

PENINGKATAN KOMPETENSI DESAIN GRAFIS MENGGUNAKAN CANVA BAGI SISWA PRAKTEK KERJA INDUSTRI DAN PEGAWAI DI INSPEKTORAT KABUPATEN LOMBOK TENGAH

IMPROVING GRAPHIC DESIGN COMPETENCIES USING CANVA FOR INDUSTRIAL WORK PRACTICE STUDENTS AND EMPLOYEES AT THE INSPECTORATE OF CENTRAL LOMBOK REGENCY

Juli Awan Ashari¹, Mohammad Taufan Asri Zaen²

**^{1,2}Program Studi Sistem Informasi, STMIK Lombok
Jalan Basuki Rahmat No. 105 Praya, Lombok Tengah, NTB**

korespondensi: opanzain@gmail.com

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi desain grafis menggunakan aplikasi Canva bagi Siswa Praktik Kerja Industri (Prakerin) di Inspektorat Kabupaten Lombok Tengah. Latar belakang kegiatan ini adalah masih rendahnya pemahaman dan keterampilan peserta dalam menerapkan prinsip dasar desain grafis serta penggunaan aplikasi desain untuk mendukung kebutuhan administrasi dan publikasi di lingkungan kerja. Metode yang digunakan adalah pelatihan berbasis praktik (*learning by doing*) selama tiga hari dengan tahapan analisis permasalahan, perencanaan pelatihan, pre-test, penyampaian materi, praktik, post-test, dan evaluasi hasil. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kompetensi peserta yang ditandai dengan meningkatnya nilai pre-test dan post-test serta kualitas desain yang lebih baik. Peserta mampu memahami konsep dasar desain grafis seperti komposisi, warna, dan tipografi serta dapat mengaplikasikan fitur Canva dalam pembuatan desain secara mandiri. Selain itu, kegiatan ini juga meningkatkan kepercayaan diri peserta dalam menghasilkan karya visual yang lebih kreatif dan komunikatif. Meskipun terdapat kendala seperti keterbatasan perangkat dan jaringan internet, pelatihan tetap berjalan efektif berkat pendampingan intensif. Dengan demikian, pelatihan desain grafis berbasis Canva terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi digital siswa Prakerin serta relevan dengan kebutuhan dunia kerja.

Kata kunci: Desain Grafis, Canva, Kompetensi Digital, Pelatihan, Praktik Kerja Industri

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah berbagai bidang, termasuk pendidikan serta dunia kerja. Di era digital, setiap orang dituntut memiliki kemampuan adaptif, kreatif, dan inovatif, di antaranya adalah keahlian desain grafis. Desain grafis bukan hanya alat estetika, melainkan juga media komunikasi visual yang ampuh untuk menyampaikan pesan. Dalam lingkungan pendidikan vokasi, praktik kerja industri, dan pekerjaan pemerintahan, kemampuan ini krusial untuk meningkatkan produktivitas dan kualitas output kerja. Karenanya, penguasaan desain grafis menjadi kompetensi esensial bagi siswa praktik kerja industri maupun pegawai pemerintah.

Canva adalah salah satu platform populer untuk belajar desain grafis. Aplikasi ini berbasis digital, user-friendly, dan dilengkapi beragam fitur serta template yang memudahkan pembuatan konten visual secara cepat dan menarik. Kemudahannya menjadikan Canva ideal untuk pemula tanpa pengalaman desain profesional (Fahminnansih et al., 2021). Canva juga mendukung pembelajaran visual yang memotivasi serta mengasah kreativitas dan inovasi pengguna (Yulianto, 2024).

Penelitian menunjukkan bahwa pelatihan desain grafis dengan Canva secara signifikan meningkatkan kompetensi digital. Pelatihan ini memperkuat kemampuan peserta menciptakan desain komunikatif dan eye-catching (Wijana, 2025). Temuan serupa menyatakan bahwa Canva meningkatkan komunikasi visual (Warisaji & Rosyidah, 2024), serta memperkokoh keterampilan digital menghadapi era digital (Utary et al., 2026).

