Amare
Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat e-ISSN: 2830-7674
Volume 4 No. 1 Januari-Juni 2025 (45-53)

PELATIHAN PEMBUATAN POSTER DENGAN CANVA DI SMK PENERUS BANGSA

POSTER MAKING TRAINING WITH CANVA AT SMK PENERUS BANGSA

Yo Ceng Giap[1)], Yakub[2)], Hartana Wijaya[3)], Lianny Wydiastuty Kusuma[4)], Ellysha Dwiyanthi Kusuma[5*)], Muhammad Subhana[6)]
[1,2,3,4,5] Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Buddhi Dharma
[6] Teknik Perangkat Lunak, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Buddhi Dharma

*Email korespondensi: ellysha.dwiyanthi@ubd.ac.id

Abstrak

Di era digital, desain grafis menjadi keterampilan penting, terutama di dunia pendidikan yang menuntut kreativitas dan kemampuan komunikasi visual. Canva sebagai platform desain grafis berbasis *web* dan *mobile*, menjadi solusi ideal bagi pelajar untuk mengembangkan kemampuan desain tanpa perlu keahlian teknis mendalam. SMK Penerus Bangsa mengidentifikasi rendahnya keterampilan siswa dalam membuat poster digital sebagai tantangan utama, yang berdampak pada kurangnya kemampuan mereka dalam menyusun elemen visual dan memahami strategi komunikasi visual yang efektif. Untuk menjawab tantangan tersebut, diadakan pelatihan pembuatan poster menggunakan Canva, yang terdiri dari sesi teori dan praktik. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini adalah pemaparan materi dan praktik langsung bersama peserta. Pelatihan ini bertujuan untuk membekali siswa dengan keterampilan dasar desain grafis yang relevan untuk kebutuhan akademis dan profesional. Evaluasi dari kegiatan pelatihan ini dapat dilihat dari hasil kuesioner yang telah dibagikan sebelum kegiatan berakhir. Hasil kuesioner menyatakan bahwa para siswa merasa puas dalam hal materi yang disampaikan, cara penyampaian materi, dan manfaat dari pelatihan ini. Sebanyak 92,9% peserta memiliki motivasi untuk mempelajari Canva lebih lanjut. Dari hasil ini, diharapkan siswa-siswi SMK Penerus Bangsa dapat memiliki keterampilan desain grafis yang akan berguna untuk masa depan mereka.

Kata kunci: Canva, Desain Grafis, Poster, Kreativitas

Abstract

In the digital era, graphic design has become an important skill, especially in the world of education that demands creativity and visual communication skills. Canva as a web and mobile-based graphic design platform is an ideal solution for students to develop design skills without the need for in-depth technical expertise. SMK Penerus Bangsa identified the low skills of students in making digital posters as a major challenge, which resulted in their lack of ability to compose visual elements and understand effective visual communication strategies. To answer this challenge, a poster-making training using Canva was held, consisting of theory and practice sessions. The methods used in this training were material presentation and direct practice with participants. This training aims to equip students with basic graphic design skills that are relevant to academic and professional needs. Evaluation of this training activity can be seen from the results of the questionnaire that was distributed before the activity ended. The results of the questionnaire stated that students were satisfied with the material presented, the method of delivering the material, and the benefits of this training. As many as 92.9% of participants were motivated to learn more about Canva. From these results, it is hoped that SMK Penerus Bangsa students can have graphic design skills that will be useful for their future.

Keywords: *Canva, Graphic Design, Poster, Creativity*

Diajukan: 13/05/2025 Diterima: 17/06/2025 Diterbitkan: 24/06/2025

e-ISSN: 2830-7674

1. PENDAHULUAN

Dengan adanya perkembangan teknologi digital yang pesat, telah membawa perubahan yang besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Salah satu sektor yang paling terdampak adalah dunia pendidikan. Di era digital saat ini, kebutuhan akan keterampilan teknologi informasi semakin tinggi, terutama dalam hal kreativitas visual dan komunikasi grafis. Semakin pesatnya perkembangan global, pelajar dituntut untuk terus mengasah kreativitas sebagai bekal utama dalam mengembangkan potensi diri serta membentuk masa depan yang lebih inovatif. Kreativitas tidak lagi menjadi keterampilan tambahan, melainkan dibutuhkan untuk beradaptasi dan berinovasi dalam menghadapi tantangan zaman (Mindhayani, Permatasari, Adinda Ronatal Sihombing, & Haryadi, 2024).

