

## **Peningkatan Keterampilan Desain Grafis Siswa SMK melalui Pelatihan Berbasis Proyek Menggunakan Platform Canva: Pendekatan Pengabdian kepada Masyarakat**

Junaedi<sup>1)</sup>, Ardiane Rossi Kurniawan Maranto<sup>2)</sup>, Aditiya Hermawan<sup>3)</sup>, Ardie Halim Wijaya<sup>4)</sup>

<sup>1, 2, 3, 4</sup>Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Buddhi Dharma, Tangerang, Indonesia

Email: [junaedi@ubd.ac.id](mailto:junaedi@ubd.ac.id), [ardiane.rossi@ubd.ac.id](mailto:ardiane.rossi@ubd.ac.id), [aditiya.hermawan@ubd.ac.id](mailto:aditiya.hermawan@ubd.ac.id), [ardie.halim@ubd.ac.id](mailto:ardie.halim@ubd.ac.id)

### **ABSTRAK**

Desain grafis merupakan keterampilan yang sangat penting bagi siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) untuk menghadapi tantangan dunia kerja di era digital. Namun, banyak siswa SMK menghadapi kendala dalam mengakses perangkat lunak profesional seperti Adobe Photoshop karena biaya lisensi yang tinggi dan terbatasnya sumber daya teknologi. Selain itu, rendahnya pemahaman terhadap konsep desain visual seperti tata letak, tipografi, dan pemilihan warna juga menjadi permasalahan utama dalam menghasilkan karya desain yang efektif dan profesional. Penelitian ini menawarkan solusi inovatif melalui pelatihan desain grafis menggunakan platform Canva, sebuah aplikasi desain grafis berbasis web yang praktis, ekonomis, dan mudah diakses. Pelatihan ini dirancang menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis proyek nyata, dengan tujuan utama meningkatkan keterampilan desain grafis siswa secara signifikan. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan pendekatan pengabdian kepada masyarakat (*community-based research*), melibatkan 30 siswa dari jurusan Multimedia dan Pemasaran Digital SMK Penerus Bangsa yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, *Pre-Test* dan *Post-Test*, serta evaluasi portofolio siswa dengan pendekatan analisis tematik. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan keterampilan siswa secara signifikan dari skor rata-rata 45% menjadi 85%, terutama pada aspek teknis Canva (30% ke 90%) dan kreativitas desain (48% ke 88%). Penelitian ini penting dalam mengintegrasikan Canva secara luas di pendidikan vokasional untuk meningkatkan kesiapan siswa menghadapi industri kreatif digital masa depan.

Kata Kunci: Canva, Desain Grafis, SMK, Pelatihan Berbasis Proyek, Literasi Digital

***Improving Graphic Design Skills of Vocational High School Students through Project-Based Training Using the Canva Platform: A Community Service Approach***

**ABSTRACT**

*Graphic design is an essential skill for vocational high school (SMK) students preparing to enter the workforce in the digital era. However, many SMK students face challenges due to limited access to professional software such as Adobe Photoshop, primarily because of high licensing costs and constrained technological resources. Additionally, inadequate understanding of fundamental visual design principles such as layout, typography, and color selection presents further barriers in producing effective and professional-quality designs. To address these issues, this study introduces an innovative graphic design training using Canva, a practical, economical, and user-friendly web-based graphic design platform. The training adopts a project-based learning approach, aiming primarily to enhance students' graphic design skills effectively. The research utilized a descriptive qualitative method within a community-based research framework, involving 30 vocational students from the Multimedia and Digital Marketing departments at SMK Penerus Bangsa, selected through purposive sampling. Data collection methods included observation, semi-structured interviews, Pre-Tests and Post-Tests, and portfolio evaluations analyzed thematically. Findings indicate a significant improvement in students' overall design skills, with the average score rising from 45% (Pre-Test) to 85% (Post-Test). Technical proficiency in Canva increased most dramatically (from 30% to 90%), followed by creativity (from 48% to 88%). This study underscores Canva's effectiveness and recommends its integration into vocational curricula to better prepare students for future challenges in the digital creative industries.*

*Keywords: Canva, Graphic Design, Vocational High School, Project-Based Learning, Digital Literacy*

