



Peningkatan Keterampilan Teknologi Digital Bagi Siswa Yayasan As-Syamsuriyah Melalui Pelatihan Canva

Ika Kurniawati*, Fachri Amsury, Heriyanto, & Hernawati

Universtias Nusa Mandiri

Abstract: Increasing digital technology knowledge is needed to increase digital literacy, especially in teaching and learning activities at the As-Syamsuriyah Foundation. One of the digital media that many people are interested in is graphic media, not only for business needs, graphic media is also needed for the world of education to improve student education to increase knowledge of digital technology. Canva is an online design and visual communication platform for creating designs and publishing them. The aim of community service activities is to increase digital literacy in the introduction and use of the Canva digital platform. The methods used are the tutorial method, question and answer method and direct practice method using gadgets, laptops and training module guides. The result of this activity for participants is that they can increase their knowledge significantly in understanding the basics of the Canva platform and improve participants' skills in creating material or content designs for promotional media and branding on social media. Based on the evaluation results through a questionnaire, this activity provides benefits to the training participants. This is known from the questionnaire which shows the average score is very satisfied..

Key Words: canva; digital literacy; digital technology.

Abstrak: Peningkatan pengetahuan teknologi digital diperlukan untuk meningkatkan literasi digital, terutama dalam kegiatan belajar mengajar pada Yayasan As-Syamsuriyah. salah satu media digital yang diminati oleh banyak orang adalah media grafis tidak hanya untuk untuk kebutuhan bisnis, media grafis juga dibutuhkan untuk dunia pendidikan dalam meningkatkan edukasi siswa guna meningkatkan pengetahuan teknologi digital. Canva merupakan platform design dan komunikasi visual online untuk membuat design serta bisa dipublikasikan. Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat adalah untuk meningkatkan literasi digitas dalam pengenalan dan pemanfaatan platform digital Canva. Metode yang digunakan yaitu metode tutorial, metode tanya jawab dan metode praktik secara langsung menggunakan gadget, laptop dan panduan modul pelatihan. Hasil kegiatan ini bagi peserta adalah dapat meningkatkan pengetahuan yang signifikan dalam memahami dasar-dasar platform canva dan meningkatkan skill peserta dalam membuat desain materi atau konten untuk media promosi dan branding di sosial media. Berdasarkan hasil evaluasi melalui kuesioner kegiatan ini memberikan kebermanfaatn kepada peserta pelatihan hal ini diketahui dari kuesioner yang menunjukkan nilai rata-rata sangat puas.

Kata Kunci: canva; literasi digital; teknologi digital.

*Penulis Korespondensi: Ika Kurniawati, ika.iki@nusamandiri.ac.id, Jakarta, Indonesia

PENDAHULUAN

Teknologi digital merupakan teknologi yang dimana pengoperasionalannya tidak lagi banyak membutuhkan tenaga manusia dan lebih cenderung memanfaatkan sistem yang otomatis dengan sistem komputer (Widayanti, Kala'lembang, Adharyanty Rahayu, Yulia Riska, & Arya Sapoeetra, 2021). Perkembangan teknologi digital mempengaruhi semua aspek kehidupan masyarakat dimana akses terhadap informasi menjadi lebih mudah dan cepat dengan adanya teknologi (Iramaynti et al., 2023). Peningkatan literasi digital diperlukan guna meningkatkan pengetahuan tentang teknologi digital.

Indikator yang terdapat pada literasi digital yaitu etika digital, budaya digital, keterampilan digital, dan keamanan digital (Jafar Adrian et al., 2022). Indikator keterampilan digital ditujukan supaya setiap individu memiliki kemampuan membuat informasi dengan menggunakan berbagai teknologi digital dan melakukan evaluasi dengan efektif (Cahyo Agung et al., 2023). Platform digital yang sering digunakan untuk informasi dengan teknologi digital adalah canva, crello, relaythat, picmoney, visme, easily, pablo, gravit, designer, adobe express, dan wordswag (Chairunnisa & Sundi, 2021). Pada kegiatan pengabdian platform yang digunakan untuk pelatihan pembuatan design poster berbasis teknologi digital adalah canva.

