

**PENINGKATAN KETERAMPILAN LITERASI DIGITAL BERBASIS
PROJECT BASED LEARNING PADA SISWA KELAS 7
MTSN KOTA MADIUN**

**Ramadhan Prasetya Wibawa^{1*}, Ersin Indraningrum², Umi Ma'rifah¹, Syukur Nur
Widhiyah¹, Aliffya Nori Nur Qolbu Janah¹**

¹Universitas PGRI Madiun

²Mtsn Kota Madiun

*ramadhan@unipma.ac.id, ersin123751@gmail.com, umi_2202107028@mhs.unipma.ac.id,
syukur_2202107027@mhs.unipma.ac.id, aliffya_2202107019@mhs.unipma.ac.id

ABSTRAK

Pesatnya perkembangan teknologi informasi di era globalisasi saat ini memberikan dampak yang sangat berpengaruh terhadap dunia pendidikan. Perkembangan saat ini menuntut dunia pendidikan untuk senantiasa beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang ada untuk meningkatkan mutu dalam pendidikan. Salah satu dari sekian banyak aplikasi teknologi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dan mengajar adalah canva, sebuah desain online yang menawarkan berbagai jenis media pembelajaran seperti presentasi, logo, brosur, id card, banner, sertifikat dan lain-lain. Tujuan diadakannya pelatihan Canva berbasis *Project Based Learning* ini yaitu agar generasi muda mampu menghasilkan karya desain kreatif yang dibuat berdasarkan permasalahan disekitar sekolah berdasarkan materi pelajaran. Dalam pelatihan ini metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode persuasif dilakukan secara bertahap, dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Kegiatan berjalan dengan lancar serta setiap kelompok dapat mengikuti kegiatan sampai akhir. Pelatihan ini diharapkan dapat membantu dan menjadikan siswa kreatif dalam mendesain dengan aplikasi Canva.

Kata Kunci: Pjbl; Pelatihan Canva; Literasi Digital

ABSTRACT

The rapid development of information technology in the current era of globalization has a very influential impact on the world of education. Current developments require the world of education to always adapt to existing technological developments to improve the quality of education. One of the many technology applications that can be used as learning media in schools and teaching is canva, an online design that offers various types of learning media such as presentations, logos, brochures, id cards, banners, certificates and others. The aim of holding this Canva training based on Project Based Learning is so that the young generation is able to produce creative design work based on problems around the school based on the subject matter. In this training, the method used is a qualitative approach using a persuasive method carried out in stages, starting from planning, implementation, and evaluation. The activity went smoothly and each group was able to participate in the activity until the end. This training is expected to help and make students creative in designing with the Canva application.

Keywords: Pjbl; Canva Training; Digital Literacy

PENDAHULUAN

Di era yang semakin digital, keterampilan digital sangat penting bagi siswa. Kemampuan untuk memahami, menggunakan, dan berpartisipasi dalam teknologi informasi dan komunikasi merupakan komponen penting dalam literasi digital. Dalam dunia pendidikan, peningkatan literasi digital berperan penting dalam mempersiapkan siswa menjadi warga digital yang kompeten dan kompetitif di dunia modern (Basri et al., 2023).

Ichsan Mahardika et al., 2021 menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu faktor pendukung terlaksananya pembelajaran dengan baik. Media pembelajaran berperan sebagai perantara antara guru dan siswa, memperdalam pemahaman agar pembelajaran lebih efektif. Salah satu media pembelajaran yang digunakan dan dikembangkan adalah penggunaan Canva yang dapat diakses secara online.

Rahmawati & Atmojo, 2021 menjelaskan bahwa guru harus kreatif dan inovatif untuk menciptakan konten pembelajaran yang mendorong pemikiran tingkat tinggi pada siswa. Salah satunya adalah pemilihan media pembelajaran yang beragam dan digital sesuai dengan perkembangan pendidikan. Banyak model pembelajaran yang diterapkan untuk mendorong dan meningkatkan kreativitas siswa, terutama dalam menciptakan produk dan karya.

Model pembelajaran yang dapat mendorong kreativitas dan kemampuan berpikir kreatif siswa ketika merancang dan membangun proyek adalah pembelajaran berbasis proyek (PjBL). Menurut (Juwairia et al., 2022) pembelajaran berbasis proyek (PjBL) adalah model pembelajaran yang melibatkan kerja proyek dan dapat memberikan kesempatan kepada pendidik untuk membuat pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik. Pekerjaan proyek adalah aktivitas yang sangat menuntut dan kami dapat mendukung siswa dalam merancang, memecahkan masalah, mengambil keputusan, dan melaksanakan aktivitas penelitian.

