



PELATIHAN PEMBUATAN PRESENTASI YANG MENARIK DENGAN MENGGUNAKAN CANVA DI MTS MIS AL-MU'ALLAFAH KABUPATEN DOMPU

Zaehol Fatah^{a*}, Syamsul Arifin^b

^a Fakultas Sains Dan Teknologi / Sistem Informasi ; zaeholfatah@gmail.com, Universitas Ibrahimy

^b Fakultas Sains Dan Teknologi / Teknologi Informasi; santrysalafy021@gmail.com, Universitas Ibrahimy

* Penulis Korespondensi: Zaehol Fatah

ABSTRACT

Changes in the learning process have been driven by advances in digital technology, including the use of more interactive and engaging presentation media. However, the ability to design effective digital presentations remains a challenge in various educational settings, including at MTs MIS Al-Mu'allafah, Dompu Regency. Limited skills in using presentation design applications have resulted in learning media that are not yet fully optimized. Therefore, to enhance participants' digital skills in creating creative and communicative presentations, a community service activity in the form of a training program on creating presentations using Canva was conducted. The method employed was participatory training based on hands-on practical experience (direct training), which was carried out through preparation, material delivery, independent practice, and evaluation. The training materials covered an introduction to Canva, presentation design principles, color and typography selection, the use of visual elements, and digital presentation techniques. The evaluation results showed that participants' presentation work achieved an average score of 81.70, falling into the "good" category, while the participant satisfaction level reached an average of 4.28 out of a 5-point scale, categorized as "satisfied." These results indicate that the training with a hands-on practical approach was able to improve participants' ability to use Canva as a presentation tool, while also strengthening their creativity and self-confidence in supporting the learning process.

Keywords: Canva; Digital Presentation; Digital Literacy; Training; Learning Media.

Abstrak

Perubahan dalam proses pembelajaran telah disebabkan oleh kemajuan teknologi digital, yang termasuk penggunaan media presentasi yang lebih interaktif dan menarik. Namun demikian, kemampuan dalam merancang presentasi digital yang efektif masih menjadi tantangan di berbagai lingkungan pendidikan, termasuk di MTs MIS Al-Mu'allafah Kabupaten Dompu. Keterbatasan keterampilan dalam penggunaan aplikasi desain presentasi menyebabkan media pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya optimal. Jadi, untuk meningkatkan keterampilan digital peserta dalam membuat presentasi kreatif dan komunikatif, kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan pelatihan pembuatan presentasi menggunakan Canva dilakukan. Metode yang digunakan adalah pelatihan partisipatif berbasis pengalaman praktis (pelatihan langsung), yang dilakukan melalui persiapan, persiapan materi, praktik mandiri, dan evaluasi. Cakupan materi pelatihan meliputi pengenalan Canva, prinsip-prinsip desain presentasi, pemilihan warna dan tipografi, pemanfaatan elemen visual, serta teknik penyajian presentasi digital. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa karya presentasi peserta memperoleh nilai rata-rata sebesar 81,70 dengan kategori baik, sedangkan tingkat kepuasan peserta mencapai rata-rata 4,28 dari skala 5 dengan kategori puas. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa pelatihan dengan pendekatan praktik langsung mampu meningkatkan kemampuan peserta dalam menggunakan Canva sebagai sarana presentasi, sekaligus memperkuat aspek kreativitas dan rasa percaya diri peserta dalam menunjang proses pembelajaran.

Kata Kunci: Canva; Presentasi Digital; Literasi Digital; Pelatihan; Media Pembelajaran.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah banyak aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Teknologi kini tidak sekadar menjadi sarana komunikasi, tetapi juga berperan sebagai penunjang proses pembelajaran

yang lebih interaktif, kreatif, dan efisien. Salah satu bentuk implementasi teknologi di bidang pendidikan adalah pemanfaatan media presentasi digital. Media ini memungkinkan penyampaian materi pembelajaran menjadi lebih menarik serta lebih mudah dicerna oleh peserta didik. Media presentasi yang efektif dapat meningkatkan motivasi belajar, semangat, dan efektivitas komunikasi antara pendidik dan siswa selama proses pembelajaran.

