

Pelatihan Penggunaan Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Desain Di Era Digital Di SMP Negeri 1 Bawolato

Johan Berkat Harefa¹, Otniel Zebua², Resti Oktaviani Lafau³,
Ricky Jois Aldof Mendrofa⁴, Vanessa Niranza Mendrofa⁵, Nov Elhan Gea⁶

^{1,2,3, 4, 5, 6}Program Studi Teknologi Informasi, Universitas Nias

*e-mail: johanharefa0@gmail.com¹, otnielzebua2761@gmail.com², lafaurestioktaviani@gmail.com³
Rickymendrofa2405@gmail.com⁴, vanessa04mendrofa@gmail.com⁵, elhangea@gmail.com⁶

Received:
17.05.2025

Revised:
05.06.2025

Accepted:
29.06.2025

Available online:
18.07.2025

Abstract: Canva training at SMP Negeri 1 Bawolato is part of the Community Service (PkM) activities aimed at improving students' graphic design skills and digital literacy. Based on the results of initial observations, most students are not familiar with Canva but show high interest in participating in the training. This activity was carried out on June 20, 2025 involving 20 students in grades VIII and IX. The training method was carried out in a participatory and hands-on-based manner, including the introduction of Canva, account creation, template selection, and the practice of making Independence Day themed banners. The pre- and post-training survey results showed an increase in students' understanding of the use of Canva by an average of more than 2 points. A total of 95% of students stated that they were able to use Canva well after the training, and 90% were able to produce designs according to the theme. Student reflections showed increased confidence and a desire for further training. The results suggest that Canva training can be an effective strategy in enhancing visual creativity and 21st century competencies for students in secondary schools.

Keywords: Canva, graphic design, digital literacy, training, student creativity, SMP Negeri 1 Bawolato

Abstrak: Pelatihan Canva di SMP Negeri 1 Bawolato merupakan bagian dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang bertujuan meningkatkan keterampilan desain grafis dan literasi digital siswa. Berdasarkan hasil observasi awal, sebagian besar siswa belum mengenal Canva namun menunjukkan minat tinggi untuk mengikuti pelatihan. Kegiatan ini dilaksanakan pada 20 Juni 2025 dengan melibatkan 20 siswa kelas VIII dan IX. Metode pelatihan dilakukan secara partisipatif dan berbasis praktik langsung, mencakup pengenalan Canva, pembuatan akun, pemilihan template, hingga praktik membuat spanduk bertema HUT Kemerdekaan RI. Hasil survei pra dan pasca pelatihan menunjukkan peningkatan pemahaman siswa terhadap penggunaan Canva sebesar rata-rata lebih dari 2 poin. Sebanyak 95% siswa menyatakan mampu menggunakan Canva dengan baik setelah pelatihan, dan 90% dapat menghasilkan desain sesuai tema. Refleksi siswa menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dan keinginan untuk pelatihan lanjutan. Hasil ini menunjukkan bahwa pelatihan Canva dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan kreativitas visual dan kompetensi abad ke-21 bagi siswa di sekolah menengah.

Kata kunci: Canva, desain grafis, literasi digital, pelatihan, kreativitas siswa, SMP Negeri 1 Bawolato

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital telah memberikan dampak besar terhadap berbagai sektor, termasuk pendidikan (Delvia et al., 2025) (Canva, 2025). Dalam konteks pembelajaran, keterampilan dalam memanfaatkan media visual menjadi kebutuhan penting dalam menyampaikan informasi yang efektif dan menarik (Monika Astherina Puspitasari et al., 2023). Salah satu tantangan utama yang dihadapi oleh sekolah-sekolah di daerah, termasuk SMP Negeri 1 Bawolato, adalah keterbatasan dalam pemanfaatan teknologi digital dan media desain grafis. Berdasarkan hasil observasi awal dan survei, diketahui bahwa sebagian besar siswa di sekolah ini belum mengenal secara mendalam aplikasi desain grafis, khususnya Canva.

