

# Pelatihan Desain Poster Menggunakan Canva Bagi Siswa SMA Negeri 1 Surabaya

Aris Kusumawati<sup>1\*</sup>, Sri Hidayati<sup>2</sup>, Raulia Riski<sup>3</sup>, Muhammad Zhahnur Arif<sup>4</sup>, Ridho Rahmatullah<sup>5</sup>, Annisa Nur Salsabilla<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>Program Studi Sistem Informasi, Institut Teknologi Telkom Surabaya, Indonesia

Email: <sup>1</sup>arisk@ittelkom-sby.ac.id, <sup>2</sup>srihidayati@ittelkom-sby.ac.id, <sup>3</sup>rauliariski@ittelkom-sby.ac.id, <sup>4</sup>muhammad.zhahnur.21@student.is.ittelkom-sby.ac.id, <sup>5</sup>ridho.rahmatulloh.21@student.is.ittelkom-sby.ac.id, <sup>6</sup>annisa.nur.21@student.is.ittelkom-sby.ac.id

---

## INFORMASI ARTIKEL

### Data artikel:

Naskah masuk, 30 Desember 2022

Direvisi, 07 Maret 2023

Diterima, 19 April 2023

### Kata Kunci:

Community Service  
Canvas  
Design  
High School Student

---

## ABSTRAK

**Abstract-** The rapid development of science and technology has resulted in various applications that can help various human needs, including in terms of design. Currently, there are various online-based design applications that provide a variety of attractive designs that can be accessed for free or for a fee, including Canva. This community service aims to increase the design creativity of SMAN 1 Surabaya students, especially in making poster designs with the Canva application. The results of the training showed that SMA Negeri 1 Surabaya students agreed that the training could increase students' knowledge and skills in making poster designs using Canva, as seen from the results of the questionnaire where 81.33% of students gave very good predicates to the training they had attended. The knowledge gained during the training is expected to be useful for students in the short and long term, namely in the wider scope of student life in the future.

**Abstrak-** Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat menghasilkan berbagai aplikasi yang dapat membantu berbagai kebutuhan manusia, termasuk dalam hal desain. Saat ini terdapat berbagai aplikasi desain berbasis online yang menyediakan berbagai desain menarik yang dapat diakses secara gratis maupun berbayar, termasuk Canva. Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas desain siswa SMAN 1 Surabaya, terutama dalam pembuatan desain poster dengan aplikasi Canva. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa siswa SMA Negeri 1 Surabaya setuju bahwa pelatihan yang dilakukan dapat meningkatkan pengetahuan dan kemampuan siswa dalam membuat desain poster menggunakan Canva, dilihat dari hasil kuesioner dimana 81,33 % siswa memberikan predikat sangat baik terhadap pelatihan yang telah diikuti. Pengetahuan yang didapat saat pelatihan diharapkan dapat berguna bagi siswa dalam jangka pendek maupun jangka panjang, yaitu dalam ruang lingkup kehidupan siswa yang lebih luas kedepannya.

***Korespondensi:***

**Aris Kusumawati**

Program Studi Sistem Informasi, Institut Teknologi Telkom Surabaya  
Jl. Ketintang No. 156 Ketintang Kec. Gayungan Surabaya, Indonesia

