

PELATIHAN DESAIN GRAFIS BERBASIS CANVA SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KOMPETENSI KREATIF SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS

Darmansah¹, Koko Handoko², Novri Adhiatma³, Erlin Elisa⁴, Pastima Simanjuntak⁵

^{1,3,4}Universitas Putera Batam, Sistem Informasi, Batam, Indonesia

^{2,5}Universitas Putera Batam, Teknik Informatika, Batam, Indonesia

Email, darmansah071@gmail.com¹, kokohandoko01@gmail.com², ad.novri@gmail.com³, elin210110@gmail.com⁴, pastima@puterabatam.ac.id⁵

Abstrak: Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi kreatif, keterampilan desain, dan literasi digital siswa SMA X Batam melalui pelatihan desain grafis berbasis Canva. Kegiatan melibatkan 42 siswa dan dilaksanakan melalui tahapan persiapan, penyampaian materi, demonstrasi, praktik pembuatan desain, evaluasi, serta pendampingan. Materi pelatihan mencakup pengenalan Canva, penggunaan fitur dasar, pemilihan warna dan tipografi, pengaturan tata letak, serta pembuatan produk desain berupa poster, infografis, dan konten visual. Evaluasi pemahaman peserta dilakukan melalui pre-test dan post-test yang mencakup konsep dasar desain grafis, fungsi Canva, penggunaan fitur dasar, serta prinsip tipografi dan warna. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa nilai rata-rata peserta meningkat dari 56,4 pada pre-test menjadi 84,7 pada post-test, dengan selisih 28,3 poin atau sekitar 50,2% dibandingkan nilai awal. Jumlah siswa yang memperoleh nilai minimal 75 meningkat dari 9 siswa (21,4%) menjadi 36 siswa (85,7%). Hasil tersebut menunjukkan peningkatan skor pemahaman secara deskriptif setelah pelatihan, tetapi belum membuktikan hubungan sebab-akibat secara kuat karena tidak disertai pengujian statistik atau desain evaluasi pembandingan. Kegiatan ini dapat menjadi alternatif pelatihan praktis untuk mendukung pemahaman desain grafis dan penggunaan fitur dasar Canva. Pelatihan lanjutan dengan materi yang lebih beragam direkomendasikan untuk mendukung pengembangan keterampilan desain dan literasi digital siswa secara berkelanjutan.

Kata Kunci: Canva; desain grafis; kompetensi kreatif; literasi digital; pengabdian kepada masyarakat.

Abstract: This Community Service (PkM) activity aimed to support the development of students' creative competence, design skills, and digital literacy through Canva-based graphic design training at SMA X Batam. The activity involved 42 students and consisted of preparation, material delivery, demonstrations, design practice, evaluation, and mentoring. The training covered an introduction to Canva, basic features, color and typography selection, layout arrangement, and the creation of posters, infographics, and other visual content. Participants' understanding was evaluated using a pre-test and a post-test covering basic graphic design concepts, Canva functions, basic features, and typography and color principles. The average score increased from 56.4 on the pre-test to 84.7 on the post-test, representing a difference of 28.3 points or approximately 50.2% relative to the initial score. The number of students scoring at least 75 increased from 9 (21.4%) to 36 (85.7%). These results indicate a descriptive increase in participants' understanding scores following the training; however, they do not establish a strong causal relationship because no statistical significance testing or comparison-group design was reported. The activity provides a practical training approach to support students' understanding of graphic design and their use of Canva's basic features. Further training with more diverse materials is recommended to support the continued development of students' design skills and digital literacy.

Keywords: Canva; graphic design; creative competence; digital literacy; community service.

Mitra pengabdian pada masyarakat yaitu SMA X Batam

Keywords: Canva, graphic design, creative competence, digital literacy, community service.