Di SMP Negeri 1 Bawolato, siswa seringkali memerlukan media pembelajaran visual untuk menunjang pemahaman materi. Namun, kurangnya pengetahuan dan keterampilan dalam mendesain menjadi hambatan yang signifikan. Padahal, konten visual yang baik memiliki potensi besar dalam meningkatkan daya tarik, pemahaman, dan retensi siswa terhadap materi pembelajaran. Selain itu, keterampilan desain grafis juga merupakan bagian dari literasi digital yang penting dalam menghadapi tantangan abad ke-21 (Zuhri et al., 2024).

Literasi digital tidak sekadar melibatkan kemampuan menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir kritis, berkolaborasi, berkomunikasi, dan berkreasi

menggunakan platform digital(Zuhri et al., 2024). Dalam hal ini, Canva hadir sebagai salah satu alat bantu yang dapat menjembatani kebutuhan keterampilan desain bagi pemula. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur, seperti template siap pakai, elemen desain, dan antarmuka drag-and-drop yang mudah digunakan oleh siapa saja, termasuk pelajar sekolah dasar dan menengah(Huda et al., 2023)(Multidisiplin & Volume, 2024).

Meskipun Canva tergolong mudah digunakan, kenyataannya masih banyak pendidik dan siswa yang belum mengoptimalkan penggunaannya karena minimnya pelatihan dan dukungan teknis (Rahma et al., 2023). Kondisi ini menjadi tantangan sekaligus peluang dalam upaya peningkatan kompetensi digital siswa. Kreativitas dalam desain, yang merupakan aspek utama dari penggunaan Canva, tidak hanya ditentukan oleh bakat alami, tetapi juga dapat dikembangkan melalui pelatihan yang tepat(Zuraidah et al., 2022). Oleh karena itu, pelatihan desain grafis berbasis Canva di SMP Negeri 1 Bawolato menjadi intervensi strategis dalam menjawab tantangan tersebut.

Dalam dunia pendidikan, kreativitas sangat dibutuhkan, baik oleh guru dalam menyusun metode pembelajaran yang inovatif, maupun oleh siswa dalam mengekspresikan ide-ide mereka secara visual(Nanda et al., n.d.). Pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membuat media pembelajaran seperti poster, infografis, dan spanduk yang sesuai dengan prinsip estetika dan komunikasi visual yang efektif. Penguasaan ini tidak hanya menunjang kegiatan akademik, tetapi juga memberi bekal keterampilan praktis untuk kebutuhan masa depan(Widiarti et al., 2024).

Selain memberikan keterampilan teknis, pelatihan Canva juga bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menghasilkan karya digital yang bermakna. Dukungan dari pihak sekolah menjadi kunci dalam memastikan keberlanjutan dampak pelatihan ini. Pelatihan ini sejalan dengan pandangan(Mansyur et al., 2024), bahwa penguasaan teknologi digital mendukung pengembangan kompetensi abad ke-21 dan memberikan ruang eksplorasi bagi siswa untuk mengekspresikan potensi mereka secara lebih kreatif dan produktif.

Dengan pendekatan kolaboratif antara institusi pendidikan dan teknologi, diharapkan pelatihan ini menjadi model strategis dalam memperkaya pengalaman belajar siswa, mendorong kreativitas mereka, serta meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan(Baihaqi & Fadly, 2024). Berdasarkan latar belakang tersebut, kegiatan pelatihan Canva di SMP Negeri 1 Bawolato dilaksanakan untuk meningkatkan kreativitas desain dan literasi digital siswa melalui pendekatan pelatihan yang terstruktur, aplikatif, dan berorientasi pada praktik langsung.

2. METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 20 Juni 2025 di SMP Negeri 1 Bawolato dengan pendekatan pelatihan terstruktur dan partisipatif. Tujuan utama kegiatan ini adalah untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam menggunakan aplikasi Canva untuk kebutuhan desain grafis, seperti pembuatan poster dan spanduk. Pelaksanaan pelatihan dibagi dalam lima tahapan utama, berikut diagram alir metode pelatihan pembuatan desain (Spanduk) dengan canva:



Gambar 1. Diagram Alir Metode Pelatihan Desain Pada Canva

2. 1. Persiapan dan Perencanaan

Tim pelaksana terlebih dahulu melakukan identifikasi kebutuhan melalui survei awal. Survei ini bertujuan mengetahui tingkat penguasaan teknologi digital peserta, khususnya dalam penggunaan Canva, serta minat mereka terhadap desain grafis. Hasil survei digunakan sebagai dasar penyusunan materi dan strategi pelatihan.