Seiring dengan itu, desain grafis menjadi salah satu kompetensi penting yang perlu dimiliki oleh peserta didik. Keterampilan ini tidak hanya mendukung proses belajar, tetapi juga sangat relevan dengan tuntutan dunia kerja modern. Desain grafis merupakan bentuk komunikasi visual yang memadukan teks dan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan tertentu. Dalam dunia pendidikan, kemampuan untuk mendesain materi visual yang menarik dan informatif sangat penting, baik untuk presentasi tugas, promosi kegiatan sekolah, maupun kebutuhan lainnya. Dengan adanya keterampilan desain grafis, mampu meningkatkan kreativitas dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, sekaligus memperkuat daya tarik dan efektivitas pesan yang disampaikan (Anggraeny, Wahanani, Akbar, Raharjo, & Rizkyando, 2021; Fitria, 2022).

Salah satu aplikasi desain grafis yang populer dan mudah diakses oleh pelajar adalah Canva. Canva merupakan platform desain berbasis *web* maupun *mobile* yang menyediakan berbagai fitur untuk membuat desain visual seperti poster, infografis, presentasi, hingga konten media sosial. Kelebihan utama Canva terletak pada antarmukanya yang ramah pengguna (*user-friendly*) dan ketersediaan berbagai *template* siap pakai. Dengan demikian, siswa yang tidak memiliki latar belakang desain pun tetap dapat membuat karya visual yang menarik (Inzani et al., 2021; Isnaini, Sulistiyani, & Putri, 2021). Oleh karena itu, Canva merupakan alat yang sangat tepat untuk digunakan dalam pembelajaran berbasis proyek karena kemudahannya dalam penggunaan dan aksesibilitasnya yang tinggi (Tanjung & Faiza, 2019).

Menyadari pentingnya meningkatkan keterampilan desain grafis dalam menunjang kompetensi, SMK Penerus Bangsa berinisiatif mengadakan pelatihan untuk para siswanya mengenai pembuatan poster digital menggunakan Canva. Tujuan utama pelatihan ini adalah membekali siswa dengan kemampuan dasar dalam membuat desain grafis, khususnya poster, yang dapat digunakan dalam berbagai konteks akademik dan nonakademik. Poster merupakan media visual yang sangat efektif untuk menyampaikan informasi secara ringkas, jelas, dan menarik. Oleh karena itu, kemampuan membuat poster yang baik menjadi keterampilan yang penting bagi para siswa, baik diaplikasikan dalam kegiatan sekolah maupun dalam persiapan memasuki dunia kerja di masa depan.

Namun, berdasarkan pengamatan awal, ditemukan sejumlah permasalahan yang dihadapi oleh siswa SMK Penerus Bangsa dalam hal desain grafis. Permasalahan utama adalah kurangnya pemahaman siswa terhadap prinsip-prinsip dasar desain visual, seperti penggunaan warna, tipografi, tata letak, serta pemilihan gambar yang sesuai. Meskipun sebagian siswa sudah terbiasa menggunakan komputer dan aplikasi perkantoran seperti Microsoft Office, khususnya Microsoft Word, Excel dan PowerPoint, mereka belum memiliki pengetahuan yang cukup dalam menyusun elemen visual secara efektif.

Selain itu, keterbatasan akses terhadap perangkat lunak desain profesional seperti Adobe Photoshop atau CorelDRAW menjadi tantangan tersendiri. Aplikasi-aplikasi tersebut umumnya membutuhkan spesifikasi komputer yang cukup tinggi dan mempunyai lisensi yang berbayar, yang tidak semua siswa mampu untuk mengaksesnya. Di sisi lain, meskipun Canva tersedia secara gratis dan lebih mudah untuk digunakan, namun penggunaannya belum dimaksimalkan karena masih banyak siswa yang belum memahami cara memanfaatkan fitur-fiturnya secara optimal.

e-ISSN: 2830-7674

Aspek lain yang juga menjadi tantangan adalah minimnya pengetahuan siswa tentang strategi pemasaran visual, terutama dalam konteks pembuatan poster promosi. Di era digital saat ini, kemampuan untuk membuat konten visual yang menarik dan komunikatif sangat dibutuhkan, terutama di bidang pemasaran, media, dan industri kreatif. Tanpa keterampilan ini, siswa akan kesulitan untuk bersaing di dunia kerja yang semakin mengutamakan visualisasi dan *branding*.