---

## **1. PENDAHULUAN**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat menghasilkan berbagai aplikasi yang dapat membantu kegiatan manusia sehari-hari menjadi lebih mudah dalam berbagai bidang, termasuk bidang pendidikan. Banyak aplikasi atau perangkat lunak saat ini yang dibuat untuk membantu proses pembelajaran berbasis multimedia, baik didedikasikan untuk membantu guru maupun untuk membantu murid dalam pembelajaran daring maupun luring (Makruf, 2017), (Wirawan & Nur, 2021), (Riadi et al., 2022). Namun karena pesatnya perkembangan teknologi, selain pembelajaran di kelas, siswa harus dibekali berbagai kemampuan *softskill* sejak dini, karena siswa dituntut untuk dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi (Nur & Irianti, 2022). *Softskill* merupakan salah satu jenis kemampuan selain *hardskill*, dimana *hardskill* menekankan pada peningkatan intelektual yang langsung pada permasalahan, sedangkan *softskill* lebih menekankan pada pembelajaran yang sifatnya untuk mengasah keterampilan hidup secara personal, maupun dalam kehidupan sosial lainnya (Makruf, 2017). Diantara *softskill* yang dibutuhkan oleh siswa adalah kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah, kemampuan berkolaborasi atau bekerjasama, kemampuan *public speaking*, kemampuan komunikasi, kemampuan manajemen waktu, kemampuan kepemimpinan, dan kemampuan kreatif (Kosanke, 2019), (Nuraida et al., 2022), (Divia et al., 2022). Dalam hal kreativitas, termasuk didalamnya adalah kemampuan mendesain, yang mana diperlukan siswa untuk mendesain berbagai keperluan mereka, seperti dalam pengerjaan *project* sekolah dan tugas-tugas daring (Alhasbi et al., 2022), (Alwi Dalimunthe & Reinita, 2022), (Patridina & Listyaputri, 2022), (Santosa et al., 2022), sekaligus untuk mengimbangi kemajuan penyebaran informasi digital yang pesat saat ini agar hasil karya siswa menjadi lebih menarik.

Saat ini ada berbagai aplikasi berbasis online yang menyediakan desain menarik, yang dapat diakses secara gratis maupun berbayar untuk berbagai kebutuhan termasuk untuk kebutuhan pendidikan, salah satunya adalah aplikasi Canva. Canva merupakan platform *design* yang kobolaratif untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan dalam membuat bermacam-macam desain sesuai keperluan pengguna, sehingga dapat meningkatkan kemampuan kreativitas desain dengan lebih baik. Diantara contoh penggunaan aplikasi Canva adalah untuk membuat kartu ucapan, poster, brosur infografik, undangan, sertifikat, serta presentasi bahan pembelajaran.

Pada saat diskusi dengan perwakilan SMAN 1 Surabaya yang dilakukan sebelum penetapan pelatihan yang akan dilaksanakan, diketahui bahwa kemampuan desain siswa masih dianggap kurang. Menurut perwakilan mitra yaitu Wakil Kepala Sekolah bidang Humas, Bapak Rusnawi, diketahui juga bahwa sebagian kecil siswa SMA N 1 Surabaya sudah menggunakan aplikasi desain Canva, namun kemampuan desain yang dimiliki masih harus ditingkatkan. Oleh karena itu, pelatihan desain Canva dipilih sebagai tema utama kegiatan pengabdian masyarakat ini, khususnya dalam bentuk pelatihan pembuatan poster.

Kegiatan pengabdian masyarakat di SMAN 1 Surabaya diadakan dalam dua pelatihan kepada guru dan siswa-siswa SMAN 1 Surabaya. Pelatihan Canva di SMAN 1 Surabaya diberikan oleh mahasiswa prodi Sistem Informasi Institut Teknologi Telkom Surabaya, guru-guru SMAN 1 Surabaya mengikuti pelatihan Canva dengan membuat materi pembelajaran sesuai bidang pengajaran guru masing-masing. Setelah guru-guru membuat materi pembelajaran menggunakan canva diadakan

penilaian hasil pembuatan materi pengajaran dengan dipilih desain terbaik dan menarik sebagai bentuk peningkatan soft skill setelah pelaksanaan pelatihan. Pelatihan Canva sudah pernah dilakukan sebelumnya dalam dunia pendidikan dan mendapatkan hasil yang positif, baik itu pelatihan Canva bagi guru (Faisol & Chasanah, 2022)(Sinduningrum et al., 2021)(Mulyawati et al., 2022)(Pagi et al., 2022), maupun pelatihan Canva bagi siswa (Septiarini et al., 2022)(Chairunnisa & Sundi, 2021). Oleh sebab itu, pelatihan ini juga diharapkan dapat memberikan hasil yang positif untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas desain siswa SMA N 1 Surabaya.

