

Pelatihan Canva pembuatan desain poster dan materi presentasi pada siswa SMP Negeri 2 Ngabang

Renny Puspita Sari^{1*}, Dian Prawira², Ilhamsyah³, Ferdy Febriyanto⁴,
Syahrul Rahmayuda⁵, Ibnur Rusi⁶, Nurul Mutiah⁷
^{1,2,3,4,5,6,7} Sistem Informasi, Fakultas MIPA, Universitas Tanjungpura, Indonesia

Article Info

Article history:

Received July 15, 2024
Accepted August 15, 2024
Published November 1, 2024

Kata Kunci:

Pelatihan
Desain Grafis
Canva
Poster

ABSTRAK

Desain grafis memainkan peran penting dalam Pendidikan. Salah satu platform desain grafis online yang memungkinkan pengguna membuat berbagai jenis konten visual dengan mudah dan cepat adalah Canva. Penerapan Canva pada bidang pendidikan yaitu pada SMP Negeri 2 Ngabang Kabupaten Landak. Kendala yang dihadapi siswa SMP Negeri 2 Ngabang yaitu masih minimnya pengetahuan dan keterampilan membuat desain poster dan materi presentasi sebagai media informasi pembelajaran. Selain itu, banyak siswa membuat materi presentasi maupun poster yang kurang menarik. Siswa SMP Negeri 2 Ngabang masih belum terbiasa dengan aplikasi yang efektif dan efisien untuk membuat materi presentasi. Tujuan dari pelatihan ini adalah untuk membekali siswa SMP Negeri 2 Ngabang pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan aplikasi Canva. Pada akhir pelatihan dilakukan evaluasi untuk menilai keberhasilan dan kebermanfaatan penyampaian materi melalui survey dan tugas kepada peserta PKM. Berdasarkan hasil kuisioner didapatkan peningkatan pengetahuan dan keterampilan siswa sebesar 86,4 % ketika mendesain menggunakan aplikasi Canva.



Corresponding Author:

Renny Puspita Sari,
Program Studi Sistem Informasi Fakultas MIPA,
Universitas Tanjungpura,
Jalan Prof Dr. H. Hadari Nawawi, Pontianak.
Email: *rennysari@sisfo.untan.ac.id

1. PENDAHULUAN

Desain grafis memainkan peran penting dalam Pendidikan. kebutuhan dasar manusia saat ini adalah pendidikan, sehingga tidak heran jika sebagian orang mengeluarkan banyak uang hanya untuk mendapatkan pendidikan yang baik. Oleh karena itu, pendidikan dinilai sangat bermanfaat dalam kehidupan manusia [1]. Desain grafis adalah disiplin yang berfokus pada pembuatan konten visual untuk berbagai media, termasuk cetak dan digital. Perancangan desain infografis tidak terlepas dari ilmu desain komunikasi visual [2]. Dinyatakan bahwa ilmu ini bertujuan untuk mempelajari konsep dan ekspresi secara kreatif melalui berbagai media [3]. Desain grafis menggunakan tipografi, warna, gambar, dan elemen desain lainnya untuk menciptakan komunikasi visual yang menarik, efektif, dan estetis [4].

Poster memiliki kegunaan yang beragam agar dapat menarik perhatian masyarakat dengan informasi yang tersaji di dalamnya, berperan sebagai panduan informasi, menjadi sarana untuk memberi peringatan, serta sebagai medium bagi mereka yang senang berkreasi dengan desain [5]. Menyoroti perkembangan teknologi dan bagaimana hal ini mempengaruhi pendidikan, termasuk kebutuhan untuk menggunakan media digital dalam proses pembelajaran. Terdapat kebutuhan mendesak bagi siswa untuk mempelajari keterampilan pembuatan media untuk meningkatkan kualitas pendidikan [6].