## PENDAHULUAN

Desain grafis telah menjadi keterampilan yang semakin penting di era digital, terutama bagi siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang sedang mempersiapkan diri memasuki dunia kerja. Kemampuan dalam membuat poster digital yang menarik sangat relevan dalam berbagai aspek, termasuk pemasaran, edukasi, dan komunikasi publik. Namun, banyak siswa SMK yang masih memiliki keterbatasan dalam mengakses pelatihan desain grafis yang terstruktur dan aplikatif. Selain itu, keterbatasan akses terhadap perangkat lunak profesional seperti Adobe Photoshop dan CorelDRAW menjadi kendala utama dalam pengembangan keterampilan desain mereka (Effendy & Isnaini, 2024). Kurangnya pemahaman tentang prinsip desain visual, seperti pemilihan warna, tipografi, dan tata letak, juga menjadi tantangan dalam menghasilkan desain yang komunikatif dan profesional (Harahap et al., 2025; Rachmat et al., 2025; Syaiful et al., 2025).

Berbagai solusi telah diusulkan untuk meningkatkan keterampilan desain grafis bagi siswa SMK, seperti pelatihan berbasis software profesional, integrasi kurikulum desain grafis dalam mata pelajaran multimedia, serta penggunaan sumber daya digital melalui platform daring (Mayasari et al., 2023; Putriani et al., 2024). Namun, pendekatan ini masih memiliki keterbatasan. Pelatihan berbasis perangkat lunak profesional memerlukan biaya lisensi yang tinggi, sedangkan integrasi dalam kurikulum formal sering kali kurang fleksibel dalam menyesuaikan kebutuhan siswa. Selain itu, metode pembelajaran daring sering kali kurang efektif karena minimnya bimbingan langsung dari instruktur yang berpengalaman (Lestari et al., 2024). Oleh karena itu, dibutuhkan metode pelatihan yang lebih praktis, terjangkau, dan

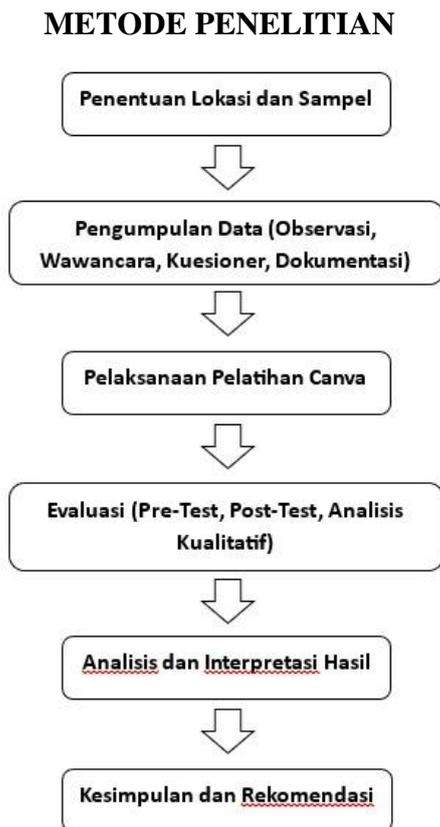
berbasis teknologi yang lebih mudah diakses oleh siswa SMK.

Sebagai solusi inovatif, kegiatan ini mengusulkan pelatihan desain grafis berbasis Canva, yang merupakan platform desain grafis berbasis web dengan aksesibilitas tinggi dan antarmuka yang ramah pengguna. Canva memungkinkan siswa untuk membuat desain visual tanpa harus memiliki keterampilan teknis yang mendalam, karena menyediakan berbagai template siap pakai serta elemen desain yang dapat dimodifikasi dengan mudah (Tukiyat et al., 2024). Pelatihan ini akan menggunakan metode pembelajaran berbasis proyek, di mana siswa akan mengerjakan proyek nyata seperti poster promosi sekolah atau kampanye sosial. Selain itu, pendekatan hybrid yang menggabungkan pembelajaran daring dan luring dengan bimbingan instruktur akan diterapkan untuk meningkatkan efektivitas pelatihan (Putriani et al., 2024). Selain itu Canva juga dapat membuat desain pada slide presentasi dengan baik, rapih dan interaktif (Junaedi et al., 2022; Maranto et al., 2023).