Untuk menjawab permasalahan-permasalahan yang muncul, pelatihan desain poster digital berbasis Canva dirancang sebagai solusi yang praktis, efisien, dan terjangkau. Pelatihan ini mengadopsi pendekatan berbasis praktik langsung (*learning by doing*) agar siswa tidak hanya mendapatkan teori, tetapi juga mampu mengaplikasikannya secara langsung. Model pelatihan seperti ini telah terbukti efektif sebagaimana yang ditunjukkan oleh studi yang dilakukan oleh (Fahminnansih, Rahmawati, & Wardhanie, 2021) dan (H. Wijaya, Kusuma, & Kusuma, 2024), yang menyatakan bahwa pelatihan Canva dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta dalam bidang desain grafis.

Salah satu keunggulan Canva adalah fleksibilitasnya dalam penggunaan. Aplikasi ini dapat diakses melalui berbagai perangkat, baik laptop maupun *smartphone*, selama terhubung dengan internet (Gehred, 2020). Hal ini memungkinkan siswa untuk berlatih di luar sesi pelatihan formal, baik secara mandiri maupun kolaboratif. Selain itu, meskipun fitur premium hanya tersedia secara berbayar, fitur gratis yang disediakan sudah sangat memadai untuk kebutuhan dasar desain (Hutapea, Manullang, & Hartati, 2024; N. Wijaya, Irsyad, & Taqwiym, 2022).

Diharapkan melalui pelatihan ini, siswa SMK Penerus Bangsa dapat memiliki keterampilan dasar yang solid dalam desain grafis, khususnya dalam pembuatan poster digital. Keterampilan ini tidak hanya penting untuk mendukung kegiatan akademik seperti lomba, presentasi, dan proyek sekolah, tetapi juga dapat menjadi bekal untuk meniti karier di industri kreatif. Bahkan, bagi siswa yang berminat menjadi wirausahawan muda, kemampuan desain ini dapat dimanfaatkan untuk promosi produk, *branding* usaha, dan komunikasi visual lainnya.

Secara keseluruhan, pelatihan ini merupakan langkah strategis dalam mengembangkan kompetensi yang meliputi kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan literasi digital. Dengan memberikan akses kepada siswa untuk belajar desain melalui platform yang mudah dan gratis seperti Canva, SMK Penerus Bangsa telah berupaya menjembatani kesenjangan keterampilan digital yang masih menjadi tantangan di banyak sekolah kejuruan. Melalui pelatihan ini pula, diharapkan akan lahir generasi muda yang tidak hanya melek teknologi, tetapi juga mampu menciptakan solusi visual yang inovatif dan berdampak positif bagi masyarakat.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang dilaksanakan di SMK Penerus Bangsa ini menggunakan metode pemaparan materi dan praktik langsung bersama para partisipan yang hadir. Pemilihan metode ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang aktif dan aplikatif kepada peserta. Dengan adanya praktik langsung, peserta tidak hanya mendengarkan teori, tetapi juga langsung mempraktikkan pengetahuan yang baru saja mereka peroleh. Selain itu, peserta juga dapat berinteraksi secara langsung dengan tim pengajar, sehingga jika terdapat kesulitan atau pertanyaan selama proses pelatihan, mereka bisa mendapatkan bimbingan dan solusi secara langsung dan cepat.

Pelatihan ini diselenggarakan dalam bentuk *workshop* yang terbagi menjadi dua sesi utama. Pelatihan ini berlangsung dalam satu hari, tepatnya pada Jumat, 1 November 2024, pukul 10.00 hingga 13.00 WIB, dan bertempat di salah satu ruang kelas SMK Penerus Bangsa. Sesi pertama difokuskan pada pemaparan teori mengenai dasar desain grafis, termasuk prinsip-prinsip penting yang harus dipahami dalam membuat desain yang efektif dan menarik. Beberapa prinsip yang diajarkan antara lain keseimbangan (*balance*), kontras (*contrast*), dan hierarki visual (*visual hierarchy*). Prinsip-prinsip ini sangat penting dalam dunia desain karena menentukan bagaimana elemen-elemen visual disusun agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh audiens. Dengan adanya materi ini, para peserta dapat memperoleh fondasi yang kuat dalam memahami logika dan estetika desain.