Submitted: 2026-09-09 — **Accepted:** 2026-10-14 — **Published:** 2026-10-22

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat, siswa tidak hanya harus tahu cara menggunakan perangkat tersebut, tetapi juga harus tahu bagaimana menggunakannya secara kreatif dan produktif (Handoko et al. 2026). Salah satu kompetensi yang relevan dalam dunia pendidikan adalah kemampuan untuk membuat konten visual karena dapat membantu proses pembelajaran, penyebaran informasi, kegiatan organisasi, dan publikasi sekolah (Darmansah et al. 2023). Salah satu keterampilan yang dapat

dikembangkan adalah desain grafis (Amudi et al. 2026). Namun, kemampuan siswa untuk membuat karya visual secara mandiri masih perlu ditingkatkan. Siswa biasa menggunakan gawai dan media sosial, tetapi mereka belum menggunakannya sepenuhnya untuk kegiatan kreatif dan produktif (Rusi et al. 2024).

Kebutuhan terhadap pelatihan desain grafis juga menjadi dasar pelaksanaan kegiatan pengabdian ini di SMA X Batam. Pada tahap persiapan, tim pengabdian mengidentifikasi kemampuan peserta dalam desain grafis dan penggunaan Canva sebagai dasar penyiapan materi pelatihan. Namun, naskah kegiatan belum menyajikan hasil identifikasi awal tersebut dalam bentuk data kuantitatif atau temuan terperinci. Oleh karena itu, kebutuhan pelatihan dalam artikel ini dijelaskan berdasarkan fokus materi dan evaluasi awal yang tersedia, tanpa menggeneralisasi kondisi seluruh siswa di sekolah mitra. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan tersebut adalah Canva. Canva merupakan platform desain grafis yang relatif mudah digunakan dan menyediakan berbagai templat serta elemen visual yang dapat dimanfaatkan oleh pemula (Sufanti et al. 2025). Siswa dapat menggunakan Canva untuk membuat proyek visual seperti poster, infografis, presentasi, pamflet, dan konten media sosial. Penggunaan Canva juga dapat membantu mereka membuat karya digital secara mandiri (Quraniyah, Risa Lailatul Fidrayani 2024).

Beberapa kegiatan pengabdian terdahulu menunjukkan bahwa pelatihan Canva memberikan dampak positif terhadap keterampilan dan kreativitas peserta (Hadjaratie et al. 2024) melaksanakan pelatihan desain grafis menggunakan Canva pada siswa SMKN 1 Bone Raya dan menemukan bahwa kegiatan tersebut dapat meningkatkan keterampilan sekaligus mendorong kreativitas dan inovasi siswa dalam menghasilkan karya desain. (Suni et al. 2024) juga melaksanakan pelatihan desain grafis menggunakan Canva dan Photopea pada siswa SMAK 7 Penabur Jakarta. Hasilnya menunjukkan bahwa karya siswa memperoleh rata-rata skor 86,5 dengan kategori sangat baik serta telah menerapkan prinsip dasar desain dan kombinasi elemen grafis. (Junaedi et al. 2025) menemukan hasil serupa dengan mengajar siswa SMK desain grafis menggunakan Canva. Kegiatan tersebut menunjukkan bahwa pendekatan praktik dan proyek dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan desain grafis dan literasi digital siswa. Selain itu, (Pujiono et al. 2025) menemukan bahwa workshop Canva meningkatkan kemampuan siswa, dengan skor pemahaman rata-rata meningkat dari 45,0 pada pre-test menjadi 85,0 pada post-test. Sementara itu, (Sitorus et al. 2025) menunjukkan bahwa, melalui kegiatan pelatihan yang praktis dan mudah diakses, pelatihan desain grafis berbasis Canva dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan teknis dan kreativitas digital siswa.

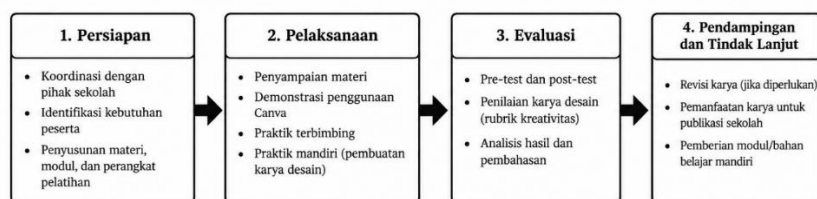
Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa pelatihan Canva telah diterapkan dalam beragam konteks pendidikan. Oleh karena itu, kebaruan kegiatan ini tidak didasarkan pada anggapan bahwa pelatihan Canva sebelumnya hanya menasar jenjang SMP atau SMK, melainkan pada penerapan pelatihan yang menggabungkan pengenalan prinsip dasar desain, demonstrasi fitur Canva, praktik pembuatan produk visual, dan evaluasi pemahaman pada siswa SMA X Batam. Fokus tersebut diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai perubahan skor pemahaman peserta setelah mengikuti pelatihan.

Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan dengan judul “Pelatihan Desain Grafis Berbasis Canva sebagai Upaya Meningkatkan Kompetensi Kreatif Siswa Sekolah Menengah Atas SMA X Batam”. Tujuan kegiatan adalah meningkatkan pemahaman siswa mengenai prinsip dasar desain grafis dan penggunaan fitur dasar Canva melalui pelatihan dan praktik langsung. Kegiatan ini juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk menerapkan materi dalam pembuatan karya visual yang informatif dan komunikatif. Dengan demikian, hasil kegiatan diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi untuk pengembangan keterampilan desain dan literasi digital siswa.

Metode

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dilaksanakan menggunakan metode pelatihan dan praktik langsung (*learning by doing*). Metode ini memberikan kesempatan kepada peserta untuk mempelajari prinsip dasar desain grafis sekaligus mempraktikkan penggunaan Canva dalam pembuatan karya visual. Kegiatan

melibatkan 42 siswa SMA X Batam dan dilaksanakan melalui empat tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan, evaluasi, serta pendampingan dan tindak lanjut. Berikut ini merupakan diagram alir dari metode pengabdian yang bisa dilihat pada gambar 1 di bawah ini:



Bagan 1. Diagram Alir Pengabdian

Kegiatan ini dilakukan melalui beberapa langkah, seperti berikut:

1) Tahap Persiapan

Tahap persiapan diawali dengan koordinasi antara tim pengabdian dan pihak sekolah untuk menentukan waktu, tempat, jumlah peserta, serta kebutuhan teknis kegiatan. Tim juga mengidentifikasi kemampuan awal peserta dalam desain grafis dan penggunaan Canva. Hasil identifikasi tersebut digunakan sebagai pertimbangan dalam menyiapkan materi, bahan ajar, perangkat presentasi, dan contoh desain yang sesuai dengan karakteristik peserta. Data terperinci hasil identifikasi awal tidak disajikan dalam naskah ini.

2) Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan pelatihan mencakup penyampaian materi, demonstrasi, dan praktik. Materi meliputi konsep dasar desain grafis, pengenalan aplikasi Canva, penggunaan templat dan elemen grafis, pemilihan warna dan tipografi, pengaturan tata letak, serta penyusunan informasi menjadi desain visual. Tim pengabdian mendemonstrasikan langkah-langkah pembuatan desain secara bertahap. Selanjutnya, peserta melakukan praktik mandiri dengan membuat karya visual berdasarkan tema yang berkaitan dengan lingkungan sekolah, seperti poster kegiatan, poster pendidikan, kampanye kebersihan, atau konten informasi sekolah.

3) Tahap Evaluasi

Evaluasi pemahaman peserta dilakukan melalui pre-test sebelum penyampaian materi dan post-test setelah pelatihan dan praktik selesai. Materi evaluasi mencakup konsep dasar desain grafis, fungsi Canva, penggunaan fitur dasar, serta prinsip tipografi dan warna. Hasil kedua tes dibandingkan secara deskriptif dengan melihat nilai rata-rata, nilai terendah, nilai tertinggi, dan jumlah peserta yang memperoleh nilai minimal 75. Selisih nilai rata-rata dihitung dengan mengurangi rata-rata pre-test dari rata-rata post-test. Persentase perubahan relatif dihitung dengan membagi selisih tersebut dengan nilai rata-rata pre-test, kemudian mengalikannya dengan 100%. Jumlah dan bentuk butir soal, rentang skor instrumen, serta prosedur validasi tes perlu dijelaskan berdasarkan dokumen instrumen yang benar-benar digunakan karena informasi tersebut belum tercantum dalam naskah sumber. Dalam rancangan evaluasi kegiatan, keterampilan praktik dan kualitas karya direncanakan untuk ditinjau melalui observasi dan rubrik yang mencakup ide kreatif, komposisi dan tata letak, pemilihan warna, tipografi, kesesuaian isi dengan tema, serta kerapian desain.