Canva terbukti efektif dalam berbagai sektor untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterampilan kerja. Aplikasi ini berguna untuk membuat presentasi interaktif yang informatif (Utami, 2025), meningkatkan literasi digital melalui pendekatan visual (Sulolipu et al., 2025), serta mengembangkan kemampuan digital via praktik bertahap (Suhada & Ashari, 2024). Dengan demikian, Canva bukan sekadar alat desain, tapi juga sarana pembelajaran dan pengembangan skill yang powerful.

Meski begitu, tantangan dalam menguasai desain grafis masih banyak di kalangan siswa praktik kerja industri dan pegawai pemerintah. Banyak yang kekurangan dasar seperti prinsip desain, pemilihan warna, tipografi, dan pengoperasian software desain. Hal ini akibat minimnya

pelatihan terstruktur dan pengalaman praktik dengan aplikasi modern, ditambah keterbatasan akses sumber belajar dan bimbingan.

Inspektorat Kabupaten Lombok Tengah, sebagai instansi pemerintah yang menampung siswa praktik kerja industri, berperan penting dalam pengembangan kompetensi ini. Peserta tidak hanya menangani tugas administratif, tapi juga diharapkan menghasilkan dokumen dan media informasi yang visually menarik. Keterampilan desain grafis diperlukan agar pesan tersampaikan efektif dan mudah dicerna (Roslan et al., 2025).

Solusi peningkatan kompetensi ini adalah melalui pelatihan dan pendampingan terstruktur. Pelatihan Canva efektif untuk membuat poster serta presentasi kreatif (Septiyanti et al., 2026), media edukatif menarik (Sari et al., 2025), serta meningkatkan kreativitas dan kualitas presentasi (Rizki & Harnia, 2025). Ini membuktikan manfaat pelatihan Canva di berbagai konteks.

Pengabdian masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi desain grafis berbasis Canva bagi siswa praktik kerja industri dan pegawai Inspektorat Kabupaten Lombok Tengah. Program ini berfokus pada praktik langsung, sehingga peserta menguasai konsep dasar desain dan langsung menerapkannya pada proyek nyata. Pendekatan ini selaras dengan pembelajaran berbasis proyek yang terbukti efektif untuk keterampilan dan kreativitas (Mubarak, 2024).

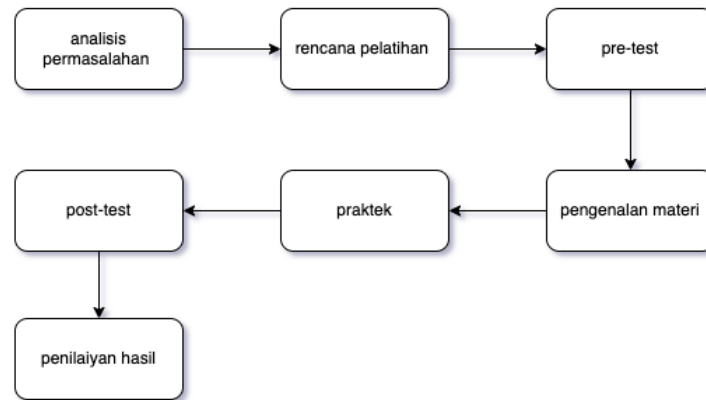
Diharapkan, melalui kegiatan ini, peserta memiliki skill desain grafis yang solid untuk mendukung tugas instansi, meningkatkan daya saing, dan profesionalisme. Selain itu, kepercayaan diri dalam menciptakan desain kreatif dan profesional juga akan terpupuk. Dengan demikian, pelatihan Canva menjadi strategi kunci dalam pengembangan kompetensi digital di tengah transformasi digital (Dito et al., 2025).