Materi pelatihan disusun secara bertahap mulai dari pengenalan antarmuka Canva, pembuatan akun, pemilihan template, penggunaan elemen desain (warna, teks, gambar), hingga ekspor desain akhir. Jadwal pelatihan disesuaikan dengan waktu luang peserta agar tidak mengganggu kegiatan belajar mengajar reguler.

2. 2. Koordinasi dengan Sekolah

Tim pelaksana berkoordinasi langsung dengan pihak sekolah dalam menentukan lokasi pelatihan, jumlah peserta, serta pendampingan teknis. Kegiatan dilakukan di ruang laboratorium komputer sekolah dengan fasilitas yang telah disiapkan, termasuk laptop, koneksi internet, dan proyektor.

2. 3. Pelaksanaan Pelatihan

Pelatihan dilakukan secara langsung dengan pendekatan "step-by-step" yang memungkinkan peserta mengikuti arahan dengan praktik secara simultan. Fasilitator memandu setiap langkah penggunaan Canva, mulai dari login hingga menghasilkan desain yang sesuai dengan tema yang diberikan. Praktik utama melibatkan pembuatan desain spanduk bertema HUT Kemerdekaan Republik Indonesia. Berikut adalah alur pelaksanaannya secara bertahap:

- Pembukaan Kegiatan: Fasilitator menyampaikan sambutan, menjelaskan tujuan pelatihan, manfaat Canva dalam konteks pembelajaran, serta output yang diharapkan setelah pelatihan.
- Pengenalan Canva: Siswa dikenalkan dengan antarmuka Canva, termasuk menu, alat desain, dan struktur tampilan.
- Pembuatan Akun: Peserta dibimbing membuat akun Canva (jika belum memiliki) menggunakan email pribadi atau akun pembelajaran.
- Pemilihan Template: Siswa diajarkan cara memilih template sesuai kebutuhan, misalnya untuk poster, kartu ucapan, atau spanduk.
- Praktik Mendesain: Siswa mempraktikkan langsung penggunaan fitur teks, warna, latar belakang, ikon, gambar, dan elemen lainnya dalam desain.
- Proyek Desain Bertema: Sebagai tugas utama, setiap peserta diminta membuat desain spanduk bertema HUT Kemerdekaan Republik Indonesia dengan kreativitas masing-masing.
- Penyimpanan dan Ekspor File: Fasilitator menjelaskan cara menyimpan, mengunduh, dan membagikan hasil desain dalam format PNG atau PDF.
- Presentasi Hasil: Beberapa siswa diminta mempresentasikan desain mereka dan menjelaskan pilihan elemen visual yang digunakan.

Pendekatan ini memudahkan peserta untuk memahami setiap langkah karena langsung dipraktikkan secara berurutan dan didampingi oleh fasilitator.

2. 4. Evaluasi Kegiatan

Evaluasi dilakukan dengan menggunakan beberapa metode:

- Survei pre dan post-pelatihan menggunakan kuesioner skala Likert (1–5) untuk mengukur peningkatan pemahaman dan keterampilan siswa.
- Observasi hasil desain untuk menilai aspek estetika, kesesuaian tema, dan komposisi.
- Refleksi terbuka di akhir sesi untuk mengetahui kendala yang dihadapi dan bagian materi yang paling bermanfaat.

2. 5. Tindak Lanjut

Sebagai bentuk keberlanjutan program, peserta diberikan akses terhadap modul digital, video tutorial lanjutan, serta dimasukkan ke dalam grup WhatsApp sebagai wadah

komunikasi dan konsultasi. Tim pelaksana juga merekomendasikan kepada sekolah agar pelatihan ini dijadikan bagian dari program ekstrakurikuler atau proyek digital siswa.