Pelatihan Canva bagi siswa SMA N 1 Surabaya bertujuan untuk menunjang kemampuan desain yang mungkin diperlukan oleh para siswa saat ini dalam jangka pendek dan diharapkan dapat terus dimanfaatkan untuk berbagai keperluan siswa pada lingkungan yang lebih luas dalam jangka panjang. Berdasarkan target tersebut, siswa SMA N 1 Surabaya diberikan pelatihan pembuatan poster menggunakan Canva agar dapat menambah ide atau kreativitas siswa dalam mendesain suatu karya untuk peningkatan kualitas publikasi berbagai produk atau kegiatan siswa di sekolah. Selain itu, kemampuan mendesain poster yang baik dapat juga digunakan untuk promosi bisnis yang mungkin dimiliki oleh siswa (Monitasari, 2021)(Septiarini et al., 2022)(Gunawan & Rachmani, 2022)(Fuadiputra et al., 2022).

## **2. METODE PELAKSANAAN**

Pelatihan Canva bagi siswa SMA N 1 Surabaya dalam penelitian ini merupakan bagian dari program pengabdian masyarakat yang dijalankan oleh tiga orang dosen dan tiga orang mahasiswa Sistem Informasi Institut Teknologi Telkom Surabaya. Pelatihan Canva ini dilakukan di SMAN 1 Surabaya, Jawa Timur, pada tanggal 30 September 2022. Pelaksanaan pelatihan dilakukan setelah melalui analisis permasalahan yang telah dijabarkan pada pendahuluan, dimana kemudian telah dilakukan juga analisis kebutuhan mitra agar didapatkan solusi yang berguna bagi SMA N 1 Surabaya yang merupakan mitra program pengabdian masyarakat ini. Berikut merupakan rincian tahapan pelaksanaan kegiatan pelatihan yang dilakukan mulai dari perencanaan awal hingga penyusunan laporan akhir:

### **A. Perencanaan Awal Kegiatan Pengabdian Masyarakat**

Target kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah pelatihan bagi siswa sekolah menengah atas yang berlokasi di Surabaya, namun sebelum pencarian mitra, dilakukan perencanaan awal terlebih dahulu terkait alternatif-alternatif pelatihan yang dapat dilakukan melalui *brainstorming* dengan anggota kegiatan pengabdian masyarakat yang akan berperan sebagai pengisi materi pelatihan.

Hasil yang didapatkan diantaranya adalah beberapa jenis pelatihan seperti pelatihan literasi komputer, pemrograman dasar, dan desain menggunakan Canva. Beberapa alternatif ini kemudian dimasukkan kedalam proposal saat pencarian mitra untuk kemudian ditawarkan sebagai kegiatan yang dapat dipilih sesuai kebutuhan mitra.

### **B. Pencarian Mitra Program Pengabdian Masyarakat**

Pencarian mitra dilakukan dengan mengunjungi beberapa sekolah menengah atas yang berlokasi di Kota Surabaya. Pada saat pencarian mitra ini, anggota tim pengabdian masyarakat dari IT Telkom Surabaya berdiskusi dengan pihak sekolah yang dikunjungi terkait permasalahan yang menjadi perhatian pihak sekolah untuk diselesaikan berdasarkan alternatif-alternatif pelatihan yang sudah direncanakan sebelumnya. Jika permasalahan mitra dapat diselesaikan dengan solusi yang ditawarkan oleh tim pengabdian masyarakat dan tidak ada kendala lain yang menghalangi terselenggaranya kegiatan pengabdian masyarakat dari kedua belah pihak, maka kerjasama

dengan mitra dapat dilakukan. Mitra sekolah yang kemudian sesuai dengan kriteria dan bersedia menjalankan program pengabdian masyarakat ini adalah SMA N 1 Surabaya.