Secara keseluruhan, pengabdian ini merupakan kontribusi konkret untuk meningkatkan kualitas SDM melalui penguatan desain grafis digital. Pelatihan ini diharapkan melahirkan peningkatan kemampuan, kreativitas, serta kesiapan siswa praktik kerja industri dan pegawai menghadapi dunia kerja kompetitif berbasis digital (Anwar et al., 2025).

METODE KEGIATAN

Pengabdian masyarakat berjudul “Peningkatan Kompetensi Desain Grafis Menggunakan Canva bagi Siswa Praktik Kerja Industri dan Pegawai di Inspektorat Kabupaten Lombok Tengah” diselenggarakan pada 4–6 Februari 2026. Kegiatan ini berlangsung di Inspektorat Kabupaten

Lombok Tengah, yang terletak di Kabupaten Lombok Tengah, Nusa Tenggara Barat. Peserta utama mencakup siswa Praktik Kerja Industri (Prakerin) dari SMK Al Hananiah yang sedang magang, serta pegawai Inspektorat Kabupaten Lombok Tengah. Kelompok sasaran ini diprioritaskan karena kebutuhan mendesak akan peningkatan skill desain grafis untuk mendukung tugas administrasi, dokumentasi, pembuatan media informasi, dan publikasi di tempat kerja. Lebih lanjut, pelatihan ini diharapkan memperkaya kemampuan digital peserta dalam menghasilkan desain yang lebih *eye-catching*, efektif komunikatif, dan profesional sesuai tuntutan instansi.



Gambar 1. Metode Kegiatan

Metode kegiatan disusun secara sistematis dan bertahap mulai dari identifikasi masalah hingga evaluasi hasil, dengan rincian sebagai berikut:

1. Analisis Permasalahan

Tahap awal dilakukan untuk mengidentifikasi kondisi awal peserta sebelum pelatihan. Kegiatan ini dilakukan melalui observasi langsung selama proses Prakerin serta wawancara dengan peserta dan pembimbing. Hasil analisis menunjukkan bahwa peserta belum memahami prinsip dasar desain grafis seperti komposisi, warna, dan tipografi, serta belum terbiasa menggunakan aplikasi desain secara optimal. Kondisi ini sejalan dengan temuan bahwa keterbatasan pengalaman dan pemahaman dasar menjadi hambatan utama dalam pengembangan keterampilan desain grafis peserta didik (Aryanto et al., 2025).

2. Rencana Pelatihan

Setelah permasalahan teridentifikasi, dilakukan penyusunan rencana pelatihan yang sistematis dan terarah. Materi pelatihan disusun secara bertahap mulai dari konsep dasar hingga praktik lanjutan. Canva dipilih sebagai media pembelajaran karena memiliki kemudahan akses, fitur yang lengkap, serta mendukung pembelajaran berbasis visual yang interaktif. Selain itu, disusun pula jadwal kegiatan selama tiga hari serta dipersiapkan sarana pendukung seperti laptop dan koneksi internet guna menunjang kelancaran pelaksanaan pelatihan.

3. Pre-Test

Pre-test dilakukan untuk mengukur kemampuan awal peserta sebelum mengikuti pelatihan. Tes ini mencakup aspek pengetahuan dasar desain grafis serta keterampilan penggunaan Canva secara sederhana. Pre-test penting dilakukan sebagai dasar dalam menentukan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta (Dirawan et al., 2023).

4. Pengenalan Materi

Pada tahap ini, peserta diberikan pemahaman mengenai konsep dasar desain grafis yang meliputi komposisi, warna, dan tipografi, serta pengenalan fitur-fitur Canva. Metode yang digunakan adalah ceramah singkat, demonstrasi, dan diskusi interaktif. Pendekatan ini bertujuan agar peserta tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu melihat langsung penerapannya dalam desain visual (Mahande et al., 2025).

5. Praktik

Tahap praktik merupakan inti dari kegiatan pelatihan. Peserta secara langsung mengaplikasikan materi dengan membuat desain seperti poster dan banner menggunakan Canva. Pendekatan *learning by doing* diterapkan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta secara efektif. Metode ini terbukti mampu meningkatkan kreativitas serta kemampuan teknis peserta dalam menghasilkan karya desain (Harefa et al., 2025).