Canva adalah program desain online yang menyediakan berbagai alat seperti presentasi, dokumen A4, resume, poster, brosur, grafik, infografis, spanduk, pamflet, sertifikat, diploma, kartu undangan, kartu nama, kartu ucapan terima kasih, kartu pos, logo, penanda, buletin, sampul CD, sampul buku, wallpaper, template, pengeditan foto, thumbnail youtube, cerita Instagram, postingan twitter, dan sampul facebook (Tanjung & Faiza, 2019). Canva sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan Canva bisa diakses secara gratis dan mudah digunakan dalam mendesain pembelajaran. Selain itu, *Canva Education* memiliki banyak template yang dapat digunakan untuk mendesain konten materi yang sangat menarik (Purba & Harahap, 2022); (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada Yayasan As-Syamsuriyah, ditemukan bahwa siswa Yayasan As-Syamsuriyah belum sepenuhnya memahami teknologi digital yang bisa digunakan sebagai media design grafis. Kurangnya pemahaman tentang platform digital canva yang merupakan sebuah platform digital yang dapat digunakan sebagai media design grafis. Kurangnya pengetahuan dan kemampuan siswa Yayasan As-Syamsuriyah dalam menggunakan dan memanfaatkan platform digital canva terutama untuk mendesain materi seperti poster. Sebagai generasi Z siswa juga perlu melatih skill mereka terutama pada bidang desain grafis karena pada zaman sekarang ini desain grafis sangat dibutuhkan seperti pada pembuatan poster yang berguna untuk memberikan suatu informasi. Aplikasi canva adalah sebuah tools untuk desain grafis yang menjembatani penggunaannya agar dapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara online, dengan aplikasi ini kita dapat membuat kartu ucapan, poster, brosur, infografik, hingga presentasi. Canva saat tersedia dalam beberapa versi, web, iPhone, dan Android (Chairunnisa & Sundi, 2021).

Pelatihan canva bagi siswa Yayasan As-Syamsuriyah bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam desain grafis yang diperlukan oleh para siswa agar bisa dimanfaatkan dalam berbagai keperluan siswa, serta menambah ide, gagasan dan kreatifitas dalam literasi digital. Selain itu kegiatan ini dapat menarik minat anak-anak untuk belajar tentang pemanfaatan platform media sosial, agar dapat meningkatkan skill dan kemampuan mereka diharapkan kegiatan ini dapat dilakukan secara berkelanjutan untuk dapat memberikan dampak positif bagi para peserta (Fachri Amsury, Ika Kurniawati, Heriyanto, 2023).

Bagi para guru/staf/pengurus Yayasan pelatihan ini mempermudah dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, beserta manfaat lain. Hal ini dikarenakan hasil desain menggunakan canva mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan motivasi peserta didik dengan penyajian bahan ajar serta materi secara menarik (Triningsih, 2021).

SOLUSI DAN TARGET

Berdasarkan identifikasi masalah yang terjadi pada Yayasan As-Syamsuriyah dapat dirumuskan sebuah solusi permasalahan yang disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Solusi Permasalahan

Permasalahan	Solusi	Keterangan
Kurangnya pemahaman tentang teknologi digital sebagai media design grafis	Memberikan pemahaman dasar tentang teknologi digital sebagai media design grafis	Dapat mengetahui dan memahami teknologi digital yang bisa digunakan sebagai media design grafis secara offline maupun online
Kurangnya pemahaman dan pengetahuan tentang platform digital canva sebagai media design grafis	Memberikan materi terkait pengenalan platform canva dan dasar-dasar dan fitur yang ada pada canva	Dapat memahami platform canva sebagai media design grafis dan mengetahui dasar-dasar serta fitur yang ada pada canva
Kurangnya kemampuan design grafis untuk membuat poster pada platform canva	Memberikan materi dan pelatihan terkait pembuatan poster menggunakan platform canva	Dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membuat poster kegiatan yang ada pada Yayasan As-Syamsuriyah dengan menggunakan platform canva