Model pembelajaran "*Project Based Learning*" (PjBL) memungkinkan siswa merefleksikan ide dan pendapatnya serta mengambil keputusan yang mempengaruhi hasil proyek. Proses pembelajaran biasanya diakhiri dengan siswa mempresentasikan produk akhirnya.

Sejalan dengan hal tersebut, pemanfaatan aplikasi berbasis digital melalui android belum cukup optimal di kalangan siswa kelas 7 MTSN Kota Madiun. Mayoritas dari siswa lebih sering menggunakan gadget untuk kepentingan pribadi, sosisa media, dan game. Dalam kegiatan pembelajaran, siswa juga belum maksimal dalam membuat tugas yang menarik dan informatif melalui pemanfaatan aplikasi digital.

Selain itu, sebagian siswa yang masih belum mengetahui bagaimana penggunaan aplikasi digital serta masih kurangnya keterampilan literasi digital yang dimiliki sehingga dapat memudahkan proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh sebab itu guna meningkatkan keterampilan literasi digital siswa melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, kami mengajak siswa kelas 7 MTSN Kota Madiun untuk berperan aktif melalui kegiatan pelatihan Canva. Salah satu aplikasi digital yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan literasi digital adalah Canva.

Aplikasi Canva memiliki beragam fitur dan kemudahan dalam pemakaiannya, aplikasi ini sangat populer bagi seorang pemula yang ingin belajar tentang desain karena sudah didukung dengan beragam template desain dan mudah digunakan. Canva merupakan aplikasi dalam program design online yang didukung dengan banyak *tools* desain yang dapat digunakan secara gratis (Nurmalina et al., 2022).

Pemakaian media pembelajaran interaktif bisa meningkatkan keminatan belajar peserta didik di lingkungan sekolah. Memakai Canva pada pendidikan bisa mempunyai banyak keunggulan. Yang menarik dari segi visualisasinya. Berbagai elemen desain, template, dan keahlian menggabungkan gambar, grafiks, dan teks. Canva bisa digunakan untuk membuat infografis, poster, dan materi visual lain sebagainya dengan efektif dan mudah.

Dengan adanya kegiatan pelatihan Canva, diharapkan siswa dapat melatih keterampilan menggunakan media pembelajaran secara digital serta mengasah kreativitas dalam menghasilkan karya maupun desain yang dibuat pada aplikasi Canva.

METODE

Metode yang digunakan dalam pelatihan ini adalah pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode persuasif yaitu memaparkan materi tentang kegunaan aplikasi canva. Selain itu juga diadakan praktek oleh siswa melalui *handphone* mereka masing-masing. Sebelum memulai mereka praktek kita mengadakan pengukuran pemahaman mereka tentang aplikasi canva melalui pengisian kuesioner.



Gambar 1.1 Metode Pelaksanaan

Adapun rincian tahapan pada kegiatan pelatihan canva adalah sebagai berikut:

1) Perencanaan

Sebelum melakukan pelatihan Tim Abdimas Pendidikan Ekonomi melakukan observasi di MTSN Kota Madiun. Setelah menentukan program kerja ini, kami mulai melakukan koordinasi dengan pihak sekolah dan meminta izin untuk melaksanakan pelatihan di MTSN Kota Madiun. Untuk memastikan kegiatan pelatihan berjalan dengan lancar, kami dibantu pihak sekolah untuk memilih siswa yang akan berpartisipasi dalam kegiatan ini. Untuk menginformasikan kepada siswa yang mengikuti kegiatan pelatihan ini, kami melakukan sosialisasi dan penetapan waktu sesuai kesepakatan bersama siswa di ruang kelas.