Amare
Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Volume 4 No. 1 Januari-Juni 2025 (45-53)
e-ISSN: 2830-7674

Setelah memahami teori, para peserta kemudian mengikuti sesi kedua, yaitu sesi praktikum desain poster menggunakan Canva. Canva dipilih sebagai media pembelajaran karena merupakan aplikasi desain grafis berbasis web yang mudah digunakan dan dapat diakses secara gratis. Dalam sesi ini, para siswa dipandu untuk membuat poster sesuai dengan kreativitas masing-masing, dengan tema yang telah ditentukan sebelumnya. Tujuan dari sesi ini adalah agar siswa mampu menerapkan langsung prinsip desain yang telah mereka pelajari dalam karya visual yang konkret.

Pelatihan ini dipandu oleh tim pengajar yang terdiri dari enam orang dosen dari Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Buddhi Dharma, yaitu Yo Ceng Giap, Yakub, Hartana Wijaya, Lianny Wydiastuty K., Ellysha Dwiyanthi K., dan Muhammad Subhana. Kehadiran tim pengajar dari lingkungan akademik ini memberikan kontribusi besar dalam memastikan materi yang diberikan sesuai dengan kebutuhan peserta, sekaligus memberikan perspektif profesional di bidang desain grafis.

Peserta kegiatan ini merupakan siswa dari kelas X (sepuluh), XI (sebelas), dan XII (dua belas) jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) SMK Penerus Bangsa, dengan jumlah total sebanyak 23 (dua puluh tiga) siswa. Selama kegiatan pelatihan berlangsung, para siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi, baik saat sesi teori maupun sesi praktik. Di akhir kegiatan, mereka menyerahkan hasil karya poster yang telah dibuat sebagai bagian dari *output* pelatihan. Selain itu, para siswa juga memberikan umpan balik positif terhadap kegiatan ini, yang menunjukkan bahwa pelatihan telah memberikan manfaat nyata bagi peningkatan kompetensi mereka dalam bidang desain grafis.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan ini diselenggarakan oleh perwakilan dosen tetap dari Fakultas Sains dan Teknologi (FST) Universitas Buddhi Dharma (UBD), khususnya Program Studi Teknik Informatika (TI) dan Teknik Perangkat Lunak (TPL). Kegiatan ini merupakan bagian dari program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang bertujuan untuk memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan keterampilan siswa di bidang desain grafis digital. Dalam pelaksanaannya, kegiatan ini melibatkan secara langsung para siswa dari SMK Penerus Bangsa sebagai peserta pelatihan. Kehadiran tim dosen disambut hangat oleh pihak sekolah, termasuk oleh para guru dan siswa-siswi, yang menunjukkan antusiasme tinggi terhadap pelatihan yang diberikan.

Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan

Amare
Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Volume 4 No. 1 Januari-Juni 2025 (45-53)
e-ISSN: 2830-7674

Pelatihan ini dibagi ke dalam dua sesi utama. Sesi pertama dimulai dengan penyampaian materi teori yang mencakup pengantar desain grafis, prinsip-prinsip dasar desain, serta pengetahuan tentang jenis dan fungsi poster sebagai media komunikasi visual. Dalam sesi ini, siswa-siswi juga dikenalkan pada aplikasi Canva, yaitu sebuah platform desain grafis berbasis *web* dan *mobile* yang mudah digunakan oleh pemula sekalipun. Materi disampaikan secara interaktif oleh pemateri, dan peserta diberikan ruang untuk bertanya atau berdiskusi. Suasana pembelajaran yang kondusif membuat para siswa aktif mengikuti jalannya pelatihan. Gambar 1 dalam dokumentasi kegiatan memperlihatkan suasana dalam ruang kelas saat materi disampaikan oleh pemateri kepada peserta pelatihan. Peserta terlihat fokus mendengarkan dan mencatat poin-poin penting yang disampaikan oleh pemateri.