Target utama pada kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema Peningkatan Keterampilan Teknologi Digital Bagi Siswa Yayasan As-Syamsuriyah Melalui Pelatihan Canva adalah sebagai berikut:

- Setelah mengikuti kegiatan pelatihan diharapkan, peserta dapat mengetahui dan memahami teknologi digital yang bisa digunakan sebagai media design grafis secara offline maupun online.
- Peningkatan kompetensi dalam memahami platform canva sebagai media design grafis dan mengetahui dasar-dasar serta fitur yang ada pada canva.
- Dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membuat poster kegiatan yang ada pada Yayasan As-Syamsuriyah dengan menggunakan platform canva.

Penggunaan aplikasi *canva* mampu membantu siswa memecahkan permasalahan yang berhubungan dengan desain gambar atau foto yang hendak diberi *caption* penggunaan *canva* juga mampu menumbuhkan minat anak dalam pembelajaran secara umum. Penggunaan aplikasi digital merupakan salah satu upaya yang bisa dilakukan guru untuk meningkatkan kemampuan literasi digital siswa. Kemampuan literasi digital ini sangat diperlukan dalam era revolusi industri 4.0, dimana teknologi informasi dan komunikasi berkembang dengan sangat cepat (Chamidah, 2022). Selain itu sebagai aplikasi online, canva juga membutuhkan dukungan internet yang menyebabkan kebutuhan akan paket data (Resmini, Satriani, & Rafi, 2021).

METODE PELAKSANAAN

Metode pengabdian masyarakat yang dilaksanakan untuk menyelesaikan permasalahan dari mitra ini, menggunakan penelitian aplikatif. Pada penelitian aplikatif, terdapat 2 jenis penelitian, yaitu penelitian murni dan terapan. Dalam kegiatan desain grafis dari pengabdian masyarakat ini yang di gunakan adalah penelitian terapan (Samsudi, 2019). Pendekatan ini menekankan pada penerapan praktis dari pengetahuan dan keterampilan dalam situasi kehidupan nyata, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan relevan (Sutriana, 2019). Penelitian terapan adalah penelitian yang hasilnya dapat digunakan langsung untuk menyelesaikan permasalahan yang di hadapi (Sugiyono, 2020). Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan antara lain:

- Analisa situasi mitra
Pada tahap awal anggota pengabdian masyarakat melakukan survey di Yayasan As-Syamsuriyah untuk mengetahui situasi yang ada di lingkungan mitra yang dijadikan obyek pengabdian. Peserta akan difokuskan pada pengabdian ini adalah Siswa Yayasan As-Syamsuriyah.
- Identifikasi masalah
Setelah melakukan survey dan telah diketahui situasi di lingkungan mitra, selanjutnya anggota menganalisis dan mengidentifikasi permasalahan yang dialami mitra dan dari hasil identifikasi

mitra anggota menemukan bahwa Yayasan As-Syamsuriyah membutuhkan terkait Peningkatan Keterampilan Teknologi Digital Bagi Siswa Yayasan As-Syamsuriyah.