Metode ini dirancang agar pelatihan bersifat aplikatif, kontekstual, dan mendorong partisipasi aktif peserta, sekaligus memungkinkan evaluasi dampak yang dapat diukur secara kualitatif dan kuantitatif. Jadi Canva adalah media platform online yang mudah digunakan untuk membuat berbagai desain (Fitriani et al., 2022)(Sari et al., 2025)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SMP Negeri 1 Bawolato melalui pelatihan pemanfaatan aplikasi Canva bagi siswa/i. Pada kegiatan ini, siswa/i dituntut untuk dapat menciptakan desain yang menarik, sehingga pesan yang disampaikan dalam desain tersebut dapat dimengerti dan mudah dipahami setiap orang. Keterampilan desain grafis dan integrasi teknologi dianggap penting dalam memenuhi tuntutan pendidikan di era digital saat ini. Pelatihan Canva yang dilaksanakan pada 20 Juni 2025 di SMP Negeri 1 Bawolato melibatkan 20 siswa dari kelas VIII dan IX. Hasil pelatihan dianalisis berdasarkan survei pre dan post pelatihan, observasi selama praktik, penilaian hasil desain, dan refleksi terbuka. Setiap hasil dikaitkan langsung dengan tahapan metode pelaksanaan.

Tujuan Canva memberikan kemudahan bagi pengguna awam dalam membuat desain yang bagus. Ada beberapa tujuan dari canva: (1) Canva dibuat untuk memudahkan pengguna untuk membuat desain yang mudah, menarik untuk berbagai keperluan. (2) Canva menyediakan berbagai template yang siap digunakan oleh setiap pengguna. (3) Canva juga dapat menghemat waktu dalam pembuatan berbagai desain, karena adanya berbagai template yang siap digunakan (Sirajuddin & Wahditiya, 2024).



Gambar 2. Peserta Pelatihan

Ada beberapa indikator yang telah kami siapkan yaitu:

3.1. Hasil Survei Pra-Pelatihan (Sebelum dilakukan pelatihan)

Sebelum pelatihan, siswa/i diminta mengisi kuesioner yang terdiri dari lima indikator utama untuk mengukur tingkat pengetahuan awal, minat, dan kesiapan mereka terhadap pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memiliki pemahaman atau pengalaman sebelumnya dalam menggunakan Canva. Terlihat dari data bahwa hanya 15% siswa menyatakan setuju atau sangat setuju mengetahui apa itu Canva, dan proporsi yang sama pernah menggunakannya sebelumnya. Sebaliknya, minat untuk mengikuti pelatihan berada pada angka yang tinggi yaitu 90%, mencerminkan antusiasme peserta terhadap pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, sebanyak 85% siswa menyatakan memiliki perangkat dan akses internet yang cukup untuk mengikuti pelatihan, yang merupakan modal awal penting untuk mendukung kegiatan ini secara teknis. Meskipun begitu, kemampuan awal dalam membuat desain

sederhana masih tergolong rendah (hanya 30% merasa mampu), menandakan bahwa pelatihan ini sangat relevan dengan kebutuhan mereka. Mayoritas siswa belum mengenal Canva secara teknis, tetapi menunjukkan minat tinggi terhadap pelatihan. Tabel berikut menyajikan ringkasan skor rata-rata dan persentase peserta yang menyatakan sangat tidak setuju, tidak setuju, netral, setuju dan sangat setuju:

No	Pernyataan	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Netral	Setuju	Sangat Setuju	Total
1	Saya tahu apa itu Canva	5 (25%)	8 (40%)	4 (20%)	2 (10%)	1 (5%)	20
2	Saya pernah menggunakan Canva sebelumnya	7 (35%)	7 (35%)	3 (15%)	2 (10%)	1 (5%)	20
3	Saya tertarik mengikuti pelatihan desain grafis	0 (0%)	1 (5%)	1 (5%)	8 (40%)	10 (50%)	20
4	Saya memiliki perangkat dan internet untuk pelatihan	1 (5%)	1 (5%)	1 (5%)	10 (50%)	7 (35%)	20
5	Saya mampu membuat desain sederhana untuk tugas sekolah	3 (15%)	5 (25%)	6 (30%)	5 (25%)	1 (5%)	20

Tabel 1. Hasil Survei Pra-Pelatihan

Dari hasil survei diatas, mayoritas siswa/i belum mengenal Canva secara teknis, tetapi menunjukkan minat tinggi terhadap pelatihan yang dibawa oleh tim.