Canva adalah platform desain grafis online yang menawarkan kemudahan dalam membuat desain profesional tanpa keahlian desain grafis tingkat lanjut [7]. Canva merupakan platform desain grafis online yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis konten visual, termasuk juga presentasi, brosur, kartu nama dan lainnya dengan mudah dan cepat [8]. Dengan berbagai template yang tersedia, pengguna dapat menyesuaikan desain sesuai kebutuhan mereka tanpa memerlukan keterampilan desain grafis tinggi. Canva juga mendukung berbagai format file, memudahkan pengguna untuk menyimpan dan berbagi hasil desain

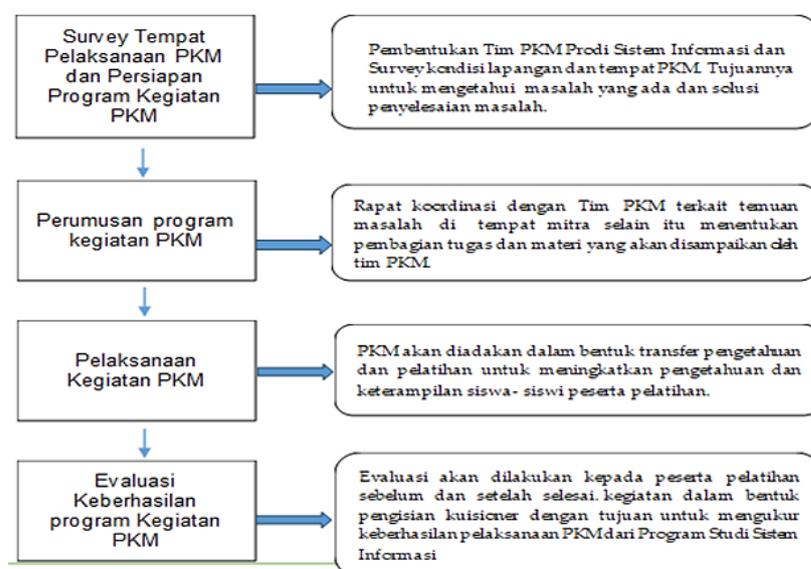
mereka. Selain itu, Canva menawarkan fitur kolaborasi, memungkinkan tim untuk bekerja bersama dalam satu proyek desain. Salah satu kemampuan Canva adalah menyediakan opsi untuk menciptakan materi presentasi. Canva menyediakan berbagai macam format dan pola yang sudah tersedia dan langsung dapat digunakan sehingga sangat membantu dalam pembuatan materi presentasi [9]. Jika dikaitkan dengan poster, Canva menawarkan kumpulan gambar menarik untuk menyempurnakan pesan dari poster yang dibuat. Canva memungkinkan desainer menambahkan teks, grafik, dan ikon yang relevan untuk membuat konten dan informasi untuk disampaikan pada poster [10].

SMP Negeri 2 Ngabang merupakan salah satu sekolah yang beralamat di Jalan Pangena cinata no 49 Kecamatan Ngabang Kabupaten Landak. Kabupaten Landak. Sebagai sekolah negeri SMP Negeri 2 Ngabang. SMP ini memiliki visi Menjadikan sekolah yang unggul dengan lulusan yang Berprestasi, Disiplin, Berkarakter baik, Inovatif, Kreatif, dan siap berkarir. Berdasarkan hasil survey dan wawancara langsung dengan beberapa siswa siswi SMP Negeri 2 Ngabang, diperoleh informasi bahwa masih minimnya pengetahuan dan keterampilan siswa-siswi SMP Negeri 2 Ngabang ketika diminta membuat materi presentasi sebagai media informasi pembelajaran maupun tugas baik tugas/aktivitas pribadi atau kelompok, Selain itu Siswa lebih banyak memilih format materi yang kurang menarik, yang bisa mengurangi daya tarik presentasi, Siswa SMP Negeri 2 Ngabang belum mengetahui dan memahami aplikasi apa saja yang dapat digunakannya dalam menyelesaikan tugasnya, sehingga dapat menghambatnya dalam menyelesaikan tugas dan aktivitas. Permasalahan lain yang dihadapi siswa SMP Negeri 2 Ngabang adalah belum mengetahui cara menggunakan dan memanfaatkan aplikasi Canva yang merupakan solusi dari permasalahan pembuatan materi presentasi secara efektif dan efisien.