3. Menentukan atau merencanakan solusi pemecahan masalah
Setelah diperoleh permasalahan yang diangkat pada kegiatan pengabdian ini, anggota selanjutnya merencanakan solusi pemecahan dengan mencari solusi terbaik dimana pada kegiatan ini anggota memutuskan untuk melakukan Pelatihan Peningkatan Keterampilan Teknologi Digital Bagi Siswa Yayasan As-Syamsuriyah menggunakan platform canva.
4. Pendekatan sosial
Sebelum kegiatan pengabdian dilaksanakan, anggota sebelumnya melakukan pendekatan sosial kepada mitra yang akan dilibatkan pada hari H pelaksanaan, dimana para anggota melakukan komunikasi dengan salah satu pengurus Yayasan As-Syamsuriyah untuk mensosialisaikan kegiatan ini kepada siswa agar bisa menghadiri kegiatan pengabdian masyarakat ini.
5. Pelaksanaan kegiatan
Pada pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat seluruh anggota sebelumnya melakukan perencanaan dan kesepakatan dengan mitra terkait waktu pelaksanaan sehingga diperoleh kesepakatan waktu pelaksanaan. Kegiatan dilakukan dengan cara metode ceramah yaitu penyampaian materi yang dilakukan oleh tutor dengan penuturan atau penjelasan lisan secara langsung di hadapan peserta, dan workshop/praktik adalah tahap diskusi atau mempraktekan langsung materi yang disampaikan oleh tutor, serta mendampingi pada saat pelatihan. Pembagian tugas pada saat kegiatan berlangsung pertama ketua pelaksana bertugas mengkoordinir kegiatan ini agar dapat berjalan dengan lancar. Tutor bertugas menyiapkan materi dan menyampaikan materi kepada peserta pelatihan. Anggota bertugas membantu pelaksanaan kegiatan ini dan memastikan semua peserta dapat memahami materi yang disampaikan oleh Tutor.
6. Evaluasi kegiatan dan pelaporan
Meninjau kembali kegiatan yang telah dilaksanakan dengan melakukan penyebaran kuesioner secara manual kepada peserta yang akan memberikan penilaian terhadap kegiatan yang telah dilakukan, setelah peserta mengisi kuesioner kemudian panitia akan mengumpulkan serta melakukan rekapitulasi hasil kuesioner yang digunakan sebagai bahan evaluasi untuk mengetahui seberapa besar manfaat dari pelatihan yang telah dilaksanakan.

REALISASI KEGIATAN

Kegiatan pengabdian masyarakat di Yayasan As-Syamsuriyah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam design poster yang diperlukan oleh para siswa agar bisa dimanfaatkan dalam berbagai keperluan siswa, serta menambah ide, gagasan dan kreatifitas dalam mendesign poster kegiatan yang ada pada Yayasan As-Syamsuriyah, diharapkan dapat meningkatkan promosi dan publikasi kegiatan siswa yang nantinya bisa dikembangkan sebagai media promosi kedepannya.

Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan secara luring yang diadakan pada:

Hari : Sabtu
Tanggal : 30 Maret 2024
Tempat : Yayasan As-Syamsuriyah
Jalan Bambu Larangan RT003/RW005, Cengkareng, Jakarta Barat.

Adapun rincian pelaksanaan pengabdian masyarakat sebagai berikut:

Tabel 2. Rincian Kegiatan Pelatihan

No	Waktu	Acara	Pengisi
1	13.00-13.15	Welcome Guest & Opening	MC
2	13.15-13.30	Sambutan Ketua Pelaksana	Ketua Pelaksana
3	13.30-13.45	Sambutan Ketua Yayasan As-Syamsuriyah	Ketua Yayasan As-Syamsuriyah
4	13.45-16.00	Penyampaian Materi	Tutor
5	16.00-16.45	Tanya Jawab	Peserta, Tutor
6	16.45-17.00	Penutup	Moderator & All