Di era digital saat ini, keterampilan merancang presentasi yang memikat telah menjadi salah satu kemampuan krusial, baik bagi pengajar maupun pelajar. Presentasi yang tersusun secara sistematis, didukung visual yang menarik, serta memiliki tampilan yang komunikatif dapat membantu penyampaian informasi secara lebih jelas dan efisien. Namun demikian, pada praktiknya masih ditemukan keterbatasan dalam penguasaan keterampilan desain presentasi, terutama dalam penggunaan aplikasi digital yang mendukung pembuatan media pembelajaran kreatif[1].

MTs MIS Al-Mu'allafah Kabupaten Dompu sebagai lembaga pendidikan yang berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran menghadapi tantangan serupa dalam pemanfaatan teknologi presentasi. Sebagian guru maupun peserta didik masih menggunakan metode penyajian materi yang sederhana dengan tampilan visual yang terbatas, sehingga potensi media digital sebagai sarana pembelajaran belum dimanfaatkan secara optimal. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya kegiatan yang dapat meningkatkan literasi digital sekaligus kemampuan praktis dalam menyusun media presentasi yang lebih inovatif dan menarik[2].

Canva saat ini dikenal luas sebagai salah satu perangkat desain berbasis daring yang paling banyak digunakan dalam pembuatan materi presentasi. Platform ini menyediakan berbagai fitur desain dan beragam templat praktis yang dapat dimanfaatkan oleh pengguna untuk menyusun presentasi secara efisien sekaligus menarik secara visual, tanpa memerlukan keterampilan desain grafis tingkat lanjut. Keunggulan utamanya, pengguna tidak perlu menguasai keterampilan desain grafis tingkat lanjut. Ketersediaan elemen visual, ilustrasi, animasi, serta kemudahan pengoperasian menjadikan Canva sebagai alternatif yang efektif untuk mendukung proses pembelajaran maupun kegiatan presentasi lainnya[3].

Berdasarkan kenyataan di atas, program pendidikan masyarakat Pelatihan Pemanfaatan Canva untuk Desain Presentasi Menarik di MTs MIS Al-Mu'allafah Kabupaten Dompu dinilai sebagai solusi yang tepat. Sasaran utama kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan peserta dalam mengoperasikan Canva secara maksimal sebagai alat bantu penyusunan materi ajar yang inovatif, mudah dipahami, serta relevan dengan tuntutan pembelajaran di era kekinian.[4]. Melalui pelatihan ini diharapkan peserta tidak hanya memahami penggunaan fitur-fitur Canva, tetapi juga mampu menghasilkan media presentasi yang lebih menarik sehingga dapat mendukung kualitas pembelajaran dan meningkatkan kompetensi digital di lingkungan sekolah.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Media Presentasi dalam Pembelajaran

Media presentasi merupakan sarana komunikasi yang menyusun pesan pembelajaran secara sistematis dengan mengombinasikan beragam unsur, seperti tulisan, ilustrasi, audio, dan komponen visual pendukung lainnya[5]. Dalam ranah pendidikan, media presentasi digital memiliki peran strategis sebagai alat komunikasi pembelajaran yang dapat meningkatkan efektivitas penyampaian materi sekaligus membantu peserta didik memahami konsep yang diajarkan secara lebih optimal. Sebuah presentasi yang dirancang dengan visual menarik dapat memikat perhatian audiens dan mewujudkan suasana belajar yang lebih interaktif serta komunikatif[6].

Desain presentasi yang komunikatif dan atraktif memiliki kontribusi positif terhadap peningkatan dorongan internal peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Penyajian materi yang tidak hanya berorientasi pada teks, tetapi dipadukan dengan elemen visual seperti ilustrasi, ikon, warna, dan animasi sederhana, dapat membantu mengurangi kejenuhan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, keterampilan menyusun presentasi yang komunikatif dan efisien merupakan salah satu kompetensi krusial yang harus dikuasai di dunia pendidikan saat ini [7].