### **C. Penentuan Materi dan Jadwal Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat dengan Mitra**

Setelah berdiskusi dengan perwakilan sekolah SMA N 1 Surabaya, pelatihan yang disepakati untuk dilakukan adalah pelatihan desain menggunakan Canva bagi siswa kelas XI. Canva menawarkan berbagai *fiture* desain yang dapat digunakan untuk berbagai keperluan, seperti desain dokumen, presentasi, media sosial, sertifikat, poster, undangan, dan masih banyak lainnya. Berdasarkan berbagai *fiture* ini, kedua belah pihak sepakat untuk memberikan pelatihan desain poster kepada siswa karena ilmu yang dipelajari dapat dimanfaatkan oleh siswa dalam jangka pendek untuk berbagai kegiatan di sekolah, maupun jangka panjang untuk kebutuhan siswa yang lebih luas kedepannya. Waktu pelaksanaan kegiatan yang ditawarkan oleh mitra melalui Wakil Kepala Sekolah Bidang Humas SMA N 1 Surabaya adalah dapat dipilih di hari kerja pada bulan Agustus hingga Desember 2022.

### **D. Pembuatan Materi Pelatihan Sesuai Rencana Kegiatan Pengabdian Masyarakat**

Pembuatan materi pelatihan desain poster menggunakan Canva dilakukan oleh tim pengabdian masyarakat. Materi yang diberikan kepada siswa adalah dalam bentuk presentasi Power Point dan modul tutorial desain poster menggunakan Canva. Selain pemberian materi, siswa juga diajak untuk langsung mempraktikkan cara mendesain poster menggunakan Canva.

### **E. Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Masyarakat**

Pelatihan Canva bagi siswa SMA N 1 Surabaya dilakukan pada tanggal 30 September 2022 dengan rincian agenda sebagai berikut:

#### 1) Pemberian materi.

Pelatihan yang diberikan berjudul “Pelatihan Canva sebagai Penunjang Kreativitas Kemampuan Desain Bagi Siswa SMA Negeri 1 Surabaya”. Adapun materi yang disampaikan dalam pelatihan adalah sebagai berikut:

- a) Pentingnya desain grafis;
- b) Apa itu Canva;
- c) Manfaat menggunakan Canva;
- d) Fitur-fitur aplikasi Canva;
- e) Peluang yang ditawarkan dalam desain grafis;
- f) Manfaat ilmu desain grafis;
- g) Tutorial dan praktik pembuatan poster menggunakan Canva.

#### 2) Praktik desain

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat pembuatan poster menggunakan Canva dilakukan dalam bentuk pelatihan dengan ceramah interaktif, tutorial, praktik desain secara langsung, diskusi, dan tanya jawab. Praktik desain secara langsung dalam menggunakan Canva dalam pembuatan poster bertujuan untuk membuat peserta tidak hanya memahami teori tapi juga dapat mempraktikkan penggunaan Canva.

#### 3) Evaluasi kegiatan pengabdian masyarakat

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui apakah kegiatan pelatihan Canva yang sudah dilakukan memberikan manfaat yang cukup signifikan bagi peserta pelatihan, baik dalam hal teori yang diberikan maupun dari praktik desain yang telah dilakukan. Evaluasi dilakukan diakhir kegiatan melalui pemberian kuesioner yang diisi oleh seluruh peserta pelatihan.