Daya tarik desain pembelajaran dapat memengaruhi kualitas pembelajaran secara signifikan. Desain pembelajaran yang terstruktur dengan baik dan teratur sangat krusial untuk mencapai efektivitas dalam proses belajar [11]. Sebagai generasi yang lahir pada era modern yang serba kompleks dan canggih, siswa-siswi SMP Negeri 2 Ngabang dituntut untuk dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka terutama dalam menggunakan TIK dengan baik, efektif dan efisien. Selain itu juga mampu dan bisa menyelesaikan tugas dengan cepat, tepat, terdokumentasi dan sistematis, serta dapat berkolaborasi dengan orang lain. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan usaha. Salah satunya dengan memberikan pelatihan kepada siswa di SMP Negeri 2 Ngabang untuk membuat desain bahan presentasi yang mendukung penyelesaian tugas dan kegiatan baik individu maupun masyarakat. Pelatihan merupakan suatu metode pengembangan sumber daya manusia yaitu peserta didik, dalam hal ketrampilan dan kemampuan [12].

2. METODE

Metode yang digunakan pada pelaksanaan PKM Jurusan Sistem Informasi pada SMP Negeri 2 Ngabang dilakukan secara sistematis dan terstruktur agar dapat saling berinteraksi antara penyelenggara kegiatan PKM dengan SMP Negeri 2 Ngabang. Dengan mendemonstrasikan hasil diskusi dapat memberikan kontribusi yang signifikan bagi pengembangan ilmu pengetahuan lebih lanjut dalam bentuk media pembelajaran. Siswa akan mampu memberikan proses presentasi yang unggul, kreatif dan kolaboratif. Hal ini juga berlaku pada mata pelajaran yang memerlukan materi presentasi yang melibatkan siswa [13] Metode yang digunakan pada kegiatan PKM terbagi menjadi 4 tahapan dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Metode Kegiatan PKM

Secara garis besar metode penelitian dilakukan secara terstruktur dimulai dari tahapan pertama yaitu melakukan survey tempat pelaksanaan PKM dengan tujuan menentukan kelayakan tempat ataupun mitra dalam hal ini adalah sekolah yang nantinya akan dikunjungi [14]. Tempat mitra yang sudah dinyatakan layak sebagai tempat pelaksanaan PKM selanjutnya mencari dan menentukan permasalahan dalam bidang ilmu pengetahuan dan pemanfaatan teknologi. Pada tahapan kedua dilakukan rapat koordinasi oleh tim PKM terkait temuan permasalahan yang akan diselesaikan serta pembagian tugas masing-masing tim pada saat pelaksanaan PKM. Tahapan ketiga yaitu melaksanakan program program yang sudah di rumuskan pada tahapan sebelumnya. Pada tahapan pelaksanaan PKM tentunya melibatkan mitra sekolah yaitu para siswa-siswi SMP Negeri 2 Ngabang sebagai peserta pelatihan dan pemateri di bidang pengetahuan teknologi komputer. Pada tahapan pelaksanaan PKM ini antara tim PKM, pihak sekolah, pemateri dan siswa siswi peserta pelatihan saling bersinergi dalam kelancaran kegiatan pelaksanaan PKM. Tahapan terakhir yaitu melakukan evaluasi kepada seluruh peserta siswa siswi pelatihan untuk mengukur keberhasilan dari pelaksanaan PKM yang sudah dilakukan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berbagi ilmu pengetahuan dalam bidang teknologi merupakan tujuan dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) Jurusan Sistem Informasi kepada siswa-siswi SMP Negeri 2 Ngabang dengan memberikan pelatihan Canva dalam membuat poster dan media presentasi. Salah satu situs aplikasi yang memberikan fitur desain gratis untuk pendidikan adalah Canva [15]. Keunggulan Canva terletak pada desain menariknya yang dapat merangsang kreativitas masyarakat melalui berbagai fitur dan template yang tersedia, mempermudah proses pembelajaran cepat, serta dapat diakses melalui laptop atau perangkat lainnya [16]. Pelaksanaan PKM terdiri dari serangkaian kegiatan seperti survei persiapan lokasi, pengembangan program, pelaksanaan kegiatan, dan evaluasi kegiatan PKM. Berikut hasil berbagai kegiatan yang telah dilakukan antara lain:

3.1 Survei Tempat Pelaksanaan PKM dan Persiapan Program Kegiatan PKM

Survey Kegiatan (PKM) di SMP Negeri 2 Ngabang dilakukan untuk mempersiapkan program kegiatan agar dapat berjalan dengan baik. Survey ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi terkait lokasi sekolah SMP Negeri 2 Ngabang, fasilitas ketersediaan laboratorium komputer sebagai media yang akan digunakan saat memberikan pelatihan, dan potensi untuk mendukung pelaksanaan PKM secara efektif. Selain itu juga dilakukan wawancara dengan pihak terkait seperti kepala sekolah, Wakil kepala sekolah bidang sarana prasarana serta para guru SMP Negeri 2 Ngabang untuk memperoleh informasi lebih lanjut tentang potensi dan kendala yang mungkin dihadapi siswa siswi khususnya pada bidang teknologi. Survey tempat pelaksanaan dan persiapan program kegiatan PKM di SMP Negeri 2 Ngabang adalah langkah penting dalam memastikan kelancaran dan keberhasilan pelaksanaan kegiatan tersebut. Dengan pendekatan yang komprehensif dan berdasarkan data yang akurat, diharapkan bahwa kegiatan PKM ini akan memberikan kontribusi yang positif bagi pembelajaran dan pengembangan peserta didik di sekolah. Berdasarkan hasil survey dan persiapan didapatkan hasil SMP Negeri 2 Ngabang merupakan tempat yang sangat layak untuk dilakukan kegiatan PKM karena letak sekolah yang sangat strategis serta tersedianya jumlah komputer sebanyak 40 Buah.

3.2 Perumusan program kegiatan PKM

Perumusan program kegiatan PKM di SMP Negeri 2 Ngabang didasarkan pada hasil survey pemahaman mendalam tentang kebutuhan serta potensi yang dimiliki oleh sekolah dan lingkungan sekitarnya. Hasil dari perumusan program PKM yaitu akan memfokuskan pada pengembangan keterampilan dan pengetahuan siswa siswi dalam hal mendesain suatu hasil karya baik berupa poster maupun bahan presentasi untuk media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi melalui kegiatan pelatihan Canva. Selain itu kegiatan PKM di SMP Negeri 2 Ngabang juga akan memperkuat kolaborasi antara sekolah dengan pihak pelaksana kegiatan PKM yaitu Jurusan Sistem Informasi Universitas Tanjungpura. Melalui kemitraan yang kokoh, siswa siswi akan terhubung dengan sumber daya tambahan dan pengalaman praktis yang dapat memperkaya pemahaman mereka tentang materi pembelajaran dan relevansi dunia nyata. Dengan demikian, perumusan program kegiatan PKM tidak hanya mempertimbangkan kebutuhan akademik siswa, tetapi juga bertujuan untuk menghasilkan lulusan yang siap menghadapi tantangan dunia kerja dengan percaya diri dan keterampilan yang diperlukan.

3.3 Pelaksanaan Kegiatan PKM

Pelaksanaan kegiatan PKM “Pelatihan Canva Pembuatan Desain Poster dan Materi Presentasi” di SMP Negeri 2 Ngabang menggunakan pendekatan interaktif dan terstruktur untuk menjamin partisipasi dan pemahaman siswa secara optimal. Kegiatan PKM Fakultas Sistem Informasi Universitas Tanjungpura bersama SMP Negeri 2 Ngabang dilaksanakan pada tanggal 8 Mei 2024 di laboratorium komputer SMP Negeri 2 Ngabang. Peserta pelatihan berjumlah 25 orang yang mewakili masing-masing kelas VII, VII dan IX. Kegiatan PKM diawali dengan sambutan oleh Ketua Jurusan Sistem Informasi, dilanjutkan oleh wakil Kepala Sekolah bidang Sarana dan Prasarana seperti pada [Gambar 2](#).



Gambar 2. Pembukaan kegiatan oleh tim PKM Jurusan Sistem Informasi dan pihak SMP Negeri 2