Pelatihan ini diharapkan dapat mengisi kesenjangan pengetahuan dalam bidang desain grafis di kalangan siswa SMK dan memberikan manfaat nyata dalam meningkatkan keterampilan mereka. Dengan keterampilan yang diperoleh dari pelatihan ini, siswa diharapkan lebih siap untuk memasuki dunia industri kreatif serta memiliki peluang yang lebih besar dalam bidang pemasaran digital dan desain grafis profesional (Lestari et al., 2024). Selain itu, keterampilan ini juga dapat membantu siswa dalam kehidupan akademik mereka, seperti dalam pembuatan materi presentasi dan proyek sekolah yang lebih menarik secara visual (Suni et al., 2024).

Kegiatan pelatihan ini bertujuan untuk mengembangkan model pelatihan berbasis

Canva yang mudah diterapkan di lingkungan pendidikan kejuruan. Selain itu, efektivitas metode pelatihan ini akan dianalisis untuk menilai dampaknya dalam meningkatkan keterampilan desain grafis siswa SMK (Nurokhman et al., 2025; Sahputri et al., 2024). Hasil dari kegiatan ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi bagi institusi pendidikan dalam mengimplementasikan pelatihan desain berbasis teknologi secara lebih luas (Azzahra & Tjiwidjaja, 2024). Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya memberikan manfaat jangka pendek dalam peningkatan keterampilan siswa, tetapi juga berkontribusi dalam membangun fondasi yang lebih kuat bagi pengembangan sumber daya manusia di industri kreatif masa depan.



**Gambar 1 Metode Penelitian**

**A. Penentuan Lokasi dan Sampel**

Kegiatan ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan pengabdian kepada masyarakat

(*community-based research*). Metode ini dipilih untuk mengeksplorasi efektivitas pelatihan desain grafis berbasis Canva dalam meningkatkan keterampilan siswa SMK dalam desain visual (Latifah et al., 2025). Pendekatan ini memungkinkan analisis mendalam terhadap pengalaman, persepsi, dan hasil pembelajaran siswa selama pelatihan berlangsung (Putra et al., 2024).

Kegiatan dilakukan di SMK Penerus Bangsa, dengan populasi yang terdiri dari siswa jurusan Multimedia dan Pemasaran Digital. Teknik *purposive sampling* digunakan untuk memilih 30 siswa yang memiliki keterbatasan dalam keterampilan desain grafis sebagai peserta pelatihan. SMK Penerus Bangsa dipilih sebagai lokasi kegiatan pelatihan karena keterbatasan akses siswa terhadap perangkat lunak desain grafis profesional serta kurangnya pelatihan desain visual yang terstruktur dalam kurikulum mereka.

**B. Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa metode. Observasi digunakan untuk mengamati interaksi siswa dengan Canva, tingkat keterlibatan mereka, serta kesulitan yang dihadapi selama pelatihan. Selain itu, wawancara semi-terstruktur dilakukan dengan siswa dan guru untuk mengevaluasi efektivitas pelatihan dan kendala yang dihadapi. Kuesioner diberikan kepada siswa sebelum dan setelah pelatihan untuk mengukur perubahan pemahaman dan keterampilan mereka dalam desain grafis. Hasil karya desain siswa dikumpulkan sebagai bagian dari dokumentasi untuk menganalisis perkembangan keterampilan desain mereka secara visual.

**C. Pelaksanaan Pelatihan Canva**

Pelatihan desain grafis menggunakan Canva dilaksanakan dalam beberapa tahap. Pertama, siswa diperkenalkan dengan dasar-dasar desain grafis, termasuk teori

warna, tipografi, dan tata letak. Kemudian, mereka mempraktikkan penggunaan Canva melalui berbagai tugas yang menantang kreativitas mereka. Proses ini berlangsung dengan pendekatan pembelajaran berbasis proyek, di mana siswa mengerjakan proyek nyata seperti pembuatan poster promosi sekolah dan kampanye sosial.

#### **D. Evaluasi (*Pre-Test*, *Post-Test*, dan Analisis Kualitatif)**

Pengukuran yang dilakukan melalui berbagai teknik seperti *Pre-Test* dan *Post-Test* digunakan untuk mengevaluasi keterampilan desain siswa sebelum dan sesudah pelatihan, sehingga perbedaan signifikan dalam pemahaman desain grafis dapat diidentifikasi. Analisis kualitatif diterapkan untuk menginterpretasikan data wawancara dan observasi dengan metode thematic analysis, yang bertujuan untuk mengidentifikasi pola-pola utama dalam respons siswa. Selain itu, evaluasi portofolio desain dilakukan dengan menggunakan rubrik penilaian yang mencakup aspek komposisi, warna, tipografi, kreativitas, dan keterbacaan desain.