Setelah sesi teori selesai, pelatihan dilanjutkan ke sesi kedua, yaitu sesi praktikum langsung. Pada sesi ini, para peserta dipandu untuk mendaftarkan akun Canva menggunakan *e-mail* aktif mereka. Setelah proses registrasi akun berhasil, peserta diajak untuk langsung mencoba membuat poster digital sesuai tema yang telah ditentukan. Selama proses ini, para dosen dan fasilitator membantu setiap peserta, baik dari segi teknis penggunaan aplikasi maupun dalam penataan elemen visual seperti layout, warna, tipografi, dan penggunaan gambar.

Dokumentasi kegiatan yang ditunjukkan pada Gambar 2 memperlihatkan para peserta sedang mengikuti kegiatan praktik menggunakan *smartphone*. Terlihat antusiasme mereka dalam menjajal berbagai fitur di Canva, seperti memilih *template*, mengatur teks, dan menambahkan gambar atau ikon yang sesuai dengan ide yang ingin mereka wujudkan. Para siswa terlihat saling berdiskusi dengan teman sebangku atau bertanya kepada fasilitator yang lewat di dekat mereka. Beberapa peserta juga menunjukkan hasil desainnya kepada pemateri untuk mendapatkan masukan atau sekadar menunjukkan hasil kerja mereka dengan bangga.

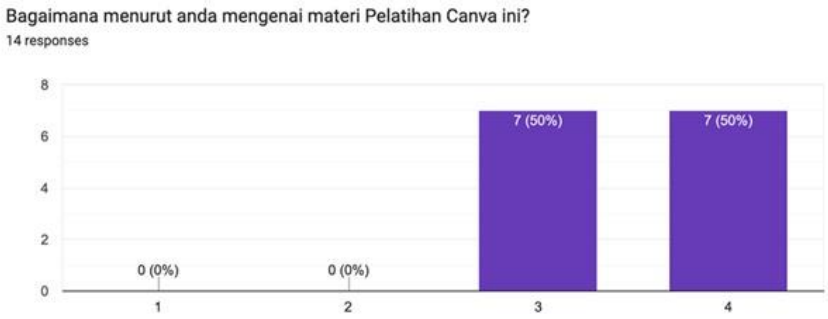
Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan

Peserta diberikan kebebasan dalam berkreasi, dengan tetap mengacu pada prinsip desain yang telah dipelajari pada sesi sebelumnya. Tujuan dari sesi praktikum ini adalah agar siswa tidak hanya memahami teori desain grafis, tetapi juga mampu mengaplikasikannya secara nyata dalam bentuk karya desain poster yang komunikatif dan menarik. Aktivitas ini tidak hanya menumbuhkan kreativitas, tetapi juga meningkatkan kepercayaan diri peserta dalam menggunakan teknologi digital.

Sebagai bagian dari evaluasi kegiatan, para peserta diminta untuk mengisi kuesioner umpan balik secara *online* melalui tautan yang sudah disediakan. Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan peserta terhadap pelaksanaan kegiatan, efektivitas penyampaian materi, serta sejauh mana

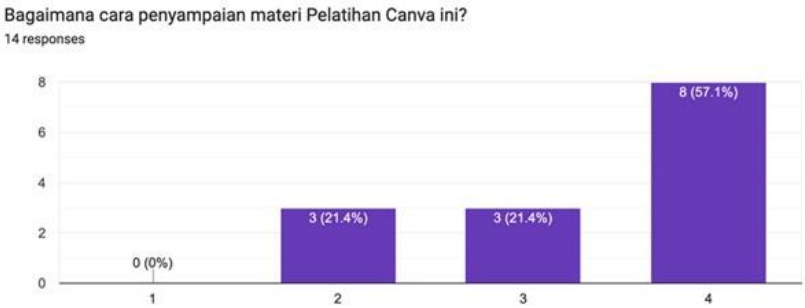
Amare
Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Volume 4 No. 1 Januari-Juni 2025 (45-53)
e-ISSN: 2830-7674

kegiatan pelatihan ini memberikan manfaat bagi mereka. Hasil dari kuesioner tersebut menunjukkan respon yang sangat positif. Berikut merupakan hasil yang didapat dari kuesioner:



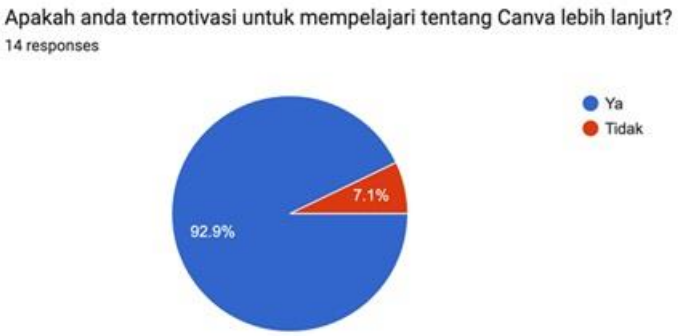
Gambar 3. Hasil Kuesioner Tentang Materi

Gambar 3 menunjukkan bahwa seluruh peserta yang mengisi kuesioner (14 dari 14 responden) menyatakan bahwa materi pelatihan Canva sangat menarik dan relevan bagi mereka. Gambar 4 menggambarkan bahwa 78,5% peserta atau 11 dari 14 responden merasa bahwa materi pelatihan mudah dipahami dan disampaikan dengan baik oleh pemateri.



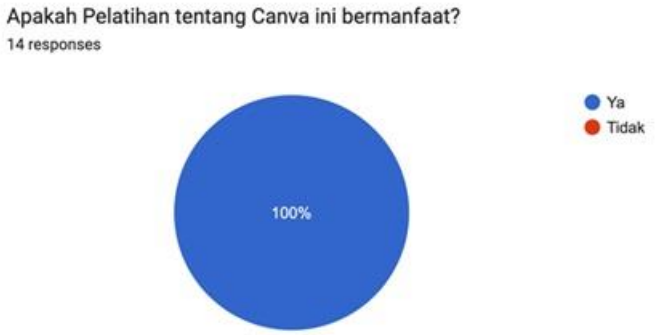
Gambar 4. Hasil Kuesioner Tentang Penyampaian Materi

Gambar 5 menunjukkan bahwa sebanyak 92,9% peserta merasa termotivasi untuk mempelajari Canva lebih lanjut secara mandiri setelah mengikuti pelatihan. Gambar 6 menunjukkan bahwa mayoritas peserta menganggap pelatihan ini sangat bermanfaat, baik dalam konteks pembelajaran di sekolah maupun untuk pengembangan keterampilan pribadi mereka di bidang desain grafis.



Gambar 5. Hasil Kuesioner Tentang Motivasi

Amare
Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Volume 4 No. 1 Januari-Juni 2025 (45-53)
e-ISSN: 2830-7674



Gambar 6. Hasil Kuesioner Tentang Manfaat Pelatihan

Setelah sesi pelatihan dan pengisian kuesioner selesai, para peserta juga diminta untuk mengirimkan hasil karya poster mereka melalui *e-mail* kepada tim pengajar. Karya-karya tersebut kemudian dikompilasi dalam bentuk kolase. Gambar 7 menampilkan hasil kolase dari berbagai poster yang dibuat oleh peserta pelatihan. Hasil karya tersebut menunjukkan keragaman gaya desain dan kreativitas, sekaligus mencerminkan pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan.

Gambar 7. Kolase Hasil Poster

Secara keseluruhan, kegiatan pelatihan ini berhasil memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermanfaat bagi para siswa SMK Penerus Bangsa. Selain meningkatkan keterampilan teknis dalam menggunakan aplikasi Canva, pelatihan ini juga membuka wawasan peserta terhadap pentingnya desain grafis dalam dunia pendidikan dan industri kreatif. Melalui kegiatan ini, diharapkan para siswa dapat lebih siap menghadapi tantangan di era digital serta memiliki bekal yang cukup untuk meniti karier di bidang yang relevan dengan keterampilan desain grafis.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva ini dilaksanakan dalam waktu satu hari dan terbagi menjadi dua sesi utama. Sesi pertama yaitu sesi pemaparan materi dan sesi berikutnya adalah sesi praktikum. Meskipun durasi pelatihan yang diadakan singkat, tetapi antusiasme para peserta, khususnya siswa-siswi SMK Penerus Bangsa, terlihat sangat tinggi. Mereka mengikuti setiap rangkaian kegiatan dengan semangat, baik saat mendengarkan penjelasan materi dasar tentang desain maupun saat praktik langsung membuat poster digital menggunakan Canva.