Kegiatan PKM berlangsung dalam beberapa tahap yang meliputi persiapan Tim PKM menyusun materi pelatihan yang mencakup pengenalan tentang penggunaan platform Canva, prinsip desain grafis, teknik pembuatan poster yang efektif, dan tips untuk menyusun materi presentasi yang menarik dan informatif. Kemudian dilanjutkan dengan Sesi Pelatihan Interaktif yaitu pelaksanaan dimulai dengan sesi pelatihan langsung yang dipandu oleh instruktur yang berpengalaman dalam desain dan memiliki background komputer dan memahami penggunaan aplikasi Canva. Siswa akan diajak untuk memahami antarmuka Canva dan mengikuti langkah-langkah praktis dalam membuat desain poster dan materi presentasi dari awal hingga selesai. Siswa juga diberikan kesempatan praktik secara langsung setelah mendapatkan pemahaman dasar yaitu siswa akan diberikan waktu untuk melakukan latihan praktik dengan bimbingan langsung dari instruktur. Mereka akan diberi kebebasan untuk bereksperimen dengan berbagai fitur dan elemen desain yang tersedia di Canva. Tahapan pelatihan interaktif dan praktik langsung dapat dilihat pada [Gambar 3](#).



Gambar 3. Narasumber memberikan materi dan Pendampingan kepada peserta pelatihan.

Setelah selesai sesi praktik, akan ada waktu untuk diskusi kelompok dan umpan balik dari instruktur serta rekan sejawat. Ini memungkinkan siswa untuk saling bertukar pendapat, memperbaiki desain mereka, dan belajar dari pengalaman satu sama lain. Tahapan berikutnya adalah setelah mendapat umpan balik, siswa akan diberikan waktu untuk menyusun hasil karya akhir berupa poster dan materi presentasi berdasarkan tema hari Pendidikan yang telah ditentukan. Dengan demikian, pelaksanaan kegiatan PKM ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang nyata bagi siswa dalam mengembangkan keterampilan desain grafis dan kemampuan presentasi mereka, yang merupakan aspek penting dalam pendidikan di era digital saat ini. Kegiatan diskusi, umpan balik serta pembuatan hasil karya berupa poster dapat dilihat pada [Gambar 4](#).



Gambar 4. Diskusi dan Umpan balik peserta siswa dengan pemateri dan Hasil desain poster peserta

3.4 Evaluasi kegiatan PKM

Hasil evaluasi kegiatan (PKM) di SMP Negeri 2 Ngabang dilakukan dengan menyebarkan kuesioner untuk menyajikan gambaran tentang berbagai aspek kegiatan yang dilakukan. Dengan menggunakan kuesioner, para peserta dapat memberikan tanggapan mereka secara terperinci terhadap berbagai elemen dalam PKM tersebut.

Tabel 1 Daftar Pertanyaan dan rekapitulasi Evaluasi

No	Daftar Pertanyaan	Skala Penilaian				
		SS (5)	S (4)	RR (3)	TS (2)	STS (1)
1	Saya merasa senang dengan pelatihan yang diberikan karena saya dapat membuat desain materi yang menarik untuk presentasi tugas sekolah yang diberikan Bapak/Ibu Guru	22	1	2	0	0
2	Sekarang saya lebih mengetahui bahwa selain untuk mendesain poster, Aplikasi Canva juga dapat digunakan untuk mendesain materi presentasi	21	2	1	0	0
3	Sekarang saya lebih mengenal fitur-fitur yang disediakan oleh aplikasi Canva untuk membuat desain materi presentasi	22	1	2	0	0
4	Saya sudah dapat menggunakan Aplikasi Canva dengan baik untuk membuat desain materi presentasi	23	2	0	0	0
5	Setelah saya mengetahui dan bisa menggunakan Aplikasi Canva, saya akan terus bersemangat memperkenalkan dan mengajarkan cara mendesain materi presentasi kepada teman-teman saya	22	1	2	0	0
6	Setelah ikut serta dalam pelatihan ini, sekarang saya merasa lebih percaya diri dalam membuat desain materi presentasi menggunakan Aplikasi Canva	20	1	4	0	0
Total nilai		130	6	12	0	0

Hasil dari evaluasi ini memberikan pemahaman yang lebih dalam mengenai keberhasilan kegiatan, potensi perbaikan, serta kebutuhan yang mungkin perlu diprioritaskan di masa depan. Dari hasil perhitungan nilai evaluasi yang dilakukan melalui kuesioner dan diisi oleh 25 siswa. Daftar pertanyaan kuisisioner serta hasil rekapitulasi jawaban evaluasi dapat dilihat pada Tabel 1. Dari rekapitulasi jawaban peserta selanjutnya menghitung jumlah skor tiap skala dengan rumus Total Nilai skala= Total jumlah responden x Angka skor setiap jawaban sehingga didapatkan hasil 718 yang dapat dilihat pada Tabel 1 dan Tabel 2.