4) Tahap Pendampingan dan Tindak Lanjut

Pada tahap pendampingan, peserta memperoleh kesempatan untuk memperbaiki karya berdasarkan masukan selama kegiatan. Tim pengabdian juga menyediakan bahan dan modul pelatihan sebagai sumber belajar mandiri. Pengembangan pelatihan lanjutan dengan materi yang lebih beragam direkomendasikan agar keterampilan desain peserta dapat terus dikembangkan. Rekomendasi tersebut merupakan usulan tindak lanjut, bukan bukti bahwa program lanjutan telah dilaksanakan.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) telah dilaksanakan dengan melibatkan sebanyak 42 siswa sebagai peserta. Kegiatan ini dilaksanakan sebagai bentuk upaya untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memanfaatkan teknologi digital, khususnya dalam bidang desain grafis. Pelatihan difokuskan pada pengenalan aplikasi Canva, pemanfaatan fitur-fitur dasar Canva, penerapan prinsip desain sederhana, serta praktik pembuatan karya visual.

1) Hasil Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan dimulai dengan materi tentang konsep dasar desain grafis. Selanjutnya, peserta dikenalkan dengan berbagai fitur Canva, yang merupakan platform desain yang mudah digunakan oleh pemula. Fungsi-fungsinya termasuk memilih template, menggunakan elemen grafis, mengatur warna, jenis, dan ukuran huruf, mengatur tata letak, dan menyisipkan gambar. Sehingga siswa dapat mengikuti proses secara langsung, penyampaian materi dilakukan secara demonstratif dengan menunjukkan langkah-langkah pembuatan desain. Selama kegiatan berlangsung, peserta menunjukkan antusiasme yang cukup tinggi. Hal ini terlihat dari siswa yang aktif mengikuti demonstrasi, mencoba berbagai fitur Canva, mengajukan pertanyaan, dan melakukan praktik sendiri. Pada awalnya, beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam menentukan kombinasi warna, memilih jenis huruf yang tepat, mengatur posisi elemen, dan menyesuaikan ukuran objek dalam desain. Siswa akan lebih mampu menggunakan komponen dasar Canva dengan lebih baik setelah mendapatkan bantuan dan contoh secara bertahap. Selanjutnya, kegiatan dilanjutkan dengan praktik pembuatan karya desain. Peserta diminta untuk membuat desain berdasarkan tema yang telah ditentukan. Poster, infografis, pamflet, atau konten media sosial adalah beberapa contoh karya yang dapat dibuat. Siswa tidak hanya diminta untuk memahami penggunaan aplikasi, tetapi mereka juga diminta untuk mengembangkan ide dan kreativitas dalam membuat karya visual. Pendekatan praktik secara langsung memberi mereka kesempatan untuk mencoba, melakukan kesalahan, memperbaiki desain, dan membuat produk desain mereka sendiri.

2) Hasil Praktik dan Produk Desain Siswa

Untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa sebelum dan setelah mengikuti pelatihan, dilakukan evaluasi melalui pre-test dan post-test. Pre-test dilakukan sebelum materi pelatihan dimulai, dan post-test dilakukan setelah praktik dan semua materi dipelajari. Pemahaman siswa tentang konsep dasar desain grafis, fungsi Canva, penggunaan fitur dasar, dan prinsip tipografi dan warna dievaluasi. Mereka juga dinilai bagaimana mereka menerapkan materi ke dalam proses pembuatan desain. Berikut ini adalah hasil evaluasi dari 42 peserta yang bisa dilihat pada tabel 1 dibawah ini:

Tabel 1. Hasil Evaluasi Kegiatan

Indikator	Pre-test	Post-test
Jumlah peserta	42 siswa	42 siswa
Nilai rata-rata	56,4	84,7
Nilai terendah	35	65
Nilai tertinggi	78	98
Siswa memperoleh nilai ≥ 75	9 siswa (21,4%)	36 siswa (85,7%)

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa siswa lebih memahami pelatihan. Nilai rata-rata peserta sebelum pelatihan sebesar 56,4, tetapi meningkat menjadi 84,7 setelah pelatihan, menunjukkan peningkatan rata-rata sebesar 28,3 poin, atau sekitar 50,2%, dari nilai awal. Selain itu, ada peningkatan dalam jumlah siswa yang mencapai nilai minimal 75. Sebelum pelatihan, hanya 9 siswa, atau 21,4 persen, yang mencapai nilai minimal 75, tetapi setelah pelatihan, jumlahnya meningkat menjadi 36 siswa, atau 85,7 persen. Peningkatan hasil evaluasi tersebut tidak terlepas dari karakteristik Canva yang relatif sederhana dan mudah dipahami

oleh pengguna pemula. Siswa tidak harus memiliki kemampuan desain grafis tingkat lanjut untuk dapat menghasilkan sebuah karya. Ketersediaan template, elemen visual, jenis huruf, gambar, dan berbagai fitur pengeditan memungkinkan siswa untuk bereksperimen dan mengembangkan ide secara lebih bebas. Dengan demikian, siswa dapat belajar mengenai konsep desain sekaligus mengembangkan kreativitas melalui proses praktik. Berikut ini adalah distribusi kategori nilai dalam pelatihan ini yang bisa dilihat pada tabel 2 dibawah ini:

Tabel 2. Distribusi Kategori Nilai

Kategori	Rentang nilai
Sangat baik	86–100
Baik	75–85
Cukup	60–74
Kurang	Di bawah 60

Adapun hasil dari Distribusi Kategori Nilai Pre-test dan Post-test siswa dapat dilihat pada tabel 3 dibawah ini:

Tabel 3. Nilai Pre-test dan Post-test

Kategori	Pre-test (siswa)	Pre-test (%)	Post-test (siswa)	Post-test (%)
Sangat baik (86–100)	0	0,0%	18	42,9%
Baik (75–85)	9	21,4%	18	42,9%
Cukup (60–74)	12	28,6%	6	14,3%
Kurang (di bawah 60)	21	50,0%	0	0,0%
Total	42	100%	42	100%

Hasil tersebut menunjukkan bahwa setelah mengikuti pelatihan, sebagian besar peserta telah mencapai kriteria nilai yang ditetapkan. Dengan demikian, pelatihan Canva berpotensi meningkatkan pemahaman siswa mengenai konsep dasar desain grafis, penggunaan fitur Canva, serta penerapan prinsip tipografi dan warna dalam proses pembuatan desain. Berikut merupakan dokumentasi kegiatan ini yang bisa dilihat pada gambar 2 dibawah ini:



Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan

3) Hasil Praktik dan Produk Desain Siswa

Selain melalui pre-test dan post-test, keberhasilan kegiatan juga dapat diukur dari karya peserta. Pada tahap praktik, siswa diberi kesempatan untuk membuat desain berdasarkan tema yang telah ditentukan secara mandiri. Karena kompetensi desain grafis tidak hanya diukur dari kemampuan untuk menjawab pertanyaan secara teoritis, tetapi juga dari kemampuan siswa untuk membuat produk visual, kegiatan praktik sangat penting. Siswa secara umum dapat membuat desain dengan menggunakan fitur dasar Canva. Mereka

dapat memilih template, mengubah teks, memasukkan gambar, menambahkan elemen visual, dan mengatur warna dan tata letak. Beberapa siswa juga mulai mengubah template yang tersedia, sehingga desain yang mereka buat tidak hanya berasal dari penggunaan template. Hasil karya dievaluasi dengan mempertimbangkan berbagai aspek, seperti ide kreatif, komposisi dan tata letak, pemilihan warna, tipografi, kesesuaian isi dengan tema, dan kerapian desain. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa telah belajar bahwa desain tidak hanya harus membuat gambar yang menarik, tetapi juga harus memiliki keteraturan antara teks, wartawan, dan warna. Berikut ini Adalah beberapa hasil dari desain produk yang dibuat siswa yang bisa di lihat pada gambar 3 dibawah ini:



Gambar 3. Contoh Desain Produk Siswa

4) Pembahasan

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan desain grafis berbasis Canva meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa. Ini terbukti dengan peningkatan nilai rata-rata pre-test sebesar 56,4 menjadi 84,7 dan peningkatan jumlah siswa yang mendapatkan nilai setidaknya 75 dari 21,4% menjadi 85,7%. Hasil ini menunjukkan bahwa metode pelatihan yang menggabungkan penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan langsung dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa. Hasil ini sejalan dengan (Suni et al. 2024) dan (Sitorus et al. 2025) yang menunjukkan bahwa kemampuan desain, kreativitas, dan keterampilan digital siswa dapat ditingkatkan melalui pelatihan Canva. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman teknis siswa, tetapi juga membantu mereka menjadi lebih kreatif dengan mendesain produk. Sesuai dengan tema yang diberikan, siswa dapat menggunakan template, mengatur warna, memilih tipografi, dan menyusun elemen visual. Oleh karena itu, Canva dapat berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif yang membantu siswa meningkatkan keterampilan kreatif dan literasi digital mereka. Kegiatan serupa juga dapat dilakukan secara berkelanjutan dengan menggunakan berbagai bahan, seperti poster, infografis, konten media sosial, dan media untuk mempromosikan sekolah.

Kesimpulan

Pelatihan desain grafis berbasis Canva yang dilaksanakan terhadap 42 siswa SMA X Batam memberikan hasil berupa peningkatan skor pemahaman peserta setelah kegiatan. Nilai rata-rata pre-test meningkat dari 56,4 menjadi 84,7 pada post-test, dengan selisih 28,3 poin atau kenaikan relatif sekitar 50,2% dari nilai awal. Jumlah peserta yang memperoleh nilai minimal 75 juga meningkat dari 9 siswa (21,4%) menjadi 36 siswa (85,7%). Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan skor pemahaman secara deskriptif setelah peserta mengikuti pelatihan yang mencakup penyampaian materi, demonstrasi, dan praktik langsung menggunakan Canva. Peserta juga memperoleh pengalaman dalam membuat produk visual dengan memanfaatkan fitur dasar aplikasi. Pelatihan lanjutan dengan materi yang lebih beragam, seperti desain poster, infografis, konten media sosial, dan branding sederhana, direkomendasikan sebagai upaya pengembangan keterampilan desain, kompetensi kreatif, dan literasi digital siswa. Evaluasi berikutnya perlu

dilengkapi dengan instrumen tes yang terdokumentasi, jumlah siswa yang lebih banyak, rubrik penilaian karya yang lebih terukur, serta data keterampilan praktik dan kepuasan peserta agar hasil kegiatan dapat dinilai secara lebih menyeluruh.

Ucapan Terima Kasih

Tim Pengabdian kepada Masyarakat mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah SMA X Batam beserta seluruh guru dan tenaga kependidikan atas dukungan, kerja sama, dan fasilitasi yang diberikan selama pelaksanaan kegiatan pelatihan desain grafis berbasis Canva. Dukungan tersebut membantu terlaksananya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