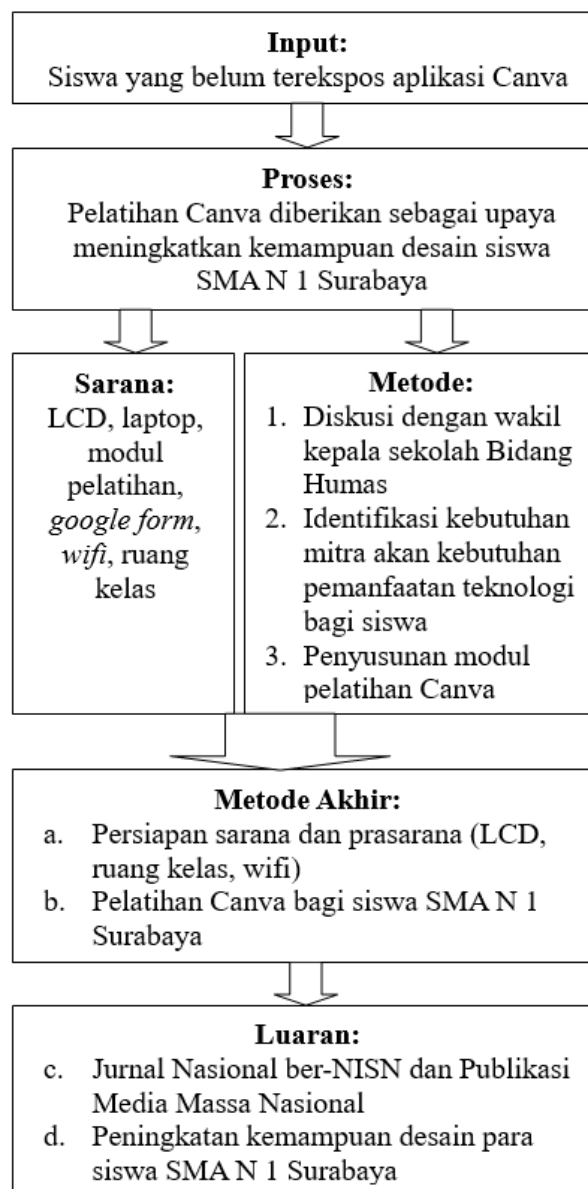
4) Dokumentasi

Dokumentasi kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan selama kegiatan berlangsung, yang mencakup dokumentasi foto dan video berbagai aktivitas yang dilakukan oleh dosen, mahasiswa, guru, dan siswa SMA N 1 Surabaya selama pelatihan.

**F. Pembuatan Laporan Akhir**

Setelah kegiatan pelatihan selesai dilakukan, maka dilanjutkan dengan pembuatan laporan akhir dari seluruh rangkaian kegiatan pengabdian masyarakat yang dimulai dari perencanaan awal. Pembuatan laporan dilakukan agar terdapat bukti nyata bahwa kegiatan pengabdian masyarakat telah dilaksanakan sebagai bentuk tanggung jawab pelaksana pengabdian masyarakat kepada institusi.

Gambar 1 menunjukkan sistem pelaksanaan pelatihan desain poster menggunakan Canva dimulai dari *input*, proses, sarana dan metode yang digunakan, serta luaran yang diharapkan dari seluruh rangkaian program pengabdian masyarakat ini.



**Gambar 1.** Sistem Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat Pelatihan Canva Bagi Siswa SMA N 1 Surabaya

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dapat ditinjau melalui keterlibatan atau partisipasi mitra, *feedback* kegiatan dari peserta pelatihan, dan hasil yang dicapai berdasarkan *feedback* tersebut.