2) Pelaksanaan

Setelah berkordinasi dengan pihak sekolah pelatihan canva diikuti oleh kelas 7A dengan jumlah siswa 30 siswa yang dilaksanakan 2 kali pertemuan pada jam terakhir KBM di kelas. Kegiatan pelatihan ini dimulai dengan pembagian kuesioner oleh mahasiswa dengan tujuan untuk mengetahui seberapa paham mereka tentang canva. Selanjutnya siswa akan dibagi beberapa kelompok, dilanjutkan mahasiswa melakukan pengenalan apa itu canva, kegunaan, dan fitur-fitur yang ada di dalamnya. Agar kegiatan yang berjalan tidak terkesan membosankan para mahasiswa memberikan sedikit kuis kepada siswa tentang aplikasi canva. Kemudian, siswa dapat mengikuti dan mencobanya

pada handphone masing-masing. Untuk melanjutkan pertemuan berikutnya siswa diberi *project* membuat suatu bentuk logo, baner, id card, poster, sertifikat dalam setiap kelompok. Tiap kelompok diberikan kebebasan untuk menentukan dan mengkreasikan tergantung tujuan yang dicapai kelompoknya. Hasil di presentasikan pada pertemuan kedua dan memilih dari beberapa siswa desain yang paling bagus akan mendapatkan reward.

3) Evaluasi

Pada tahap evaluasi dilakukan pada pertemuan ke dua, siswa diminta untuk mempresentasikan hasil dari desain yang telah mereka buat. Pada tahap presentasi ini hasil dari mereka di review dan di evaluasi oleh mahasiswa. Desain yang terbaik mendapatkan reward dari mahasiswa. Setelah melakukan review siswa diminta untuk mengisi kuesioner untuk melihat apakah sejauh ini mereka sudah memahami apa itu canva dan cara penggunaannya.

HASIL

Kegiatan pelatihan canva yang dilaksanakan di MTSN Kota Madiun melibatkan Dosen, Guru IPS SMP Kota Madiun, dan Mahasiswa Pendidikan Ekonomi UNIPMA. Kegiatan ini dilakukan melalui beberapa tahapan kegiatan, diantaranya adalah perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan ada tahap ini kami melakukan survei awal atau wawancara dengan guru MTSN Kota Madiun dan pihak terkait untuk mengidentifikasi tingkat literasi digital siswa kelas 7, khususnya dalam penggunaan Canva. Kegiatan selanjutnya yaitu menentukan sumber daya yang mendukung dalam pelaksanaan pelatihan. Seperti, siapa saja yang akan mengikuti kegiatan pelatihan, sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan pelatihan serta waktu pelaksanaan pelatihan. Pelaksanaan pelatihan ini akan dibuat dalam 3 pertemuan dengan durasi 2 jam setiap pertemuan. Setelah kami berkordinasi dengan Guru IPS MTSN Kota Madiun, pelaksanaan pelatihan canva yang pertama pada tanggal 5 Agustus 2024 yang diikuti siswa kelas 7A MTSN Kota Madiun di ruang kelas. Untuk kegiatan selanjutnya yaitu review hasil pembuatan media di aplikasi canva yang dilakukan pada

tanggal 19 Agustus 2024 dan selanjutnya tanggal 26 Agustus 2024 yaitu kegiatan evaluasi dan penutupan pelatihan.

Setelah melakukan kordinasi dengan Guru IPS MTSN Kota Madiun, kami kemudian menyusun materi yang akan kami presentasikan kepada para siswa. Kami menyusun materi canva semenarik mungkin agar para peserta antusias dalam mengikuti kegiatan pelatihan nantinya. Dalam penyampaian materi kami menggunakan *Project Based Learning* (PBL) dengan memberikan proyek desain yang relevan dengan materi yang kami sampaikan selain itu kami juga membuat kelompok diskusi untuk berbagi ide dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih membuat desain secara mandiri.

Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan, yang dilaksanakan pada tanggal 05 dan 19 Agustus 2024 di MTSN Kota Madiun yang diawali dengan pengenalan platform canva dengan memilih template, fitur-fitur canva, cara memilih font, dan menambahkan gambar atau elemen lainnya. Menjelaskan fitur-fitur dasar pada canva yang bertujuan untuk memberikan pemahaman dan keterampilan kepada siswa mengenai desain grafis. Pada pelaksanaan praktek canva, siswa dibagi menjadi 6 kelompok, diantaranya membuat desain banner, sertifikat, power point, logo, poster, dan id card dan akan dipantau untuk setiap progress yang telah dibuat. Apabila desain canva nya sudah selesai, setiap kelompok harus mempresentasikan hasil karyanya mulai dari tujuan, pemilihan warna, kegunaan dan pemilihan font. Penilaian hasil karya dilihat dari kesesuaian dengan karya yang telah dibuat, kombinasi warna, serta font yang cocok untuk karya tersebut setiap kelompok memiliki kegunaan karya yang sama tapi inovasi yang berbeda-beda.