#### **E. Analisis dan Interpretasi Hasil**

Data yang dikumpulkan melalui berbagai metode dianalisis untuk memahami efektivitas pelatihan desain berbasis Canva. Temuan dari *Pre-Test* dan *Post-Test* dibandingkan untuk mengukur peningkatan keterampilan siswa. Hasil wawancara dan observasi dikategorikan berdasarkan tema-tema utama yang muncul selama pelatihan. Evaluasi portofolio desain juga menjadi bagian penting dalam memahami bagaimana siswa menerapkan konsep desain yang telah mereka pelajari.

#### **F. Kesimpulan dan Rekomendasi**

Kegiatan ini dirancang agar dapat direplikasi di sekolah lain dengan kondisi serupa. Instrumen pengukuran dan modul

pelatihan telah disusun secara sistematis agar dapat diterapkan dalam konteks yang lebih luas. Dengan demikian, model pelatihan ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi institusi pendidikan dalam meningkatkan keterampilan desain grafis siswa SMK secara efektif dan berkelanjutan.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil**

Pelatihan desain grafis berbasis Canva di SMK Penerus Bangsa diawali dengan pengenalan antara kepala sekolah SMK Penerus Bangsa dengan tim dosen dari Universitas Buddhi Dharma seperti terlihat pada Gambar 2.



**Gambar 2 Perkenalan Tim Dosen dengan Kepala Sekolah SMK Penerus Bangsa**

Setelah perkenalan dengan Kepala Sekolah SMK Penerus Bangsa, kegiatan dilanjutkan dengan memperkenalkan tim dosen kepada siswa/i SMK Penerus Bangsa. Tim dosen ini akan bertugas sebagai instruktur selama pelatihan berlangsung dan akan menyampaikan materi pelatihan desain berbasis Canva. Pada Gambar 3 memperlihatkan kegiatan pelatihan desain berbasis Canva oleh siswa/i SMK Penerus Bangsa yang dipandu oleh beberapa tim dosen Universitas Buddhi Dharma. Selanjutnya para siswa peserta pelatihan ini praktek membuat poster sesuai dengan materi yang telah dipahami di sesi pemaparan materi oleh instruktur dosen. Di sini para dosen

juga aktif mendampingi peserta selama praktek membuat karya desain menggunakan Canva. Para siswa juga didorong untuk menuangkan kreativitasnya dalam membuat karya tersebut. Semua siswa terlihat sangat antusias dan tertarik dengan pelatihan desain berbasis Canva yang dilakukan karena dapat meningkatkan keterampilan desain grafis mereka.



**Gambar 3 Kegiatan Pelatihan Desain Grafis dengan Canva**

Setelah mengikuti kegiatan pelatihan desain grafis menggunakan Canva selesai partisipasi siswa dalam pelatihan diakhiri dengan foto bersama dengan tim pengabdian masyarakat yang dapat dilihat pada Gambar 4.



**Gambar 4 Foto Bersama Dosen dan Siswa SMK Penerus Bangsa**

Pelaksanaan pelatihan desain grafis berbasis Canva di SMK Penerus Bangsa berhasil menunjukkan perubahan signifikan dalam keterampilan desain grafis siswa. Penilaian keterampilan siswa dilakukan melalui *Pre-Test* dan *Post-Test* untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap beberapa aspek penting,

meliputi konsep dasar desain grafis, pemilihan dan penggunaan warna, prinsip tata letak dan tipografi, kreativitas dalam desain, serta kemampuan teknis menggunakan aplikasi Canva secara langsung.