6. Post-Test

Post-test dilakukan setelah seluruh rangkaian pelatihan selesai untuk mengukur peningkatan kemampuan peserta. Dalam tahap ini, peserta diminta membuat desain secara mandiri sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Perbandingan hasil pre-test dan post-test digunakan untuk mengetahui efektivitas pelatihan dalam meningkatkan kompetensi peserta.

7. Penilaian Hasil

Tahap akhir adalah evaluasi terhadap hasil karya peserta. Penilaian dilakukan berdasarkan beberapa aspek, yaitu kreativitas, kesesuaian dengan prinsip desain, kerapian, serta kemampuan dalam memanfaatkan fitur Canva. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan pelatihan sekaligus sebagai bahan perbaikan untuk kegiatan selanjutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pengabdian masyarakat di Inspektorat Kabupaten Lombok Tengah dilakukan secara terstruktur mengikuti tahapan metode yang telah direncanakan, yaitu analisis masalah, pelatihan, dan evaluasi hasil. Penyajian hasil serta pembahasan di bagian ini disusun berdasarkan tahapan tersebut secara menyeluruh, sehingga memberikan gambaran lengkap tentang proses kegiatan dan dampaknya, terutama bagi siswa Praktik Kerja Industri (Prakerin) serta pegawai sebagai sasaran utama.

Pada fase analisis masalah, ditemukan bahwa siswa Prakerin yang magang di Inspektorat Kabupaten Lombok Tengah masih lemah dalam menguasai prinsip dasar desain grafis, seperti komposisi, pemilihan warna, dan tipografi. Peserta juga belum mahir memanfaatkan aplikasi desain grafis untuk tugas administrasi serta publikasi sederhana di lingkungan kerja. Masalah serupa dialami pegawai yang kesulitan menciptakan media informasi dan desain publikasi yang menarik serta efektif. Akibatnya, output desain masih kurang memadai dan belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan instansi. Temuan ini menggarisbawahi perlunya peningkatan keterampilan desain grafis bagi siswa Prakerin dan pegawai guna mendukung pekerjaan secara optimal.

Tahap pelatihan dilaksanakan selama tiga hari dengan metode campuran berupa penyampaian materi dan praktik langsung yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta. Materi difokuskan pada konsep dasar desain grafis serta pengoperasian Canva sebagai alat desain yang ramah pemula. Pemilihan Canva didasari kemudahannya diakses dan digunakan, cocok untuk peserta yang mayoritas baru mengenal desain. Sepanjang pelatihan, siswa Prakerin dan pegawai tampil antusias, khususnya saat sesi praktik. Pendekatan learning by doing memfasilitasi peserta menerapkan materi secara langsung pada desain relevan dengan instansi, seperti poster, banner,

media informasi, dan presentasi. Pendekatan ini membuat pembelajaran lebih kontekstual, interaktif, dan mudah dipahami.



Gambar 2. Kegiatan Pelatihan

Gambar 2 memperlihatkan suasana kegiatan pelatihan yang berlangsung di lingkungan Inspektorat Kabupaten Lombok Tengah. Siswa Prakerin terlihat aktif mengikuti arahan serta terlibat langsung dalam praktik pembuatan desain. Keterlibatan aktif ini menunjukkan bahwa metode pelatihan yang digunakan mampu meningkatkan minat belajar peserta, meskipun kegiatan hanya melibatkan jumlah peserta yang terbatas. Pendampingan secara langsung juga menjadi faktor penting dalam membantu peserta memahami penggunaan Canva secara bertahap.

Tahap evaluasi hasil dilakukan melalui perbandingan antara pre-test dan post-test serta penilaian terhadap hasil desain yang dibuat oleh peserta. Berdasarkan hasil yang diperoleh, terlihat adanya peningkatan kemampuan setelah pelatihan dilaksanakan. Pada tahap awal (pre-test), kemampuan peserta masih berada pada tingkat dasar, namun setelah mengikuti pelatihan, seluruh peserta mampu menghasilkan desain secara mandiri dengan hasil yang lebih baik.