Tahap terakhir adalah evaluasi, yang dilaksanakan pada tanggal 26 Agustus 2025. Pada kegiatan evaluasi kami menyediakan kuesioner bagi siswa yang berisi pertanyaan-pertanyaan seputar canva untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa mengenai aplikasi canva. Setelah kegiatan pelatihan penggunaan canva kami juga memberikan kuis kepada siswa serta reward bagi siswa yang dapat menjawab pertanyaan dengan tepat. Untuk selanjutnya kami juga membuat grup *whatsapp* bersama siswa kelas 7 MTSN Kota Madiun sebagai media untuk siswa mengumpulkan hasil karya yang telah dibuat pada aplikasi canva. Selain itu juga sebagai sarana untuk diskusi, serta tanya jawab mengenai penggunaan canva.

Setelah beberapa tahapan kegiatan pelatihan penggunaan canva yang telah terlaksana, analisis dari hasil penelitian ini menyatakan bahwa pelatihan Canva berbasis *Project Based Learning* (PBL) dapat membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi digital untuk membuat berbagai produk digital. Sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan tentang Canva setelah mengikuti pelatihan. Hal ini terlihat dari hasil kuesioner pasca pelatihan dan presentasi karya siswa. Selama kegiatan pelatihan di kelas siswa antusias mengikuti pelatihan dan aktif berpartisipasi dalam kegiatan.

Hal ini menunjukkan bahwa Canva merupakan tools yang menarik dan relevan bagi siswa. Serta hasil karya yang dihasilkan siswa menunjukkan kreativitas dan inovasi yang cukup baik. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa mampu mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh dari pelatihan. Dalam analisis ini, kami juga menemukan beberapa keterbatasan dan kesulitan yang dihadapi siswa dalam menggunakan teknologi digital. Namun, hasil penelitian ini menyatakan bahwa pelatihan Canva berbasis *Project Based Learning* dapat membantu siswa mengatasi keterbatasan dan kesulitan tersebut.



Gambar 1.2 Diskusi

Dalam kesimpulan, hasil penelitian ini menyatakan bahwa pelatihan Canva berbasis *Project Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi digital untuk membuat berbagai produk digital. Selain itu, hasil penelitian ini juga menyatakan bahwa siswa yang mengikuti pelatihan Canva berbasis *Project Based*

Learning dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam berkomunikasi dan bekerja sama dengan teman sekelasnya.

PEMBAHASAN

Canva dikenal sebagai desain grafis sederhana yang dapat digunakan untuk setiap tujuan pada desain seperti banner, id card, sertifikat, power point, logo, dan poster (Hasanah et al., n.d.). Fitur utama di Canva ialah pada bagian template. Karena ada banyak template yang dapat digunakan ataupun dapat dijadikan referensi dalam mendesain yang unik dan mudah digunakan. Dari kegiatan pelatihan canva pada Mtsn Kota Madiun telah dilaksanakan dengan baik dan komunikatif, para siswa antusias dalam proses pembuatan poster, id card, sertifikat, logo, power point, dan banner yang dapat memberikan pemahaman mengenai pengenalan dan penggunaan canva dalam mendesain.

Adapun rincian kegiatan-kegiatan pelatihan canva yaitu:

- 1) Sosialisasi Aplikasi Canva



Gambar 1.4 Sosialisasi Aplikasi Canva

Kegiatan diawali dengan pengenalan platform Canva kepada siswa 7A Mtsn Kota Madiun. Pengenalan aplikasi canva meliputi memilih template, fitur-fitur caanva, cara mengedit teks, dan menambahkan gambar atau elemen lainnya. Pada penyampaian materi ini, menjelaskan mengenai apa itu Canva lalu apa saja hal yang dapat dibuat melalui Canva, dan dasar-dasar penggunaan aplikasi canva yang sebelumnya sebagian siswa belum pernah menggunakan nya . Bertujuan untuk memberikan pemahaman dan

keterampilan kepada siswa mengenai desain grafis dalam menggunakan platform Canva dengan tujuan untuk memperluas kreativitas dan inovasi mereka dalam pembuatan desain grafis yang menarik dan informatif. Pelatihan ini akan membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan desain grafis menggunakan Canva, yang dapat digunakan dalam berbagai konteks seperti menyampaikan pesan atau informasi secara efektif (Labib Jundillah et al., 2024).