Hasil analisis dari data *Pre-Test* menunjukkan bahwa siswa memiliki tingkat keterampilan desain grafis yang terbatas sebelum mengikuti pelatihan. Skor rata-rata keseluruhan *Pre-Test* siswa berada pada angka 45%, yang mencerminkan bahwa sebagian besar siswa hanya memiliki pemahaman dasar tentang desain visual. Setelah siswa mengikuti pelatihan desain grafis intensif yang menggunakan pendekatan project-based learning melalui aplikasi Canva, hasil *Post-Test* menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan skor rata-rata mencapai 85%. Peningkatan paling besar terjadi pada aspek keterampilan teknis menggunakan Canva, yaitu meningkat dari 30% menjadi 90%. Di samping itu, aspek kreativitas dalam desain visual juga menunjukkan peningkatan signifikan, dari 48% menjadi 88%. Tabel 1 berikut merinci hasil evaluasi *Pre-Test* dan *Post-Test*:

**Tabel 1 Perbandingan Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Siswa**

Aspek yang Dinilai	<i>Pre-Test</i> (%)	<i>Post-Test</i> (%)	Peningkatan (%)
Pemahaman Dasar Desain Grafis	50	80	30
Penggunaan Warna	45	85	40
Tata Letak dan Tipografi	40	82	42
Kreativitas dalam Desain	48	88	40
Keterampilan Teknis Menggunakan Canva	30	90	60

Observasi selama pelatihan juga mencatat Berdasarkan hasil observasi selama pelatihan, siswa menunjukkan peningkatan signifikan dalam hal keaktifan, antusiasme, serta rasa percaya

diri dalam menggunakan Canva. Pada tahap awal, siswa menunjukkan keraguan dan mengalami kesulitan teknis, namun setelah menerima bimbingan langsung dari instruktur, mereka mampu menggunakan Canva secara mandiri dan efektif. Evaluasi terhadap dokumentasi berupa portofolio desain siswa menunjukkan bahwa desain siswa meningkat dalam hal kualitas visual, keterbacaan, dan daya tarik komunikasi dibandingkan sebelum pelatihan.

Selain itu, hasil wawancara semi-terstruktur dengan siswa dan guru menunjukkan kepuasan tinggi terhadap pelatihan ini. Mayoritas siswa mengungkapkan bahwa Canva sangat membantu dalam memahami dan menerapkan konsep-konsep desain visual secara nyata dan langsung. Guru pendamping juga memberikan umpan balik yang sangat positif, menyatakan bahwa siswa mampu mengaplikasikan keterampilan baru tersebut secara efektif dalam berbagai proyek akademik maupun kegiatan sekolah lainnya.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa pelatihan desain grafis berbasis Canva efektif dalam meningkatkan keterampilan siswa secara signifikan, baik dari aspek pemahaman teoritis maupun aplikasi praktis desain grafis. Oleh karena itu, metode pelatihan ini sangat direkomendasikan untuk diadopsi secara lebih luas di lingkungan pendidikan kejuruan guna meningkatkan keterampilan desain visual siswa yang relevan dengan kebutuhan industri kreatif masa kini.

## **B. Pembahasan**

Dalam kegiatan ini, ditemukan bahwa penerapan pelatihan desain grafis berbasis Canva secara signifikan meningkatkan keterampilan siswa SMK dalam desain visual. Hasil tersebut diperoleh dari perbandingan nilai *Pre-Test* dan *Post-Test*, observasi langsung, serta wawancara dengan siswa dan guru. Hasil ini mengindikasikan bahwa Canva sebagai media pembelajaran digital mampu

menjembatani kesenjangan keterampilan desain siswa, khususnya bagi mereka yang sebelumnya mengalami kesulitan karena keterbatasan akses terhadap software desain profesional.

Hasil dari kegiatan ini memperlihatkan bahwa pendekatan pelatihan yang memanfaatkan inovasi teknologi digital seperti Canva sangat efektif dalam mendukung pembelajaran praktis di lingkungan SMK. Dalam konteks ini, pelatihan tidak hanya meningkatkan pemahaman teoritis tetapi juga memberikan keterampilan praktis yang langsung relevan dengan kebutuhan industri kreatif. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan pentingnya integrasi teknologi digital dalam pendidikan vokasional untuk meningkatkan kompetensi siswa dan kesiapan mereka memasuki dunia kerja (Harahap et al., 2025).

Kegiatan ini juga menegaskan bahwa inovasi dalam manajemen pendidikan melalui integrasi teknologi pembelajaran seperti Canva sangat penting untuk memperkuat daya saing institusi pendidikan vokasional di era digital. Hal ini menjadi relevan karena semakin tingginya kebutuhan akan tenaga kerja dengan keterampilan digital yang kuat. Oleh karena itu, pelatihan berbasis Canva dapat menjadi solusi efektif yang terjangkau dan mudah diadopsi secara luas oleh berbagai institusi pendidikan.