Tabel 1. Perbandingan Kemampuan Peserta Sebelum dan Sesudah Pelatihan

No	Aspek yang Dinilai	Sebelum Pelatihan	Sesudah Pelatihan
1.	Pemahaman tentang Canva sebagai <i>platform</i> berbasis <i>cloud</i>	Peserta belum memahami fungsi penyimpanan <i>online</i> Canva	Peserta memahami bahwa Canva menyimpan desain secara otomatis di <i>cloud/server online</i>

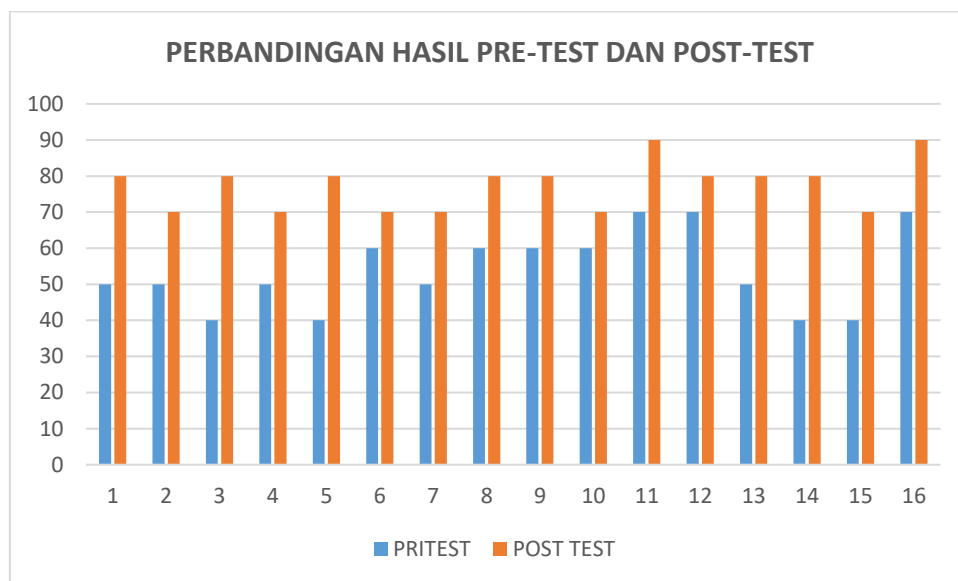
2.	Kemampuan menggunakan fitur <i>drag and drop</i>	Peserta masih kesulitan mengatur elemen desain	Peserta mampu memindahkan dan mengatur elemen desain dengan mudah
3.	Pemanfaatan <i>Template</i> Desain	Peserta membuat desain secara manual dan memerlukan waktu lama	Peserta mampu menggunakan template untuk mempercepat proses desain
4.	Pemahaman perbedaan Canva Gratis dan Canva Pro	Peserta belum mengetahui fitur premium Canva	Peserta memahami perbedaan fitur gratis dan premium pada Canva
5.	Pemahaman keterbatasan Canva	Peserta menganggap Canva dapat digunakan untuk semua jenis desain	Peserta memahami keterbatasan Canva untuk desain teknis yang kompleks
6.	Pemahaman manfaat Canva bagi pelajar dan UMKM	Peserta belum memahami efisiensi Canva	Peserta memahami bahwa Canva mudah digunakan dan menghemat waktu kerja
7.	Penggunaan fitur animasi Canva	Peserta belum mengetahui fungsi animasi	Peserta mampu membuat presentasi dan konten media sosial yang lebih menarik

Berdasarkan tabel tersebut, seluruh peserta, baik siswa Praktik Kerja Industri (Prakerin) maupun pegawai Inspektorat Kabupaten Lombok Tengah, mengalami peningkatan kemampuan dalam memahami dan menggunakan aplikasi desain Canva, baik dari segi kreativitas maupun efisiensi dalam membuat media visual. Peserta yang sebelumnya belum memahami fungsi Canva sebagai platform desain berbasis cloud kini mampu membuat dan menyimpan desain secara online dengan lebih mudah. Selain itu, peserta yang awalnya mengalami kesulitan dalam mengatur elemen desain melalui fitur drag and drop kini dapat menyusun poster, presentasi, dan konten media sosial dengan lebih rapi dan menarik.