1) Praktek Desain Canva



Gambar 1.5 Praktek Desain Canva

Pada pelaksanaan praktek canva, siswa dibagi menjadi 6 kelompok, dengan setiap kelompok membuat desain canva yang berbeda dan untuk mempelajari materi secara mendalam, siswa diwajibkan untuk menghasilkan satu karya. Diantaranya membuat desain banner, sertifikat, power point, logo, poster, dan id card. Tidak hanya sekedar praktik, tapi siswa bebas bertanya dan berdiskusi dengan pemateri tentang desain yang telah mereka buat. Setelah siswa menuntaskan pratiknya siswa diwajibkan mengumpulkan karya mereka melalui link google drive yang sudah disiapkan oleh pemateri.

2) Evaluasi Desain Canva



Gambar 1.6 Evaluasi Desain Canva

Evaluasi kegiatan dilaksanakan setelah praktik desain Canva selesai. Hal ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana kegiatan pelatihan memiliki dampak yang baik pada siswa melalui respon yang telah diberikan pada kuisisioner google form. Secara keseluruhan, siswa puas setelah mengikuti kegiatan berdasarkan hasil kuisisioner yang telah diisi. Disisi lain, siswa juga memberikan tanggapan terkait penyampaian materi dan bertanya apabila ada yang kurang paham pada saat penyampaian materi praktik desain Canva berlangsung. Kendala yang dialami selama kegiatan berlangsung yaitu keterbatasan waktu pelatihan. Hal ini menjadi bahan evaluasi terhadap kegiatan pengabdian selanjutnya untuk memperhatikan pelaksanaan program.

3) Presentasi Hasil Desain Siswa



Gambar 5. Presentasi Hasil Desain Siswa

Presentasi diatas dilakukan setelah selesai hasil karya dari para siswa dari berbagai kelompok. Setiap kelompok harus mempresentasikan karyanya mulai dari tujuan, pemilihan warna, kegunaan dan pemilihan font. Setiap kelompok mempresentasikan sendiri sendiri karya individu secara urut dan dimulai dari perkanalan diri. Dan setelah penyampain karyanya kemudian diberikan evaluasi supaya siswa bisa mengerti apa yang kurang dari karya mereka dan diberikan pengarahannya agar lebih baik kedepannya. Selanjutnya ditutup dari yang paling terakhir.

4) Penilaian Hasil Desain Siswa



Gambar 1.8 Penilaian Hasil Desain Siswa

Penilaian hasil karya dilihat dari kesesuaian dengan karya yang telah dibuat, kombinasi warna, serta font yang cocok untuk karya tersebut setiap kelompok memiliki kegunaan karya yang sama tapi inovasi yang berbeda-beda. Di setiap kelompok diambil satu pemenang untuk mendapatkan dooprize dari kami berhadiah yang sangat menarik sekali tentunya juga berguna untuk siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan Canva berbasis *Project Based Learning* untuk siswa kelas 7 MTsN Kota Madiun telah berhasil meningkatkan keterampilan literasi digital siswa. Kegiatan ini memanfaatkan aplikasi Canva, yang dikenal sebagai alat desain grafis online yang user-friendly, untuk melatih siswa dalam pembuatan desain seperti poster, logo, sertifikat, id

card, banner, dan power point. Melalui *Project Based Learning*, siswa tidak hanya belajar cara menggunakan Canva tetapi juga terlibat aktif dalam proyek kreatif yang menantang, yang mendorong mereka untuk berpikir kritis dan inovatif.

Melalui serangkaian aktivitas yang meliputi sosialisasi, praktek langsung, dan evaluasi, siswa mendapatkan kesempatan untuk memahami dan memanfaatkan fitur-fitur Canva secara efektif. Pada tahap awal, siswa diperkenalkan dengan berbagai fitur Canva, seperti pemilihan template, pengeditan teks, dan penambahan elemen desain lainnya. Pengenalan ini penting untuk memberikan dasar yang kuat bagi siswa yang sebelumnya belum familiar dengan aplikasi ini. Dalam praktek desain, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan diminta untuk menghasilkan berbagai jenis desain grafis, termasuk banner, sertifikat, poster, logo, dan ID card. Kegiatan ini tidak hanya memungkinkan siswa untuk menerapkan pengetahuan yang telah mereka pelajari tetapi juga mendorong kreativitas mereka dalam menciptakan produk yang unik. Interaksi aktif antara siswa dan pemateri selama sesi praktek memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi berbagai fitur Canva dan mendapatkan umpan balik yang konstruktif.

