, B., Sari, I. P., & Wijaya, H. (2023). Pengaruh media Canva terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran berbasis proyek. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 9(2), 87–98.
- Pratiwi, Y., Saputra, D., & Khasanah, U. (2022). Optimalisasi platform Canva dalam mendukung pembelajaran digital abad ke-21. *Jurnal Pendidikan Modern*, 7(2), 155–166.
- Utami, F., Rasyid, A., & Hidayati, S. (2024). Pelatihan penggunaan Canva sebagai media pembelajaran digital bagi siswa sekolah menengah. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(1), 145–154.
- Widyaningrum, T., Putri, S. A., & Kurniawati, D. (2023). Canva sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kreativitas siswa pada bidang desain komunikasi visual. *Jurnal Edukasi Digital*, 5(2), 99–109.
- Nasution, F. R. A., Rahman, A., Ambiyar, & Usmeldi. (2025). *Meta-Analysis: Evaluasi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital dalam Mendukung Pembelajaran di SMK*. VOCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan.
- Putra, Y. I., Fadli, R., & Dahry, S. (2023). Meta analyzing the ease of use of e-modules in learning. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 10(4), 338–343. <https://doi.org/10.21831/jitp.v10i4.62229>
- Kayohana, K. W., Asnawi, R., & Amaria, M. A. (2023). The effectiveness of IoT-based learning media for supporting the expertise program of renewable energy engineering in vocational high school. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 29(2). <https://doi.org/10.21831/jptk.v29i2.52766>
- Nova et al., 2025 Nova, L. M., Hoiroh, S. N., & Fatah, Z. (2025). *Pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva di SMK Ibrahimy 1 Sukorejo Situbondo*. Jurnal Padamu Negeri, 2(3), 115–120. <https://doi.org/10.69714/rvsth694>
- Yeni, D. F., Rahmatika, D., Muriani, M., & Putri, D. A. E. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran digital terhadap hasil belajar siswa. *Edu Journal Innovation in Learning and Education*, 1(2), 93–102. <https://doi.org/10.55352/edu.v1i2.571>