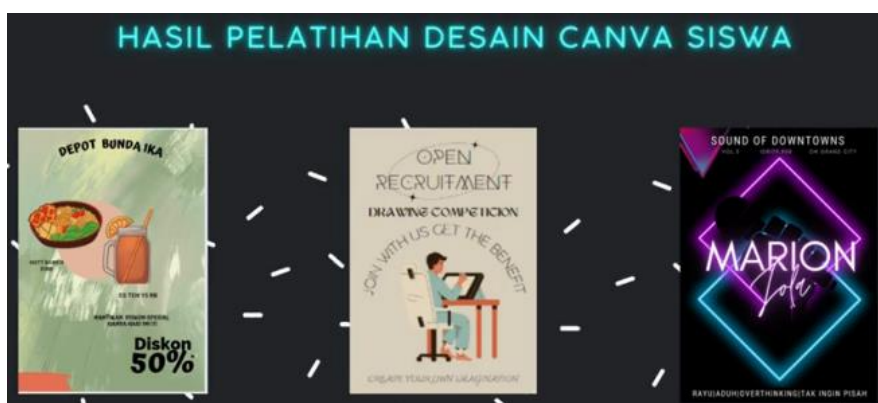
#### A. Partisipasi Mitra

Masyarakat sasaran pada kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah pihak SMA N 1 Surabaya. Sebelum pelaksanaan pelatihan, Wakil Kepala Sekolah bidang Humas sangat kooperatif dalam memberikan masukan dan bantuan, seperti penyediaan sarana dan prasana yang meliputi LCD, ruang kelas, WiFi, dan tenaga kebersihan demi kelancaran kegiatan pelatihan. Selama pelatihan, partisipasi siswa SMA N 1 Surabaya dapat dikatakan baik, dilihat dari antusiasme siswa saat melakukan praktik pembuatan poster menggunakan Canva serta banyaknya pertanyaan yang diajukan terkait desain dan penggunaan Canva kepada para mahasiswa yang mendampingi siswa selama pelatihan berlangsung. Gambar 2 memperlihatkan kegiatan praktik desain poster oleh siswa SMA N 1 Surabaya yang dikawal oleh beberapa mahasiswa IT Telkom Surabaya. Siswa terlihat sangat tertarik dengan penggunaan Canva dalam pembuatan poster karena dirasa dapat meningkatkan kualitas dan nilai jual barang maupun kegiatan yang ingin mereka tampilkan kepada banyak orang.



Gambar 2. Pelatihan Canva bagi siswa SMA N 1 Surabaya

Setelah praktik desain poster, siswa juga berpartisipasi dalam lomba membuat desain poster mereka sendiri selama sisa waktu pelatihan. Tiga desain terbaik lalu dipilih oleh tim pengabdian masyarakat berdasarkan kriteria-kriteria tertentu. Gambar ketiga desain terbaik tersebut dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Hasil tiga gaya desain terbaik pembuatan poster pada Canva oleh siswa SMAN 1 Surabaya



**Gambar 4.** Penyerahan hadiah kepada siswa-siswa yang membuat tiga desain poster terbaik

Gambar 4 menunjukkan penyerahan hadiah kepada siswa-siswa yang berhasil membuat tiga desain terbaik. Partisipasi siswa dalam pelatihan diakhiri dengan foto bersama dengan tim pengabdian masyarakat yang dapat dilihat pada Gambar 5.



**Gambar 5.** Foto bersama dosen, mahasiswa, dan siswa SMAN 1 Surabaya

**B. Feedback Kegiatan**

Tabel 1 menunjukkan hasil feedback pelatihan dari kuesioner yang diisi oleh 15 orang siswa yang menjadi peserta pelatihan.

**Tabel 1.** *Feedback Kegiatan dari Peserta Pelatihan Canva*

Penilaian	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
Dosen dan Mahasiswa ITTS bersikap ramah dan cepat tanggap membantu selama pelatihan			1	14
Pihak kampus ITTS memberikan pendampingan kepada peserta				15
Peserta mendapatkan pengetahuan yang bermanfaat dari ITTS			5	10

Penilaian	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
Kegiatan pelatihan telah sesuai dan mencapai target yang diharapkan peserta			4	11
Potensi keberlanjutan kegiatan antara mitra dengan ITTS			4	11
<b>Jumlah</b>	0	0	14	61
<b>% Total per predikat</b>	0	0	18,67%	81,33%
<b>% Total</b>	<b>100%</b>			

Berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan kepada siswa SMA N 1 Surabaya, pelatihan Canva yang dilaksanakan melalui program pengabdian kepada masyarakat sangat bermanfaat bagi siswa SMAN 1 Surabaya, dimana terlihat sebanyak 81,33 % siswa memberikan *feedback* dengan predikat sangat baik. Beberapa *feedback* positif lainnya juga diberikan oleh siswa mengenai pelaksanaan pelatihan yang disampaikan melalui wawancara dengan tim pengabdian masyarakat, diantaranya adalah kegiatan praktik dan lomba desain poster mereka lakukan dirasa cukup menantang dan menyenangkan karena dipandu dengan baik oleh mahasiswa. Kendala pelaksanaan pengabdian masyarakat berupa pelatihan canva bagi siswa SMAN 1 Surabaya tidak terdapat kendala yang serius. Beberapa kendala tersebut antara lain, kurangnya pemahaman siswa-siswa SMAN 1 Surabaya mengenai penggunaan canva dalam pembuatan bahan materi belajar serta pembuatan poster, dan kendala dalam penggunaan jaringan WiFi ketika pelaksanaan pelatihan canva. Setelah dilakukan penilaian evaluasi siswa-siswa SMAN 1 Surabaya tampak mulai paham pentingnya penggunaan canva sehingga dapat meningkatkan kemampuan tenaga pendidik maupun murid di SMA Negeri 1 Surabaya terutama dalam pemanfaatan teknologi informasi sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran dan kualitas lulusan SMAN 1 Surabaya. Untuk mengatasi kendala penggunaan jaringan WiFi, saat pelaksanaan pelatihan canva melakukan peminjaman ORBIT PuTI Institut Teknologi Telkom Surabaya sehingga proses pelatihan canva berjalan dengan lancar di SMAN 1 Surabaya.