Tabel 2 Menentukan total nilai skor setiap skala

Kategori skala	Jumlah Skor
Sangat Setuju (SS)	5 x 130 = 650
Setuju (S)	4x 6 = 32
Ragu ragu (RR)	3 x 12 =36
Tidak Setuju (ST)	2 x 0 = 0
Sangat tidak setuju (STS)	1x 0 = 0
Total skor skala	718

Selanjutnya untuk mendapatkan nilai akhir dilakukan perhitungan untuk menentukan nilai Y sebagai pembagi menggunakan rumus $Y = (\text{skor tertinggi} * \text{Jumlah responden} * \text{jumlah pertanyaan})$ maka hasilnya 750. Kemudian terakhir perhitungan menggunakan skala liker dengan rumus $(\text{total skor skala} * 100\%)/Y$ sehingga didapatkan hasil perhitungan evaluasi keberhasilan dari sebelum pelatihan dan sesudah dilakukan Pelatihan Canva Pembuatan Desain Poster dan Materi Presentasi Pada Siswa SMP didapatkan peningkatan pengetahuan dan keterampilan siswa pada bidang desain menggunakan aplikasi Canva sebesar 86.67 %.



Gambar 6. Penyerahan sertifikat peserta pelatihan dan Dokumentasi foto bersama peserta pelatihan

Dengan demikian, evaluasi melalui kuesioner menjadi alat yang sangat berguna dalam menginformasikan pengambilan keputusan terkait pengembangan dan perbaikan program di SMP Negeri 2 Ngabang. Sebagai penutup seluruh rangkaian kegiatan PKM Jurusan Sistem informasi dilakukan penyerahan sertifikat kepada siswa-siswi SMP Negeri 2 Ngabang serta foto bersama sebagai bentuk dokumentasi kegiatan yang dapat dilihat pada [Gambar 6](#).

4. KESIMPULAN

Kegiatan PKM "Pelatihan Canva Pembuatan Desain Poster dan Materi Presentasi" di SMP Negeri 2 Ngabang adalah langkah yang signifikan dalam memperkaya pengalaman belajar siswa dalam bidang desain grafis dan keterampilan presentasi. Melalui pendekatan interaktif dan terstruktur, para siswa tidak hanya diberikan pemahaman yang solid tentang penggunaan platform Canva, tetapi juga didorong untuk mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam membuat karya desain yang kreatif dan materi presentasi yang menarik. Dengan demikian, kegiatan ini bertujuan untuk memberdayakan siswa dengan keterampilan yang relevan dan dibutuhkan di dunia digital saat ini. Berdasarkan hasil perbandingan kuisisioner keberhasilan dari sebelum pelatihan dan sesudah dilakukan Pelatihan Canva Pembuatan Desain Poster dan Materi Presentasi Pada Siswa SMP didapatkan peningkatan pengetahuan dan keterampilan siswa pada bidang desain menggunakan aplikasi Canva sebesar 86.67 %.

Rekomendasi untuk kegiatan PKM "Pelatihan Canva Pembuatan Desain Poster dan Materi Presentasi" di SMP Negeri 2 Ngabang adalah untuk menjalin kemitraan dengan industri kreatif lokal atau lembaga pendidikan terkait guna memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendapatkan wawasan praktis dan mentoring langsung dari para profesional dalam desain grafis dan presentasi. Kolaborasi semacam ini dapat memberikan siswa pengalaman yang lebih mendalam, memperluas jaringan mereka, dan mempersiapkan mereka dengan lebih baik untuk tantangan dan peluang di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kamila Chairunnisa and Venni Herli Sundi, "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Pembuatan Poster Pada Siswa Kelas X SMAN 8 Tangsel," *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat*, pp. 1–4, 2021.
- [2] Yasir Hasan and Kristian Siregar, "Pemanfaatan Desain Grafis Berbasis Android Untuk Promosi Produk Dan Bisnis di Medsos," *Jurnal Abdimas Budi Darma*, vol. 2, no. 1, pp. 52–56, Aug. 2021, Accessed: Jul. 13, 2024.
- [3] K. Nur Isnaini, D. F. Sulistiyani, Z. Ramadhany, and K. Putri, "Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva," *Jurnal Selaparang*, vol. 5, no. 1, 2021.
- [4] N. Fadilah Bakri et al., "Pelatihan Pembuatan Materi Presentasi Dan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Kepada Guru Di Kota Medan Dan Jayapura Secara Online," *Jurnal Ilmiah Pro Guru*, vol. 7, no. 1, 2021.
- [5] A. R. Kurniawan Maranto, E. Dwiyanthi Kusuma, H. Wijaya, Y. Kurnia, R. Rimbawan Oprasto, and S. Margita, "Pelatihan Desain Poster dengan Canva," *Abdi Dharma*, vol. 2, no. 2, pp. 115–120, Oct. 2022, doi: [10.31253/ad.v2i2.1738](https://doi.org/10.31253/ad.v2i2.1738).