Peningkatan juga terlihat pada pemanfaatan template desain. Sebelum pelatihan, siswa Prakerin dan pegawai cenderung membuat desain secara manual sehingga memerlukan waktu

lebih lama. Setelah pelatihan, peserta mampu menggunakan template Canva untuk mempercepat proses desain tanpa mengurangi kualitas tampilan visual. Peserta juga mulai memahami perbedaan fitur Canva Gratis dan Canva Pro serta mampu mengenali elemen premium yang tersedia pada aplikasi.

Dalam penggunaan fitur animasi, peserta yang sebelumnya belum mengetahui fungsi animasi kini mampu membuat presentasi, media informasi, dan konten media sosial yang lebih interaktif dan menarik. Pelatihan ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan desain digital peserta secara praktis dan terarah. Pelatihan Canva dapat membantu meningkatkan kreativitas, kemampuan komunikasi visual, dan produktivitas siswa Prakerin maupun pegawai dalam membuat media pembelajaran, administrasi, dan promosi digital. Pemanfaatan Canva juga efektif dalam meningkatkan keterampilan literasi digital peserta serta mempermudah mereka dalam menghasilkan desain yang cepat, menarik, dan profesional. Selain itu, penggunaan Canva mampu meningkatkan kemampuan peserta dalam membuat poster dan presentasi kreatif yang lebih inovatif, komunikatif, dan sesuai dengan kebutuhan instansi.



Gambar 3. Perbandingan Pre-test dan Post-test

Gambar 3 menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta setelah mengikuti pelatihan desain grafis menggunakan Canva. Berdasarkan grafik, seluruh peserta mengalami kenaikan nilai pada post-test dibandingkan dengan pre-test. Nilai pre-test peserta berada pada

rentang 40–70, sedangkan nilai post-test meningkat menjadi 70–90. Peningkatan tertinggi terlihat pada beberapa peserta yang awalnya memperoleh nilai 40 dan meningkat menjadi 80, serta peserta yang memperoleh nilai 70 meningkat menjadi 90. Hasil ini menunjukkan bahwa pelatihan yang diberikan mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta dalam menggunakan Canva sebagai media desain grafis.

Selain peningkatan nilai, hasil karya peserta juga menunjukkan perkembangan yang cukup baik, terutama pada aspek komposisi desain, pemilihan warna, penggunaan template, serta penempatan elemen visual. Peserta menjadi lebih mampu memanfaatkan fitur-fitur Canva untuk menghasilkan desain yang lebih menarik dan rapi dibandingkan sebelum pelatihan dilaksanakan.

Selama pelaksanaan kegiatan, terdapat beberapa kendala yang dihadapi, seperti perbedaan kemampuan awal peserta, keterbatasan perangkat, dan kendala jaringan internet. Namun, karena jumlah peserta relatif sedikit, proses pendampingan dapat dilakukan secara lebih intensif sehingga setiap peserta tetap memperoleh bimbingan secara maksimal. Pendekatan pembelajaran berbasis praktik juga membantu peserta lebih mudah memahami materi yang diberikan.

Dari sisi respon peserta, Siswa Prakerin memberikan tanggapan yang positif terhadap kegiatan pelatihan ini. Peserta merasa lebih percaya diri dalam membuat desain dan lebih memahami dasar-dasar desain grafis yang sebelumnya belum mereka kuasai. Selain itu, pihak Inspektorat Kabupaten Lombok Tengah juga memberikan respon yang baik karena keterampilan yang diperoleh peserta dapat mendukung kebutuhan publikasi sederhana dan administrasi selama kegiatan Prakerin berlangsung.