Selain itu, hasil kegiatan ini sejalan dengan temuan sebelumnya, yang menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) secara signifikan meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar (Lestari et al., 2024). Kombinasi metode ini dengan penggunaan Canva sebagai media pembelajaran mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik

dan relevan dengan kebutuhan industri, sehingga membantu siswa untuk lebih siap memasuki dunia kerja.

Secara keseluruhan, kegiatan pelatihan ini memberikan kontribusi terhadap literatur yang ada mengenai penggunaan teknologi dalam pendidikan vokasional, khususnya dalam desain grafis. Disamping itu, kegiatan ini menawarkan perspektif baru tentang efektivitas pendekatan berbasis teknologi sederhana dan terjangkau dalam mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan di industri kreatif. Temuan ini juga dapat menjadi acuan bagi pengembangan strategi pendidikan vokasional yang lebih luas, terutama dalam upaya meningkatkan keterampilan digital siswa secara berkelanjutan.

### KESIMPULAN

Pelatihan desain grafis berbasis Canva yang diterapkan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini secara signifikan meningkatkan keterampilan siswa SMK dalam desain visual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan substansial dalam pemahaman konsep desain grafis, keterampilan teknis dalam menggunakan Canva, serta kreativitas siswa dalam menghasilkan karya desain yang lebih profesional. Peningkatan ini tercermin dari skor rata-rata *Pre-Test* sebesar 45% yang meningkat menjadi 85% pada *Post-Test*, dengan aspek keterampilan teknis mengalami peningkatan paling signifikan dari 30% menjadi 90%.

Keberhasilan pelatihan ini menegaskan bahwa Canva merupakan *platform* yang efektif dan mudah diadaptasi dalam lingkungan pendidikan vokasional untuk mengatasi kendala akses terhadap perangkat lunak desain profesional yang lebih kompleks dan berbiaya tinggi. Selain itu, pendekatan *project-based learning*

yang digunakan dalam pelatihan terbukti mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan daya kreativitas siswa dalam pembelajaran desain grafis.

Namun demikian, terdapat beberapa keterbatasan dalam pelaksanaan kegiatan ini. Pertama, cakupan penelitian masih terbatas pada satu sekolah dengan jumlah sampel yang relatif kecil, sehingga generalisasi hasil penelitian ini perlu diuji lebih lanjut dalam skala yang lebih luas. Kedua, durasi pelatihan yang singkat dapat menjadi faktor yang membatasi efektivitas jangka panjang dari peningkatan keterampilan desain grafis siswa. Oleh karena itu, diperlukan studi lanjutan yang mengevaluasi dampak jangka panjang dari integrasi Canva dalam kurikulum pendidikan vokasional serta efektivitas pelatihan dengan durasi yang lebih panjang dan cakupan yang lebih luas.

Sebagai implikasi praktis, disarankan agar institusi pendidikan vokasional mulai mengadopsi Canva sebagai alat pembelajaran desain grafis yang terjangkau dan mudah diakses oleh siswa. Selain itu, program pelatihan serupa dapat diperluas ke sekolah-sekolah lain dengan mempertimbangkan pengembangan kurikulum yang lebih komprehensif serta pelatihan tambahan bagi tenaga pengajar agar mereka dapat lebih optimal dalam membimbing siswa dalam menguasai keterampilan desain grafis. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya memberikan manfaat jangka pendek dalam peningkatan keterampilan siswa, tetapi juga berkontribusi dalam membangun kesiapan mereka menghadapi tantangan industri kreatif digital di masa depan.

### REFERENSI

- Azzahra, S. A., & Tjiwidjaja, H. (2024). *Analisis Dampak Pelatihan Canva Terhadap Peningkatan Keterampilan Desain Grafis Peserta*. 4(2), 1192–1197.