- [6] M. S. Zainuddin and A. Awaluddin, "Pelatihan Pembuatan Google Form dan Canva sebagai Media Pembelajaran Bagi Mahasiswa Olahraga," *Jurnal Pengabdian Olahraga Masyarakat (JPOM)*, vol. 3, no. 1, pp. 32–38, Jun. 2022, doi: [10.26877/jpom.v3i1.11912](https://doi.org/10.26877/jpom.v3i1.11912).
- [7] Tiawan, Musawarman, L. Sakinah, N. Rahmawati, and H. Salman, "Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat Smk Di SMKN 1 Gunung Putri Bogor," *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 1, no. 4, pp. 476–480, Oct. 2020, doi: [10.31949/jb.v1i4.417](https://doi.org/10.31949/jb.v1i4.417).
- [8] Tri Wulandari and Adam Mudinillah, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD," *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, vol. 2, no. 1, pp. 102–118, Feb. 2022, doi: [10.32665/jurmia.v2i1.245](https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245).
- [9] M. A. Puspitasari, Y. H. Mada, E. Hasibuan, S. Yustina, and N. C. Aurawidhar, "Pelatihan Canva sebagai Media Pembuatan Desain Materi Presentasi pada Siswa SMP Karitas Ngaglik," 2023.
- [10] I. Rusi, R. E. Suhardi, D. Yustosio, A. P. Aditya, S. Sugiyanto, and F. A. D. Op Sunggu, "Pelatihan penggunaan Aplikasi Canva dalam pembuatan poster guna mendukung kreativitas siswa," *KACANEGARA Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, vol. 7, no. 2, p. 181, May 2024, doi: [10.28989/kacanegara.v7i2.2012](https://doi.org/10.28989/kacanegara.v7i2.2012).
- [11] M. Nurfitriyanti et al., "Sosialisasi Penggunaan Canva Dalam Pembuatan Modul Pembelajaran," *Communnity Development Journal*, vol. 3, no. 3, pp. 1432–1437, 2022.
- [12] S. D. Apriliana and R. Nawangsari, "Pelatihan dan pengembangan sumber daya manusia (sdm) berbasis kompetensi," *Forum Ekonomi*, vol. 23, no. 4, pp. 804–812, 2021.
- [13] Muhamad Hanafi et al., "Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Upaya Presentasi Siswa SMP pada Matematika," *Media Pendidikan Matematika Program Studi Pendidikan Matematika FSTT UNDIKMA*, vol. 11, no. 1, pp. 149–160, 2023.
- [14] Ibnur Rusi et al., "Increasing Student Knowledge and Skills in Utilizing Google Apps," *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 7, no. 1, Feb. 2023, doi: [10.31849/dinamisia.v7i1.12351](https://doi.org/10.31849/dinamisia.v7i1.12351).
- [15] Arifah Novia Arifin, Ismail, Firdaus Daud, and Asmawati Azis, "Pelatihan Aplikasi Canva Sebagai Strategi Untuk Meningkatkan Technological Knowledge Guru Sekolah Menengah di Kabupaten Gowa," *Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2021*, pp. 468–472, 2021.
- [16] A. Fauzi et al., "Informasi Artikel Abstrak," vol. 4, pp. 3936–3944, 2023, doi: [10.55338/jpkmn.v4i4](https://doi.org/10.55338/jpkmn.v4i4).