3.2. Observasi dan Penilaian Praktik

Setelah pengenalan dasar dan praktik langsung, siswa diberi tugas membuat spanduk bertema HUT Kemerdekaan RI. Berdasarkan observasi fasilitator:

- 90% siswa mampu menyelesaikan desain sesuai tema dan kaidah estetika visual dasar;
- 10% siswa belum optimal karena kendala teknis seperti perangkat yang tiba-tiba mati dan keterbatasan waktu adaptasi;
- Siswa terbiasa mengikuti instruksi secara runtut melalui pendekatan step-by-step, menunjukkan peningkatan kemampuan praktik secara nyata.

3.3. Hasil Survei Pasca-Pelatihan (Setelah dilaksanakan pelatihan)

Setelah seluruh rangkaian pelatihan selesai, siswa/i kembali diminta mengisi kuesioner yang sama untuk mengukur perubahan persepsi, pemahaman, dan keterampilan mereka dalam menggunakan Canva. Hasil kuesioner menunjukkan adanya peningkatan yang sangat signifikan pada semua indikator. Sebanyak 95% siswa menyatakan bahwa mereka kini memahami cara menggunakan Canva dengan baik, yang naik drastis dari hanya 15% pada awal pelatihan. Selain itu, kemampuan dalam membuat desain media edukatif sesuai tema juga meningkat menjadi 90%. Fitur-fitur Canva dinilai mudah dipahami oleh 90% siswa, dan sebanyak 85% siswa merasa pelatihan ini mampu mendorong kreativitas mereka. Kesiapan menggunakan Canva untuk tugas atau proyek lain di luar pelatihan pun meningkat tajam, menunjukkan bahwa siswa tidak hanya memahami fungsi Canva secara teknis, tetapi juga mulai melihat relevansinya dalam kehidupan akademik maupun personal mereka. Rata-rata skor pada masing-masing indikator naik sekitar 2 poin, menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan partisipatif berbasis praktik langsung sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan literasi digital siswa. Hasil diringkas dalam tabel berikut:

No	Pernyataan	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Netral	Setuju	Sangat Setuju	Total
1	Saya memahami cara menggunakan Canva lebih baik	0 (0%)	0 (0%)	1 (5%)	8 (40%)	11 (55%)	20
2	Saya mampu membuat desain media edukatif sesuai tema	0 (0%)	1 (5%)	1 (5%)	10 (50%)	8 (40%)	20
3	Fitur-fitur Canva mudah dipahami dan digunakan	0 (0%)	0 (0%)	2 (10%)	9 (45%)	9 (45%)	20
4	Pelatihan ini meningkatkan kreativitas saya dalam membuat media visual	0 (0%)	1 (5%)	2 (10%)	10 (50%)	7 (35%)	20
5	Saya akan menggunakan Canva dalam tugas dan proyek lainnya	0 (0%)	1 (5%)	2 (10%)	10 (50%)	7 (35%)	20

Tabel 2. Hasil Survei Pasca-Pelatihan

Dari survei diatas terjadi peningkatan skor antara pra dan pasca pelatihan sebesar rata-rata 2 poin atau lebih, menunjukkan efektivitas pendekatan pelatihan yang digunakan.

3.4. Refleksi Terbuka

Beberapa kutipan atau testimoni para siswa/i dari sesi refleksi pada kegiatan yang telah dilaksanakan dengan metode wawancara:

“Awalnya saya tidak tahu apa itu Canva, sekarang saya bisa buat poster sendiri.”