2.2. Literasi Digital dan Pemanfaatan Teknologi Pendidikan

Kemajuan di bidang teknologi informasi mengakibatkan terjadinya transformasi pada mekanisme pembelajaran konvensional menjadi berbasis digital serta lebih adaptif terhadap perubahan[8]. Literasi digital tidak hanya dimaknai sebagai kemampuan menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup keterampilan dalam mengakses, mengelola, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi secara efektif

melalui media digital. Oleh karena itu, kemampuan untuk merancang presentasi secara efektif dan mudah dipahami menjadi salah satu keahlian fundamental yang wajib dimiliki dalam dunia pendidikan modern[9].

Penggabungan teknologi dalam sistem pendidikan membawa berbagai pengaruh baik, seperti semakin lebarnya akses terhadap materi belajar, meningkatnya daya inovasi berpikir, serta terciptanya suasana belajar yang interaktif dan penuh kerja sama. Akan tetapi, optimalisasi penggunaan teknologi masih terkendala oleh sejumlah masalah, salah satunya adalah rendahnya keahlian dalam mengoperasikan aplikasi penunjang pembelajaran. Oleh karena itu, kegiatan pelatihan menjadi salah satu langkah strategis untuk meningkatkan kemampuan praktis pengguna dalam memanfaatkan teknologi pendidikan secara produktif[10].

2.3. Aplikasi Canva

Canva adalah salah satu perangkat desain grafis yang dioperasikan secara daring dan dirancang untuk mempermudah penggunaannya dalam menghasilkan aneka media visual dengan cara yang praktis serta tidak memakan banyak waktu.[11]. Aplikasi ini banyak dimanfaatkan dalam bidang pendidikan karena menawarkan beragam template presentasi, elemen desain, gambar, ikon, dan fitur pengeditan yang dapat digunakan tanpa memerlukan kemampuan desain profesional. Kemudahan akses serta antarmuka yang sederhana menjadikan Canva sebagai salah satu media populer dalam pengembangan bahan ajar dan presentasi digital[12].

Canva dilengkapi dengan beragam fitur yang dirancang untuk mendukung kreativitas pengguna dalam menyusun presentasi. Beberapa fitur unggulan tersebut meliputi:

- a. ketersediaan beragam template presentasi yang praktis dan dapat langsung dipakai; pengelolaan teks serta tata letak yang fleksibel;
- b. sistem pengaturan teks dan tata letak yang luwes;
- c. koleksi ilustrasi, ikon, serta animasi pelengkap yang siap digunakan; dan
- d. kemudahan dalam mengeksport serta membagikan hasil desain ke berbagai format digital.

Keunggulan tersebut menjadikan Canva sebagai alternatif yang efektif dalam membantu pengguna menghasilkan presentasi yang menarik, komunikatif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Penggunaan Canva dalam lingkungan pendidikan juga dinilai mampu meningkatkan kreativitas serta keterampilan visual peserta didik maupun pendidik dalam menyusun materi presentasi[13].

2.4. Pelatihan sebagai Bentuk Pengabdian kepada Masyarakat

Salah satu bentuk implementasi nyata pengabdian kepada masyarakat adalah melalui program pelatihan keterampilan. Program ini dirancang untuk meningkatkan kapasitas dan kualitas sumber daya manusia dengan menerapkan berbagai pengetahuan ilmiah serta teknologi mutakhir. Dalam konteks pendidikan, pelatihan berfungsi sebagai wahana transfer pengetahuan sekaligus sarana pengembangan keterampilan praktis yang dapat langsung diimplementasikan oleh peserta[14].

Pelatihan yang dirancang sesuai kebutuhan peserta terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan wawasan, kompetensi, dan kepercayaan diri. Kegiatan pelatihan berbasis praktik memungkinkan peserta memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret sehingga hasil pembelajaran menjadi lebih bermakna. Di lingkungan MTs MIS Al-Mu'allafah Kabupaten Dompu, pelatihan pembuatan presentasi melalui Canva diharapkan mampu memperkokoh kemampuan digital para peserta, mengembangkan daya cipta dalam merancang media ajar, serta turut mewujudkan suasana belajar yang lebih modern dan mudah menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi.