Secara keseluruhan, hasil pre-test dan post-test menunjukkan bahwa pelatihan desain grafis menggunakan Canva berjalan efektif dalam meningkatkan kompetensi digital peserta. Meskipun dilaksanakan dalam skala kecil, metode pelatihan yang sederhana, kontekstual, dan berbasis praktik terbukti mampu meningkatkan keterampilan peserta sesuai dengan kebutuhan lingkungan kerja saat ini.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan desain grafis bagi siswa Prakerin dan pegawai di Inspektorat Kabupaten Lombok Tengah telah dilaksanakan dengan baik dan mampu mencapai tujuan yang diharapkan. Pelatihan ini efektif

dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta, terutama dalam penggunaan aplikasi Canva serta penerapan prinsip dasar desain grafis. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil pre-test dan post-test, kualitas desain yang lebih baik, serta meningkatnya kepercayaan diri peserta dalam menghasilkan karya secara mandiri. Meskipun terdapat kendala seperti perbedaan kemampuan awal, keterbatasan perangkat, dan jaringan internet, hambatan tersebut dapat diatasi melalui pendampingan yang intensif dan metode pembelajaran yang fleksibel.

Sebagai saran, kegiatan serupa sebaiknya dapat dilaksanakan secara berkelanjutan dengan jumlah peserta yang lebih luas agar manfaatnya dapat dirasakan oleh lebih banyak siswa Prakerin dan pegawai. Selain itu, perlu adanya penambahan materi lanjutan untuk meningkatkan kemampuan desain ke tingkat yang lebih tinggi, serta dukungan fasilitas seperti perangkat dan akses internet yang memadai guna menunjang proses pembelajaran. Kolaborasi antara pihak instansi dan penyelenggara pelatihan juga perlu terus ditingkatkan agar program pengembangan keterampilan digital dapat berjalan lebih optimal dan berkesinambungan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Inspektorat Kabupaten Lombok Tengah atas izin dan dukungan yang diberikan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, serta kepada seluruh Siswa Praktik Kerja Industri (Prakerin) dan Pegawai di Lingkungan Inspektorat yang telah berpartisipasi aktif dan menunjukkan antusiasme selama mengikuti pelatihan sehingga kegiatan dapat berjalan dengan baik dan mencapai hasil yang diharapkan. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada semua pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam proses persiapan, pelaksanaan, hingga penyusunan laporan, sehingga kegiatan ini dapat terselenggara dengan lancar dan memberikan manfaat dalam meningkatkan keterampilan serta kompetensi digital peserta Prakerin.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, R., Anwar, R. N., & Lampung, U. (2025). *Pelatihan desain grafis canva untuk meningkatkan kreativitas siswa*. 04(01), 60–69.
- Aryanto, S. I., Muzid, S., Setiawan, R., Latifah, N., Irawan, Y., Informasi, S., Teknik, F., & Kudus, U. M. (2025). *MEMBANGUN KOMPETENSI VISUAL SISWA SD : STRATEGI*. 21–26.
- Dirawan, G. D., Andayani, D. D., & Pertiwi, N. (2023). *Peningkatan Literasi Digital pada Santri Pesantren Syeh Hasan Yamani memanfaatkan Aplikasi Canva*. 2(4), 366–371.