“Waktu praktik, saya suka karena bisa langsung coba desainnya.”

“Laptop saya mati tadi, tapi untung ada teman yang bantu. Saya tetap bisa ikut.”

“Saya harap nanti ada pelatihan lanjutan, misalnya buat video atau animasi.”

3.5. Integrasi Temuan dan Literatur

Temuan lapangan ini mendukung hasil penelitian Huda et al. (2023), yang menyatakan bahwa Canva mendorong kepercayaan diri pengguna dalam membuat desain tanpa latar belakang desain grafis. Baihaqi & Fadly (2024) juga menegaskan pentingnya pelatihan desain dalam memperkuat literasi digital dan kreativitas pelajar.

3.6. Dampak dan Tindak Lanjut

Setelah pelatihan, peserta dimasukkan ke grup WhatsApp untuk konsultasi lanjutan. Modul digital dan video tutorial juga dibagikan sebagai bahan pengayaan. Tim merekomendasikan agar pelatihan ini dijadikan bagian dari program ekstrakurikuler berbasis proyek. Pelatihan ini terbukti tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis siswa, tetapi juga memperkuat motivasi belajar dan kesiapan menghadapi tantangan abad ke-21.

Hasil dari pelatihan ini adalah peningkatan pemahaman dan desain para siswa/i. Siswa/i kini memiliki keterampilan untuk membuat desain yang dinamis dan menarik, serta infografis yang mudah dipahami. Mereka telah menerapkan teknik desain grafis yang dipelajari, seperti pemilihan warna yang sesuai, pengaturan tata letak yang estetik, dan pemilihan font yang tepat. Hal ini telah meningkatkan daya tarik visual dan efektivitas pesan dalam materi pembelajaran mereka. Dengan materi yang lebih menarik dan interaktif, diharapkan siswa/i akan lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang materi pelajaran. Berikut beberapa desain siswa/i SMP Negeri 1 Bawolato. Gambar 3 ini menunjukkan desain para siswa/i di SMP Negeri 1 Bawolato.



Gambar 3. Hasil desain spanduk dari siswa/i

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis survei pre dan post pelatihan, observasi praktik langsung, serta refleksi siswa, dapat disimpulkan bahwa pelatihan Canva yang dilakukan di SMP Negeri 1 Bawolato berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam bidang desain grafis. Kegiatan ini secara signifikan mendorong minat dan kreativitas peserta dalam menciptakan media visual yang menarik dan fungsional. Kenaikan rata-rata skor kuesioner lebih dari 2 poin menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan partisipatif yang aplikatif dan kontekstual sangat efektif.

Selain memberi bekal teknis dalam penggunaan Canva, pelatihan ini juga menumbuhkan kepercayaan diri dan kesadaran siswa terhadap pentingnya literasi digital di era modern. Hasil ini sejalan dengan penelitian (Huda et al., 2023) yang menyatakan bahwa pemanfaatan Canva dapat meningkatkan kepercayaan diri dan produktivitas dalam proses pembelajaran. Demikian pula dengan pendapat (Baihaqi & Fadly, 2024), yang menekankan bahwa keterampilan desain visual merupakan bagian penting dari kompetensi abad ke-21 yang perlu diasah sejak dini.

Dengan dukungan sekolah dan tindak lanjut yang berkelanjutan, pelatihan ini memiliki potensi besar untuk diimplementasikan secara lebih luas dalam bentuk program ekstrakurikuler atau proyek pembelajaran berbasis digital, sebagaimana dianjurkan oleh (Widiarti et al., 2024) dan (Mansyur et al., 2024).