### C. Hasil yang Dicapai

Berdasarkan analisis hasil kuesioner dan wawancara dengan beberapa peserta pelatihan, kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan Canva bagi siswa SMA N 1 Surabaya sudah sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pelatihan yaitu untuk meningkatkan *softskill* desain para siswa khususnya dalam mendesain poster menggunakan Canva.

## 4. KESIMPULAN

Perkembangan teknologi yang pesat menuntut peningkatan *softskill* yang terus diperbarui juga untuk mengantisipasi kesenjangan antara perkembangan teknologi dan kemampuan penggunaannya. Peningkatan *softskill* diantaranya adalah peningkatan kemampuan desain yang dapat dilatih sejak di bangku sekolah. Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pengabdian masyarakat yaitu pelatihan desain menggunakan Canva bagi siswa SMA N 1 Surabaya sangat bermanfaat dan tepat sasaran untuk pengembangan *softskill* peserta pelatihan. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil kuesioner yang menunjukkan bahwa sebanyak 81,33 % siswa memberikan predikat sangat baik terhadap pelatihan yang sudah diikuti. Pengetahuan yang



didapat saat pelatihan diharapkan dapat berguna bagi siswa dalam jangka pendek maupun jangka panjang, yaitu dalam ruang lingkup kehidupan siswa yang lebih luas kedepannya.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada LPPM dan Admisi Institut Teknologi Telkom Surabaya yang telah mendanai serta mendukung kegiatan pengabdian masyarakat di SMA Negeri 1 Surabaya.