Manfaat bagi Siswa Yayasan As-Syamsuriyah setelah mengikuti kegiatan ini, meningkatkan pengetahuan dan memahami teknologi digital yang bisa digunakan sebagai media design grafis secara offline maupun online, memiliki pemahaman tentang platform canva sebagai media design grafis dan mengetahui dasar-dasar serta fitur yang ada pada canva. Memberikan peningkatan kemampuan siswa dalam membuat poster kegiatan yang ada pada Yayasan As-Syamsuriyah dengan menggunakan platform canva. Hal ini memberikan dampak kepada siswa Yayasan As-Syamsuriyah untuk secara aktif meningkatkan kemampuan siswa dalam design poster yang diperlukan oleh para siswa agar bisa dimanfaatkan dalam berbagai keperluan siswa, serta menambah ide, gagasan dan kreatifitas dalam mendesign poster kegiatan yang ada pada Yayasan As-Syamsuriyah, diharapkan dapat meningkatkan promosi dan publikasi kegiatan siswa yang nantinya bisa dikembangkan sebagai media promosi kedepannya.

PEMBAHASAN

Pada pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat seluruh anggota sebelumnya melakukan perencanaan dan kesepakatan dengan mitra terkait waktu pelaksanaan sehingga diperoleh kesepakatan bahwa pelaksanaan pengabdian masyarakat dilakukan pada Sabtu, 30 Maret 2024 dimulai pada pukul 13.00-17.00 WIB. Dan untuk tempat pelaksanaan disepakati bahwa pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat diadakan secara luring di Aula Yayasan As-Syamsuriyah dan dihadiri oleh siswa dan staf/pengurus Yayasan As-Syamsuriyah. Kegiatan diawali dengan pembukaan oleh moderator dan sambutan dari perwakilan peserta Bapak Syamsuri, S.PD.I sebagai Ketua Yayasan As-Syamsuriyah, kemudian dilanjutkan penyampaian materi pengenalan teknologi digital sebagai media design grafis dilanjutkan dengan pengenalan salah satu platform digital untuk media design grafis yaitu aplikasi Canva. Tutor menjelaskan tentang canva dan memperkenalkan fitur-fitur yang terdapat pada canva serta memberikan contoh pembuatan poster menggunakan aplikasi canva. Setelah itu siswa diarahkan untuk mencoba membuat sebuah design poster berdasarkan arahan yang diberikan oleh tutor. Dengan demikian, para pengurus Siswa Yayasan As-Syamsuriyah dapat mengetahui fitur-fitur yang ada pada aplikasi canva serta dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membuat poster kegiatan yang ada pada Yayasan As-Syamsuriyah dengan menggunakan platform canva.

Tutor juga memberikan materi mengenai cara mempromosikan produk dengan desain grafisnya yaitu dengan membuat desain untuk konten sosial media, video promosi, dan *merchandise*. Salah satu bentuk promosi untuk mengenalkan perusahaan kepada target agar bisa membangun *brand awareness* untuk perusahaan. Promosi yang dilakukan bisa berupa *online* maupun *offline*, untuk *online* sendiri dengan adanya video promosi dan konten feed pada Instagram atau jasa iklan *online*. Sedangkan untuk *offline* sendiri dengan membuat *merchandise* seperti baju, mug, kalender, dan stiker, selain itu membuat *flyer*, spanduk, atau *billboard* (Dewi et al., 2022).

Sesi terakhir adalah sesi tanya jawab dimana peserta memberikan pertanyaan kepada tutor mengenai Peningkatan Keterampilan Teknologi Digital Bagi Siswa Yayasan As-Syamsuriyah Melalui Pelatihan Canva kemudian penutup dilakukan sesi foto dokumentasi antara panitia dan peserta kegiatan pengabdian masyarakat.