Referensi

- Amudi, Abdiyah, Agus Wiyono, Nurul Makmudiyah, Lynda Refnitasari, and Naimah Putri Kamila. 2026. "Peningkatan Kompetensi Dan Peluang Usaha Melalui Pelatihan Desain Grafis Dengan Inkscape Bagi Siswa SMK Kota Pekanbaru." *JPP IPTEK* 10(1):21–32. doi: 10.31284/j.jpp-iptek.2026.v10i1.8849.
- Darmansah, Budy Satria, Leonard Tambunan, and Tomy Nanda Putra. 2023. "Pemanfaatan It Dalam Peningkatan Kompetensi Pengembangan Bahan Ajar Studi Kasus: Smks Teknologi Industri Pinggir." *J-PEMAS - Jurnal Pengabdian Masyarakat* 4(1):23–30. doi: 10.33372/j-pemas.v4i1.942.
- Hadjaratie, Lillyan, Indhitya Padiku, Alfian Zakaria, Budi Ahaliki, M. Thohir Jassin, Abd Aziz Bouty, Rampi Yusuf, Wawan K. Tolinggih Tolinggih, and Dimas Taufiq Shiddiq. 2024. "Pelatihan Desain Grafis Dengan Memanfaatkan Aplikasi." *Devotion* 3(2):40–44. doi: 10.37905/devotion.v3i2.27151.
- Handoko, Koko, Novri Adhiatma, Erlin Elisa, Sistem Informasi, Universitas Putera Batam, Teknik Informatika, and Universitas Putera Batam. 2026. "Peningkatan Kompetensi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Melalui Pelatihan Pemrograman Web Berbasis Html, Css, Dan Javascript." *JPMTT* 6(1):1–6. doi: 10.54650/jpmtt.v6i1.640.
- Junaedi, Ardiane Rossi Rossi Kurniawan Maranto, Aditiya Hermawan, and Ardie Halim Wijaya. 2025. "Peningkatan Keterampilan Desain Grafis Siswa SMK Melalui Pelatihan Berbasis Proyek Menggunakan Platform Canva: Pendekatan Pengabdian Kepada Masyarakat." *Abdi Dharma* 5(1):129–38. doi: 10.31253/ad.v5i1.3641.
- Pujiono, Imam Prayogo, Amelya Agustin, Arditya Prayogi, and Riki Nasrullah. 2025. "Improving Students' Graphic Design Competencies Through A Canva Application Workshop At Smp Negeri 2 Bojong." *Jurnal Abditek* 5(1):37–48. doi: 10.21009/Abditek.051.05.
- Quraniyah, Risa Lailatul Fidrayani, Fidrayani. 2024. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Kemampuan Basic Desain Grafis Siswa Di Sekolah Dasar." *TSAQOFAH* 4(4):3231–41. doi: 10.58578/tsaqofah.v4i4.3233.
- Rusi, Ibnur, Rifka Elsyah Suhardi, Darwis Yustosio, Arielda Putri Aditya, Sugiyanto Sugiyanto, and Finaliza Angelia Deshka Op Sunggu. 2024. "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Pembuatan Poster Guna Mendukung Kreativitas Siswa." *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* 7(2):181. doi: 10.28989/kacaneegara.v7i2.2012.
- Sitorus, Nurhayati, Jose Paskah Situmorang, Hetika Melda, Yanti Panjaitan, and Renata Sagala. 2025. "Ekspresi : Publikasi Kegiatan Pengabdian Indonesia Peningkatan Keterampilan Desain Grafis Berbasis Canva Untuk Mendukung Kreativitas SMK Trisakti Di Era Digital Improvement of Graphic Design Skills Based on Canva to Support Creativity at SMK Trisakti in T." *Jurnal Ekspresi* 2. doi: 10.62383/ekspresi.v2i2.586.
- Sufanti, Main, Agus Budi Wahyudi, Umi Fadlilah, Eko Purnomo, Shandy Yusril Fadlullah, Olivia Septiana Setyo Wijayanti, and Muhammad Surya Fadlilah. 2025. "Peningkatan Literasi Digital Dan Kreativitas Siswa SMK Melalui Pelatihan Desain Grafis Dengan Canva." *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar* (5):166–78. doi: 10.56972/jikm.v5i2.261.
- Suni, Eugenius Kau, Stephen Aprius Sutresno, Henoch Juli Christanto, Julius Victor Manuel Bata, Denny Jean Cross Sihombing, Gregorius Airlangga, and Pedro Manuel Lamberto Buu Sada. 2024. "Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SMAK 7 Penabur Jakarta Menggunakan Canva Dan Photopea." *Abdi: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat* 6(3):587–93. doi: 10.24036/abdi.v6i3.835.