Evaluasi yang dilakukan pada akhir pelatihan menunjukkan bahwa siswa puas dengan pelatihan dan merasa lebih percaya diri dalam menggunakan Canva. Penggunaan kuesioner sebagai alat evaluasi memberikan gambaran yang jelas mengenai pemahaman siswa serta efektivitas dari metode pengajaran yang diterapkan. Meskipun ada beberapa kendala seperti keterbatasan waktu, hasil evaluasi menunjukkan bahwa pelatihan ini berdampak positif terhadap peningkatan keterampilan literasi digital siswa. Presentasi hasil karya siswa juga memberikan peluang bagi mereka untuk merefleksikan dan menjelaskan proses kreatif yang mereka lakukan. Melalui presentasi ini, siswa dapat menunjukkan hasil akhir dari desain mereka serta mendapatkan masukan yang bermanfaat untuk perbaikan di masa depan.

Secara keseluruhan, pelatihan Canva ini efektif dalam meningkatkan keterampilan literasi digital siswa dengan memberikan pengalaman praktis yang relevan dan menarik. *Project Based Learning* yang diterapkan meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dan kreatif, serta mempersiapkan mereka dengan keterampilan desain grafis yang dapat digunakan dalam berbagai konteks. Keberhasilan pelatihan ini memberikan dasar yang

solid untuk pelaksanaan kegiatan serupa di masa depan, dengan mempertimbangkan perbaikan yang diperlukan untuk mengatasi kendala yang ada.

Keberlanjutan kegiatan pengabdian masyarakat ini, disarankan agar pelatihan Canva dapat dilanjutkan dengan beberapa penyesuaian untuk meningkatkan efektivitasnya. Pertama, memperpanjang durasi pelatihan akan memberikan waktu yang lebih cukup bagi siswa untuk mendalami materi dan memperbaiki hasil karya mereka. Kedua, mengadakan sesi lanjutan atau workshop tambahan yang fokus pada aspek desain grafis yang lebih kompleks dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan mereka lebih lanjut. Selain itu, mempertimbangkan penggunaan umpan balik dari siswa untuk mengadaptasi metode pengajaran dan materi pelatihan agar lebih sesuai dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman mereka. Terakhir, melibatkan siswa dalam evaluasi proses pelatihan secara berkala dapat meningkatkan kualitas pelatihan dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkontribusi dalam perbaikan kegiatan pengabdian di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Basri, S., Fitrawahyudi, F., Khaerani, K., Nasrullah, I., Ernawati, E., Aryanti, A., Maya, S., Aisyah, S., & Sakti, I. (2023). Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Di Lingkungan Pendidikan Berbasis Aplikasi Canva. *Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul*, 1(2), 96–103. <https://doi.org/10.37985/Pmsdu.V1i2.65>
- Hasanah, U., Millah, A. R., Nurhidayat, R., & History, A. (N.D.). *Society: Community Engagement And Sustainable Development Vol 1 No 1 Doi (Issn : Xxxx-Xxxx And E-Issn Xxxx-Xxxx) Pelatihan Canva Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas X Kuliner Smk Negeri 1 Cijulang*.
- Ichsan Mahardika, A., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). *Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring* (Vol. 4, Issue 3).
- Juwairia, J., Koryati, D., Amrina, D. E., & Sintara, U. (2022). Meningkatkan Kreativitas Desain Flyer Digital Menggunakan Aplikasi Canva Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl). *Jurnal Profit: Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 9(1), 15–26. <https://doi.org/10.36706/Jp.V9i1.16084>

- Labib Jundillah, M., Pamilih Widagdo, P., Kusuma Wardani, T., Rogate Ford Hutagalung, D., Jessica Utama, C., Soleman, C., Dwi Anggraini, N., & Inka Putri, F. (2024). Pelatihan Pembuatan Poster Menggunakan Platform Canva. *Pengabdian Kepada Masyarakat Bidang Teknologi Informasi Dan Sistem Informasi*, 22(1), 3026–1147. <https://doi.org/10.30872/Petisi.V2i1.1461>
- Nurmalina, N., Rahila, C. D. I., Surbakti, A. H., Wahyuningsih, S. K., & Batubara, M. H. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Mahasiswa. *Jpma - Jurnal Pengabdian Masyarakat As-Salam*, 2(2), 48–53. <https://doi.org/10.37249/Jpma.V2i2.532>
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Ipa. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V5i6.1717>