- Effendy, L., & Isnaini, Z. (2024). *Pelatihan Design Grafis dan Pengelolaan Keuangan pada Usaha Sablon di Desa Santong*. 150–157.
- Harahap, F., Verina, W., Nasution, N. S., Sariangah, H., Saragih, N. E., Adawiyah, R., Grafis, D., Edukatif, P., & Masyarakat, P. (2025). *Pelatihan Canva Untuk Siswa SMK Sebagai Media Pembuatan Poster Edukatif*. 5(1), 38–45.
- Junaedi, Wydiastuty Kusuma, L., Ceng Giap, Y., Suwitno, Hermawan, A., Rino, Daniawan, B., & Riki. (2022). *Pelatihan Desain Slide dengan Canva*. *Abdi Dharma*, 2(2), 109–114. <https://doi.org/10.31253/ad.v2i2.1737>
- Latifah, A. F., Gunatria, F. S., Mardiah, G., Widodo, H. Y., Astuti, L. K., 'Arifah, L. A., Widiarsa, M. R., Fani, M., Fatimah, S. H., & Amelia, S. R. S. (2025). *Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva dalam Mengasah*. 2.
- Lestari, M. A., Kamil, A. M. B. M., Rofiee, N. A. B., Akbar, W., Zidan, A., & Putri, F. Z. (2024). *Pemanfaatan aplikasi canva untuk meningkatkan keterampilan desain grafis*. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)*, 5(4), 825–836. <https://doi.org/10.33474/jp2m.v5i4.22363>
- Maranto, A. R. K., Junaedi, Wijaya, A., Daniawan, B., & Kurnia, Y. (2023). *Keterampilan Membuat Slide dengan Canva untuk Guru SMAN 3 Tangerang*. 3(2), 83–92. <https://doi.org/10.31253/ad.v3i2>
- Mayasari, Djibu, R., Nurchayati, Fayola, A. D., Rahmah, S., & Hakim, M. L. (2023). *Pelatihan Penggunaan Fitur Canva Dalam Pembuatan*. *Community ...*, 4(4), 6913–6919. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/view/18518%0Ahttp://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/download/18518/13513>
- Nurokhman, M. H., Ridwan, M., Ningsih, Y. F., & Candra, V. (2025). *Penerapan Media Pembelajaran Video Berbasis Canva terhadap Hasil Belajar Passing Atas Bola Voli*. 10, 373–381.
- Putra, Y., Anwar, E., Putri, E., Junaidi, I., Wahyuni, L., Nasrah, R., Putri, R., Jeprimansyah, J., & Handayani, R. (2024). *MENGEKSPLORASI POTENSI APLIKASI CANVA DALAM MEMBANGUN MEDIA PEMBELAJARAN DAN PROMOSI SEKOLAH DI MTSM SANIANG BAKA*. *EJOIN: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2, 326–333. <https://doi.org/10.55681/ejoin.v2i2.2368>
- Putriani, N., Oktaviani, A., Widayani, H., Machsunah, Y., & Cornellia, R. (2024). *Eksplorasi Media Pembelajaran Baru: Canva Sebagai Medium Desain Loga Brand Bagi Siswa SMK*. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7, 4367–4378.
- Rachmat, H., Lubis, N., Halim, B., Yulius, Y., & Salsabila, F. (2025). *Pelatihan Basic Typography Digital Menggunakan Software Adobe Illustrator Bagi Siswa SMK Muhammadiyah 1 Kota Palembang*. 5(1), 264–275.
- Sahputri, D. N., Siswanto, D., Nijal, L., & Febriadi, B. (2024). *Creative Design Training in the Gen Z Era: Teacher Training at Vocational Schools Using Canva for Innovative Learning Media Pelatihan Desain Kreatif di Era Gen Z: Pelatihan Guru SMK Menggunakan Canva untuk Media Pembelajaran yang Inovatif*. 8(5), 1515–1522.
- Suni, E., Sutresno, S., Christanto, H., Bata, J., Sihombing, D., Airlangga, G., & Buu Sada, P. M. L. (2024). *Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SMAK 7 Penabur Jakarta Menggunakan Canva dan Photopea*. *Abdi: Jurnal Pengabdian*

*Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 6,  
587–593.

<https://doi.org/10.24036/abdi.v6i3.835>

Syaiful, B., Rivanska, M., Bahri, H., & Dwinanto, A. (2025). *Peningkatan Kreativitas dan Inovasi Remaja Melalui Pelatihan Desain Grafis kepada Pengurus PIK Remaja Maju Desa Katialada*. 4(1), 53–57.

Tukiyat, Anggai, S., Waskita, A. A., & Zain, R. M. (2024). *PELATIHAN DESAIN GRAFIS APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN LITERASI DIGITAL BAGI SISWA-SISWI SMK ISLAM PERMATASARI 2 RUMPIN BOGOR*. 4(4), 535–548.