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih yang tulus kepada Dosen Pendamping Lapangan atas kesempatan dalam pelaksanaan kegiatan ini. Terima kasih pula kami haturkan kepada Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Bawolato yang telah mengizinkan kami tempat untuk melaksanakan PkM di sekolah tersebut, dan kami juga mengucapkan terimakasih kepada seluruh tim pelaksanaan kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Baihaqi, I., & Fadly, A. (2024). *Optimalisasi Penggunaan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas dan Kualitas Pembelajaran Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 22 Pamulang*. 2464–2470.
- Canva, M. P. (2025). *Peningkatan keterampilan desain grafis berbasis web melalui pelatihan canva 1*. 10–22.
- Delvia, M., Kustati, M., Amelia, R., Eljonnahdi, E., & Sartini, T. (2025). Pelatihan Pemanfaatan Media Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Kompetensi Guru PAI SD. *Jurnal Altifani Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 266–277. <https://doi.org/10.59395/altifani.v5i3.705>
- Fitriani, F., Faisol, A., Wamiliana, W., Notiragayu, N., Chasanah, S. L., & Kurniasari, D. (2022). Pelatihan Canva Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Guru-Guru SMK Di Bandar Lampung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Tabikpun*, 3(3), 193–202. <https://doi.org/10.23960/jpkmt.v3i3.96>
- Huda, N., Istiawan, D., & Mahiruna, A. (2023). Pelatihan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Desain Grafis Anggota Perhimpunan Human Resources Development Jawa Tengah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 37–45.

- Mansyur, M. Z., Rahmadani, E., Siallagan, T., Astuti, R. nafsati, Purba, S., Kurniullah, A. Z., Ritnawati, Subakti, H., Nuryanti, A., Sinarmata, C., Khalik, M., & Amelia, U. (2024). *Belajar dan Pembelajaran Abad 21* (Issue March).
- Monika Astherina Puspitasari, Yolanda Hartin Mada, Ezra Hasibuan, Selly yustina, & Niken Christy Aurawidhar. (2023). Pelatihan Canva sebagai Media Pembuatan Desain Materi Presentasi pada Siswa SMP Karitas Ngaglik. *GIAT: Teknologi Untuk Masyarakat*, 2(2), 122–131. <https://doi.org/10.24002/giat.v2i2.7234>
- Multidisiplin, J., & Volume, S. (2024). Prefix DOI : 10.8734/Kohesi.v1i2.365. 4(3).
- Nanda, I. S., Niah, S., & Pd, M. (n.d.). *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Upaya Dalam Meningkatkan Kreativitas Santri Kalamullah Al-Quran And Multilingual School Thailand*. 9(2), 93–98.
- Rahma, F. A., Harjono, H. S., & Sulisty, U. (2023). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 603–611. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4653>
- Sari, N. I., H. Muhiddin, N., Arif, R. N., U, S., & Syakur, A. (2025). Pelatihan Pembuatan Poster Edukatif Menggunakan Canva bagi Guru MGMP IPA Kabupaten Maros. *Jurnal Altifani Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 285–291. <https://doi.org/10.59395/altifani.v5i3.709>
- Sirajuddin, N. T., & Wahditiya, A. A. (2024). Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Canva Bagi Guru SMP 4 Bantimurung Kabupaten Maros. *Jurnal Pustaka Mitra (Pusat Akses Kajian Mengabdi Terhadap Masyarakat)*, 4(2), 44–54. <https://doi.org/10.55382/jurnalpustakamitra.v4i2.699>
- Widiarti, M., Laksono, K., & Amri, M. (2024). Penggunaan Dampak Positif Terhadap Eksplorasi Kreativitas Literasi Digital Painting Canva Pembelajaran Puisi Kelas 5 SDN Gondek. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 14–21. <https://doi.org/10.37329/cetta.v7i1.2965>
- Zuhri, S., Suwindia, I. G., & Winangun, I. M. A. (2024). *Literasi digital dan kecakapan abad ke-21 : analisis komprehensif dari literatur terkini*. 5(2), 149–155.
- Zuraidah, E., Budi, E. S., Priyatna, A., Sanwani, Jabar, J. A., Rizki, D. M., Ubaidillah, I., Nugraha, D. S., & Margharet, V. (2022). Pemanfaatan Grafis dan Promosi Produk Aplikasi Canva Untuk Desain Pada Kopwan Atsiri Citayam Bogor. *Jurnal Mitra Pengabdian Farmasi*, 1(3), 52–56.