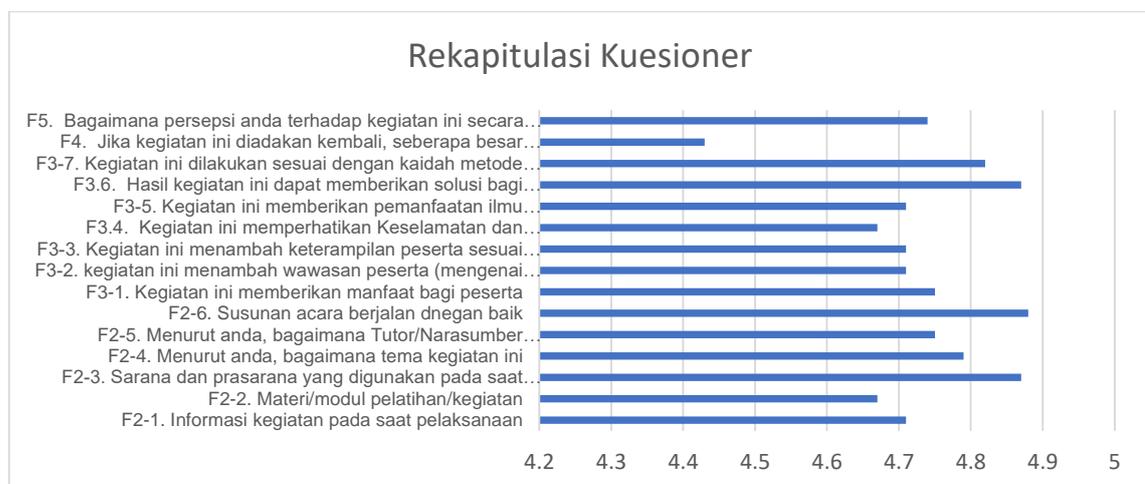
Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan Mitra Yayasan As-Syamsuriyah

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui seberapa efektif materi pelatihan yang telah diberikan, maka peserta pelatihan diberikan angket yang berisi beberapa pertanyaan terkait pelaksanaan pelatihan. Teknik sampel yang digunakan adalah *Sampling Purposive* pemilihan sampel didasarkan pada pertimbangan peneliti dalam menentukan sampel yang dipilih dalam hal ini penetapan sampel yang dipilih adalah peserta yang mengikuti kegiatan pengabdian masyarakat sampel dipilih dengan pertimbangan variasi informasi dari sudut pandang peserta yang berbeda-beda. Jumlah peserta sebanyak 24 orang yang merupakan populasi, sampel diambil dari keseluruhan jumlah populasi mengingat jumlah populasi sedikit sehingga sampel diambil secara keseluruhan. Jumlah responden sebanyak 24 orang, yang terdiri dari 10 laki-laki dan 14 perempuan. Berikut distribusi frekuensi responden pada tabel 3.

Tabel 3. Distribusi frekuensi Responden

No	Program Studi	Freq	Percent
1	Laki-Laki	10	42%
2	Perempuan	14	58%
Jumlah Responden		24	100%

Hasil evaluasi yang diperoleh dari kuesioner yang telah diisi oleh peserta untuk mengetahui tingkat kebermanfaatan kegiatan pengabdian masyarakat dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Hasil Evaluasi