3. METODOLOGI PENELITIAN

Kegiatan pelatihan yang diselenggarakan di MTs MIS Al-Mu'allafah Kabupaten Dompu mengusung judul "Membuat Presentasi Menarik Menggunakan Canva". Model yang diterapkan dalam kegiatan ini adalah pelatihan partisipatif dengan penekanan pada praktik langsung[15]. Pemilihan model tersebut didasarkan pada pertimbangan bahwa peserta dapat terlibat secara aktif selama proses pembelajaran melalui pengerjaan tugas-tugas praktis yang diberikan. Metode semacam ini dinilai ampuh untuk memperdalam pemahaman sekaligus mengasah kemampuan peserta dalam mengoperasikan Canva guna menciptakan media presentasi yang inovatif dan mudah dipahami.

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

MTs MIS Al-Mu'allafah Kabupaten Dompu menjadi lokasi penyelenggaraan pelatihan ini. Ruang belajar yang ada beserta berbagai fasilitas pendukung di lingkungan sekolah dimanfaatkan seoptimal mungkin untuk kelancaran kegiatan. Pelaksanaan kegiatan dilakukan selama satu hari dengan durasi yang disesuaikan dengan kebutuhan materi pelatihan. Waktu pelaksanaan dibagi ke dalam beberapa sesi, yaitu penyampaian materi, demonstrasi penggunaan aplikasi, praktik mandiri, dan evaluasi hasil kegiatan.

3.2 Peserta pelatihan

Peserta dalam kegiatan ini terdiri atas guru dan/atau peserta didik MTs MIS Al-Mu'allafah Kabupaten Dompu yang memiliki minat serta kebutuhan dalam pengembangan keterampilan pembuatan media presentasi digital. Pemilihan peserta dilaksanakan secara purposif dengan mempertimbangkan ketersediaan sarana pendukung serta kesesuaian kegiatan terhadap kebutuhan pembelajaran di lingkungan sekolah.

3.3 Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pelatihan dilaksanakan melalui serangkaian langkah yang disusun secara terstruktur agar sasaran kegiatan dapat diraih dengan maksimal. Adapun tahapan-tahapannya mencakup:

3.3.1 Tahap Persiapan

Tahap persiapan menjadi langkah awal guna menjamin kelancaran jalannya kegiatan. Pada fase ini, dilakukan serangkaian tindakan seperti menganalisis kebutuhan para peserta, berkoordinasi dengan pihak madrasah, menyiapkan bahan ajar serta modul pelatihan, dan menyediakan perangkat pendukung seperti koneksi internet serta akses ke aplikasi Canva yang akan digunakan selama pelatihan berlangsung.

3.3.2 Tahap Pemaparan Materi

Pada tahap ini pemateri memberikan penjelasan mengenai konsep dasar pembuatan presentasi yang efektif dan menarik. Materi disampaikan secara terstruktur dengan fokus pada:

- a. pengenalan Canva dan fitur-fitur utama yang tersedia;



Gambar 1. Devinisi Canva

- b. prinsip dasar desain presentasi yang komunikatif dan menarik;
- c. penggunaan warna, tipografi, gambar, serta tata letak yang sesuai
- d. teknik menyimpan, membagikan, dan menampilkan hasil presentasi dalam berbagai format digital.

Penyampaian materi dilakukan melalui metode ceramah interaktif dan demonstrasi sehingga peserta dapat memahami alur penggunaan aplikasi secara lebih jelas.

3.3.3 Tahap Praktik

Setelah memperoleh materi dasar, para peserta diberi kesempatan untuk langsung mencoba membuat presentasi melalui Canva disertai bimbingan dari instruktur. Dalam tahap ini, peserta diminta menyusun minimal satu desain presentasi sesuai tema yang telah ditentukan atau berdasarkan kebutuhan pembelajaran masing-masing. Praktik mandiri bertujuan untuk melatih kreativitas, keterampilan teknis, serta kemampuan peserta dalam menerapkan prinsip-prinsip desain presentasi yang telah dipelajari.