### DAFTAR PUSTAKA

- Alhasbi, F., Rochmawan, A. E., Wulandari, I. A., Amin, L. H., Komunikasi, P., Islam, P., Pendidikan, P., & Madrasah, G. (2022). Pelatihan Desain Grafis Untuk Membentuk Identitas. *Journal of Community Service*, 1(1), 10–24.
- Alwi Dalimunthe, C. N., & Reinita, R. (2022). Validity Canva Video Media Integrated Thematic Learning Based On PBL Models In Elementary Schools. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 7(1), 132–160. <https://doi.org/10.22437/gentala.v7i1.18346>
- 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.
- Divia, B. C., Herlina, K., & Ertikanto, C. (2022). Learning Of Inquiry Sequences-Based E-Student Worksheet Assisted By Canva To Stimulate Hands-On Skills, Mind-On Activity, And Science Process Skills. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 05(3), 318–329. <https://doi.org/10.24042/ijisme.v5i1.13905>
- Faisol, A., & Chasanah, S. L. (2022). *Pelatihan Canva Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Guru- Guru SMK Di Bandar Lampung*. 3(3), 193–202. <https://doi.org/10.23960/jpkmt.v3i3.96>
- Fuadiputra, I. R., Parwati, K. Y., & Fitriyanti, M. F. (2022). Pendampingan Metode Pembelajaran Kewirausahaan Dengan Sistem Bisnis Model Canvas Pada SMA Muhammadiyah 1 Malang. *Jurnal Pengabdian Manajemen*, 1(2), 64. <https://doi.org/10.30587/jpmanajemen.v1i2.3413>
- Gunawan, W. Ben, & Rachmani, M. (2022). Pelatihan Soft Skill sebagai Strategi Eskalasi Promosi UMKM di Desa Eko-Eduwisata Kandri dan Jatirejo, Kecamatan Gunungpati, Kota Semarang. *Altruis: Journal of Community Services*, 3(2), 34–38. <https://doi.org/10.22219/altruis.v3i2.21009>
- Kosanke, R. M. (2019). *Soft Skill yang Harus Dimiliki Siswa Supaya Sukses Dalam Karir di Masa Depan*. Akupintar.
- Makruf, S. A. (2017). Urgensi Desain Pembelajaran Berbasis Soft Skill di Perguruan Tinggi. *Cendekia: Journal of Education and Society*, 15(2), 21. <https://doi.org/10.21154/cendekia.v15i2.905>
- Monitasari, L. (2021). Pengembangan Model Discovery Learning Berbasis Mobile Untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21 Pada Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Kejuruan*, 101(2), <https://jurnal.uns.ac.id/jptk>.
- Mulyawati, I., Whindi Arini, N., & Polina, L. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Canva Dan Padlet Bagi Guru Sd Di Sdn Pulogebang 09 Pagi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6, 170–174.
- Nur, N., & Irianti, A. (2022). *Pelatihan Microsoft Word dan Microsoft Excel pada Siswa SMK Negeri 1 Tinambung*. 4(2), 81–87. <https://doi.org/10.35970/madani.v1i1.1349>
- Nuraida, N., Susanti, T., & Jailani, M. S. (2022). Desain E-Magazine Pada Mata Pelajaran Biologi Bermuatan High Order Thingking Skill (HOTS) Untuk Siswa SMA/MA. *Jurnal Biotek*, 10(1), 83–101. <https://doi.org/10.24252/jb.v10i1.26052>
- Pagi, S. D. N. P., Mulyawati, I., Arini, N. W., & Polina, L. (2022). *Pelatihan Media Pembelajaran Canva Dan Padlet Bagi Guru Sd Di*. 6, 170–174.
- Patridina, E. P. B. G. G., & Listyaputri, D. R. (2022). Analisis Poster Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Afrika. *Jurnal Pendidikan*, 31(2), 207. <https://doi.org/10.32585/jp.v31i2.2654>
- Riadi, I., Fadlil, A., Andrianto, F., Elvina, A., Fanani, G., & Nasution, D. S. (2022). Penggunaan Teknologi Tools Powerpoint dan Canva untuk Media Informasi. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 341. <https://doi.org/10.30651/aks.v6i2.11781>
- Santosa, M. H., Ratminingsih, N. M., Dewi, N. L. P. E. S., & Paramartha, A. G. Y. (2022). Investigasi

Refleksi Guru Terhadap Pelatihan Desain Pembelajaran Daring engan Kerangka Integrasi Teknologi “Triple E.” *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat (SENADIMAS) 7*, 542–553.

- Septiarini, A., Puspitasari, N., Gotama, Y. S., Chandra, S. B. E., Dwi, G. P., Mahardika, D. P., & Kurniawan, R. (2022). Pelatihan Aplikasi Canva Untuk Mendukung Kreativitas Kemampuan Desain Bagi Siswa Sman 4 Samarinda. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Intimas (Jurnal INTIMAS): Inovasi Teknologi Informasi Dan Komputer Untuk Masyarakat*, 2(2), 123–128. <https://doi.org/10.35315/intimas.v2i2.9033>
- Sinduningrum, E., Hanif, I. F., Rosalina, R., Pratiwi, N., & Sholeh, M. (2021). Pelatihan Aplikasi Canva Dalam Mendukung Pelajaran Jarak Jauh Bagi Guru Smk Muhammadiyah 7 Jakarta. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 25. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.4898>
- Wirawan, R., & Nur, M. A. (2021). Sosialisasi Aplikasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia. *Madani : Indonesian Journal of Civil Society*, 3(2), 08–13. <https://doi.org/10.35970/madani.v3i2.547>