Pada diagram gambar 2. dapat dilihat bahwa hasil kuesioner yang telah disebarakan untuk point pertama mengenai informasi kegiatan pada saat pelaksanaan skor rata-rata 4.70 dengan grade sangat puas, point kedua materi atau modul pelatihan kegiatan skor rata-rata 4.67 dengan grade sangat puas, point ketiga hasil kegiatan ini memberikan solusi bagi permasalahan yang dihadapi oleh peserta dengan skor 4,87 dengan grade sangat puas, point keempat minat peserta untuk berpartisipasi kembali, mendapat skor rata-rata 4.43 dengan grade sangat puas, point kelima pendapat tentang persepsi anda terhadap kegiatan ini secara keseluruhan, mendapat skor rata-rata 4,74 dengan grade sangat puas. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta sangat puas dalam mengikuti kegiatan yang telah dilaksanakan.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil dari pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan metode ceramah dan praktik ini memberikan dampak positif bagi Siswa Yayasan As-Syamsuriyah yakni menambah wawasan/pengetahuan tentang teknologi digital dan memberikan pengetahuan tentang platform canva sebagai media design grafis yang bisa digunakan dalam membuat design foto, poster, iklan dan sebagainya serta mengetahui dasar-dasar serta fitur yang ada pada canva. Peserta mendapatkan pengetahuan membuat design poster kegiatan sebagai media promosi kegiatan yang ada pada Yayasan As-Syamsuriyah. Hal ini memberikan dampak kepada siswa Yayasan As-Syamsuriyah untuk secara aktif meningkatkan skill, memperkuat kompetensi, dan keterampilan peserta. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan dapat dilakukan secara berkelanjutan agar dapat memberikan dampak positif bagi peserta. Berdasarkan hasil evaluasi melalui kuesioner kegiatan ini memberikan kebermanfaatn kepada peserta pelatihan hal ini diketahui dari hasil evaluasi yang memperoleh hasil rata-rata sangat puas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kami ucapkan kepada Ketua Yayasan, para pengurus dan siswa-siswi Yayasan As-Syamsuriyah yang telah berkenan memberikan kesempatan menjadi mitra dalam kegiatan pengabdian masyarakat dan terimakasih juga kami sampaikan kepada penanggung jawab kegiatan, ketua pelaksana, tutor dan mahasiswa yang telah berkontribusi dalam mendukung pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Cahyo Agung, W., Abyater Kustiyarto, R., Wahyu Anggoro, P., Sururi, M., Ananda, S., Yuana Wulandari, T. (2023). Peningkatan Keterampilan Teknologi Digital Bagi Masyarakat Inklusif diDesa Argosari Melalui Pelatihan Canva. *Jurnal Pengabdian Cendikia*, 2(7), 126–134. Retrieved from <https://doi.org/10.5281/zenodo.10036347>
- Chairunnisa, K., & Sundi, V. H. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Pembuatan Poster Pada Siswa Kelas X Sman 8 Tangsel. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 1–4. Retrieved from <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat/article/view/10658>
- Chamidah, S. N. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva dan Padlet Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Menulis Teks Caption. *Jurnal Dharma Pendidikan STKIP PGRI Nganjuk*, 17(1), 83–94.
- Dewi, W. N., Sevtiana, A., Julaeha, T. S., Catur, U., Cendekia, I., & Cirebon, K. (2022). Perancangan Brand Identity Dan Banner Sebagai Media Promosi Bunabee Fashion, 12(1), 54–66.
- Fachri Amsury, Ika Kurniawati, Heriyanto, dan M. R. F. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Platform Media Sosial dan Desain Canva sebagai Media Promosi untuk Meningkatkan Personal Branding pada Panti Asuhan Adinda. *Jurnal Dedikasi*, 2(1), 92–99.
- Iramaynti, I., Nurjannah, N., Nurjannah, N., Heriyanti, A., Mirna, M., & Sari, F. (2023). Pelatihan dan

- Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva Education di MTs Nurul Izzah. *AKM: Aksi Kepada Masyarakat*, 4(1), 73–82. <https://doi.org/10.36908/akm.v4i1.734>
- Jafar Adrian, Q., Putri, N. U., Jayadi, A., Sembiring, J. P., Sudana, I. W., Darmawan, O. A., ... Ardiantoro, N. F. (2022). Pengenalan Aplikasi Canva Kepada Siswa/Siswi Smkn 1 Tanjung Sari, Lampung Selatan. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 187. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2020>
- Purba, Y. A., & Harahap, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325–1334. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, D. M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335–343. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.22460/as.v4i2p%25p.6859>
- Samsudi. (2019). *Disain Penelitian Pendidikan*. Unnes Press.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- 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. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Triningsih, D. E. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks. *Cendekia*, 15(1), 128–144. <https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667>.Selama
- Widayanti, L., Kala'lembang, A., Adharyanty Rahayu, W., Yulia Riska, S., & Arya Sapetra, Y. (2021). Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 91–102. <https://doi.org/10.32815/jpm.v2i2.813>