- Dito, A. H., Ajeng, F., Pratiwi, T., Utama, J. W., Widyaningtyas, D. P., Maranatha, B. H., & Karangturi, U. N. (2025). *Peningkatan Kompetensi Digital Marketing Siswa SMK Jurusan Pemasaran melalui Pemanfaatan Canva Berbasis Artificial Intelligence*. 5, 531–537.
- Fahminnansih, F., Rahmawati, E., & Wardhanie, A. P. (2021). *Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Desain Grafis Dan Promosi Produk Pada Sekolah Islami Berbasis Kewirausahaan*. 2(1), 51–58.
- Harefa, J. B., Zebua, O., & Lafau, R. O. (2025). *Pelatihan Penggunaan Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Desain Di Era Digital Di SMP Negeri 1 Bawolato*. 5(4), 497–504. <https://doi.org/10.59395/jaqb7r03>
- Mahande, R. D., Ashari, H., Malago, J. D., Bakri, H., & Makassar, U. N. (2025). *Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Menengah melalui Pelatihan Canva untuk Peningkatan Media Pembelajaran Interaktif*. 3(2), 97–103.
- Mubarak, H. (2024). *Implementasi Project Based Learning (PjBL) Menggunakan Canva untuk Meningkatkan Keterampilan Desain Grafis dan Motivasi Belajar Siswa Jurusan TKJ di SMK*. 7(3), 98–102.
- Rizki, D. P., & Harnia, S. (2025). *Room of Civil Society Development Peningkatan Kreativitas dan Kualitas Presentasi Ilmiah Mahasiswa FISIP UHO melalui Pelatihan Canva*. 4(6), 964–977.
- Roslan, A. H., Perkasa, P. O., & Muharlisa, N. (2025). *DIGITAL DENGAN APLIKASI CANVA PADA SISWA SMAN TRAINING AND ENHANCEMENT OF DIGITAL ADVERTISING DESIGN SKILLS*. 4(6), 803–810. <https://doi.org/10.58184/mestaka.v4i6.902>
- Sari, N. I., Muhiddin, N. H., Arif, R. N., Sahrani, U., & Syakur, A. (2025). *Pelatihan Pembuatan Poster Edukatif Menggunakan Canva bagi Guru MGMP IPA Kabupaten Maros*. 5(3), 285–291. <https://doi.org/10.59395/altifani.v5i3.709>
- Septiyanti, R., Pratama, M. K. R., Ulhag, N. D., Heriawan, D. H., Safitri, S., Humaida, R., Angeraini, V., Islam, U., Raden, N., Palembang, F., Grafis, D., Kreatif, P., Digital, L., & Pengabdian, P. B. (2026). *PELATIHAN DESAIN GRAFIS CANVA : TINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBUAT POSTER DAN PRESENTASI KREATIF SISWA SMP NEGERI 2 WARKUK RANAU*. 6(1), 145–152.
- Suhada, S., & Ashari, S. A. (2024). *Pendampingan Pelatihan Peningkatan Keterampilan Digital Siswa SMP Negeri 4 Wonosari melalui Pelatihan Canva*. 3(2), 29–34.
- Sulolipu, A. A., Wahid, A., Ram, W., Ishak, S., Interaktif, M. D., Desain, P. B., & Produktif, T. (2025). *Visual Learning With Canva : Meningkatkan Literasi Digital Siswa Dengan Media Desain Interaktif di SMA 23 Makassar*. 7215, 56–63.
- Utami, P. (2025). *Peningkatan Kompetensi Pembuatan Media Presentasi Interaktif Berbasis Teknologi Digital (Canva) Bagi Mahasiswa Kesehatan Masyarakat*. 4(3), 201–211. <https://doi.org/10.55123/abdikan.v4i3.6036>
- Utary, R., Destriani, A., Junawan, T., & Muhajirin, D. (2026). *Penguatan Kompetensi Digital Siswa SMP IT Tahfidz Global Boarding School Batumarta 2 melalui Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva Pendahuluan*. 6(1), 368–376.
- Warisaji, T. T., & Rosyidah, U. A. (2024). *Kreatif dengan Canva : Pelatihan Desain Grafis Untuk Peningkatan Kemampuan Berkomunikasi Visual*. 15–20.
- Wijana, M. (2025). *Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Bagi Santri Pondok Pesantren Miftahul Falah Ash-Shiddiqie Bandung*. 5(1), 9–17.
- Yulianto, L. (2024). *Implementasi PjBL Berbantuan Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Desain Siswa SMK Implementation Canva Assisted PjBL to Improve Learning Motivation and Design Skills of SMK Students*. 1, 8–17.