Tujuan utama dari pelatihan yang diselenggarakan di SMK Penerus Bangsa ini adalah untuk membekali siswa dengan keterampilan dasar dalam bidang desain grafis yang dapat diterapkan di lingkungan sekolah maupun nantinya di dunia kerja. Penggunaan Canva sebagai alat bantu dalam pelatihan dipilih karena kemudahan akses dan fitur-fiturnya yang sangat mendukung bagi pemula, khususnya pelajar. Dengan pelatihan ini, diharapkan siswa dapat menyampaikan pesan visual dengan cara yang lebih menarik dan efektif, baik untuk kepentingan akademis seperti pembuatan media promosi sekolah, maupun sebagai bekal menghadapi tuntutan industri kreatif yang terus berkembang di masa depan.

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah dibagikan kepada peserta pelatihan, diperoleh tanggapan yang sangat positif. Seluruh responden (100% dari 14 peserta) menyatakan bahwa materi pelatihan yang disampaikan menarik dan sesuai dengan kebutuhan mereka. Sebanyak 78,5% peserta menyatakan bahwa penyampaian materi mudah dipahami, dan 92,9% responden mengaku termotivasi untuk mempelajari Canva lebih lanjut secara mandiri. Selain itu, 100% peserta juga sepakat bahwa pelatihan ini bermanfaat bagi siswa-siswi SMK Penerus Bangsa, baik dari sisi pengetahuan maupun keterampilan yang diperoleh.

Kegiatan ini menunjukkan bahwa Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Buddhi Dharma dapat memberikan kontribusi nyata kepada masyarakat melalui program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM), khususnya dalam mendukung peningkatan kualitas pendidikan dan keterampilan digital di sekolah-sekolah.

5. DAFTAR PUSTAKA

Anggraeny, F. T., Wahanani, H. E., Akbar, F. A., Raharjo, M. I. P., & Rizkyando, S. (2021). Peningkatan Ketrampilan Kreativitas Desain Grafis Digital Siswa SMU Menggunakan Aplikasi CANVA pada Ponsel Pintar. *Journal of Approriate Technology for Community Services*, *2*(2), 86–91. doi:10.20885/jattec.vol2.iss2.art5

Fahminnansih, F., Rahmawati, E., & Wardhanie, A. P. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Desain Grafis dan Promosi Produk pada Sekolah Islami berbasis Kewirausahaan. *Society : Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, *2*(1), 51–58. doi:10.37802/society.v2i1.170

Fitria, T. N. (2022). Using Canva As Media for English Language Teaching (ELT) in Developing Creativity for Informatics Students'. *ELT Echo : The Journal of English Language Teaching in Foreign Language Context*, *7*(1), 58. doi:10.24235/eltecho.v7i1.10789

Gehred, A. P. (2020). Canva. *Journal of the Medical Library Association*, *108*(2), 338–340. doi:10.5195/jmla.2020.923

Hutapea, N. S., Manullang, Z. P. J., & Hartati, R. (2024). Enhancing Student Engagement and Academic Performance Through Digital Literacy : A Transformative Approach in Canva Application. *Fonologi: Jurnal Ilmuan Bahasa Dan Sastra Inggris*, *2*(4). doi:10.61132/fonologi.v2i4.1227

Inzani, D. A., AR, S. A., Halisa, N., Fauzi, L. A., Rahmat, Muh., Syukur, Muh., … Najamuddin, F. (2021). Webinar Pelatihan Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Journal Lepa-Lepa Open*, *1*, 143–151.

Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Berkemajuan*. doi:10.31764/jpmb.v5i1.6434

Mindhayani, I., Permatasari, I., Adinda Ronatal Sihombing, D., & Haryadi, R. (2024). Menumbuhkan Jiwa Kemandirian dan Kreativitas Mahasiswa Melalui Pelatihan Pembuatan Batik Shibori. *Amare*, *3*(2), 55–61. doi:10.52075/ja.v3i2.440

Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, *7*(2), 79. doi:10.24036/voteteknika.v7i2.104261

Wijaya, H., Kusuma, E. D., & Kusuma, L. W. (2024). Pelatihan Desain Poster dengan Canva pada SMA Maria Mediatrix. *Abdi Dharma*, *4*(2), 155–164. doi:10.31253/ad.v4i2.3103

Wijaya, N., Irsyad, H., & Taqwiym, A. (2022). Pelatihan Pemanfaatan Canva Dalam Mendesain Poster. *Fordicate (Informatics Engineering Dedication)*, *2*(1), 192–199. doi:10.35957/fordicate.v1i2.2418