3.3.4 Tahap Evaluasi

Tahap penilaian dilaksanakan guna mengukur sejauh mana pemahaman serta kemampuan peserta pasca mengikuti pelatihan. Penilaian ini dilakukan dengan menggunakan beberapa alat ukur, yakni:

- a. Penilaian hasil karya, berupa evaluasi terhadap presentasi yang dibuat peserta berdasarkan aspek tampilan visual, kesesuaian tata letak, pemanfaatan elemen desain, dan kejelasan penyampaian informasi.
- b. Kuesioner respons peserta, yang digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai tingkat kepuasan, manfaat kegiatan, serta masukan terhadap pelaksanaan pelatihan secara keseluruhan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Pelaksanaan Pelatihan

Kegiatan Pelatihan Pembuatan Presentasi yang Menarik dengan Menggunakan Canva di MTs MIS Al-Mu'allafah Kabupaten Dompu terlaksana sesuai dengan tahapan yang telah direncanakan. Kegiatan pengabdian ini berjalan lancar dari awal hingga akhir sesi dan mendapat respons yang baik dari seluruh peserta yang hadir secara konsisten. Peserta tidak hanya diberi beban pemahaman konseptual tetapi juga diberi kesempatan untuk melatih keterampilan praktis dengan menggunakan Canva secara langsung dengan menggunakan pendekatan pelatihan yang berbasis praktik langsung.

Kegiatan pelatihan terbagi menjadi dua bagian pokok, yakni sesi pemberian materi beserta demonstrasi, dan sesi praktik mandiri yang disertai pendampingan instruktur. Pada bagian pertama, peserta dikenalkan pada prinsip-prinsip dasar penyusunan presentasi yang komunikatif serta pengenalan terhadap Canva sebagai alat desain untuk presentasi digital. Materi yang diberikan meliputi pengenalan antarmuka Canva, pemanfaatan template presentasi, pengaturan warna dan tipografi, penggunaan elemen visual, serta teknik penyusunan tata letak yang menarik dan komunikatif.

Peserta menunjukkan keterlibatan aktif selama proses pelatihan berlangsung. Hal ini terlihat dari tingginya antusiasme dalam mengikuti demonstrasi, mengajukan pertanyaan, serta berdiskusi mengenai teknik pembuatan presentasi yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Pada sesi praktik, peserta diberikan kesempatan untuk menyusun desain presentasi secara mandiri menggunakan Canva dengan tema yang telah ditentukan maupun berdasarkan kebutuhan masing-masing.

Melalui praktik langsung, peserta dapat menerapkan materi yang telah dipelajari sekaligus memperoleh pengalaman dalam mengelola elemen visual agar menghasilkan presentasi yang lebih menarik dan mudah dipahami. Dokumentasi kegiatan pelatihan menunjukkan bahwa proses pembelajaran berlangsung secara interaktif dan kolaboratif, sehingga menciptakan suasana belajar yang kondusif.



Gambar 1. Foto Pelatihan Canva



Gambar 2. Foto Pelatihan Canva

4.2 Hasil Penilaian Karya Presentasi

Evaluasi terhadap hasil pelatihan dilakukan melalui penilaian karya presentasi yang dibuat oleh peserta. Penilaian bertujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan keterampilan peserta dalam memanfaatkan Canva sebagai media presentasi. Aspek yang dinilai meliputi tampilan visual, kesesuaian tata letak, penggunaan warna dan tipografi, serta kejelasan penyampaian informasi. Rekapitulasi hasil penilaian karya disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Penilaian Karya Desain Label Kemasan

No	Aspek Penilaian	Skor Rata-rata	Kategori
1	Tampilan Visual Presentasi	82,40	Baik
2	Kesesuaian Tata Letak	79,10	Baik
3	Penggunaan Warna dan Tipografi	81,30	Baik
4	Kejelasan Penyampaian Informasi	84,00	Baik
		Rata-rata Keseluruhan	81,70

Hasil penilaian pada Tabel 1 menunjukkan bahwa peserta mampu menghasilkan presentasi dengan kualitas yang tergolong baik. Nilai rata-rata keseluruhan mencapai 81,70, yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta telah memahami prinsip dasar penyusunan presentasi digital menggunakan Canva.

Aspek kejelasan penyampaian informasi memperoleh skor tertinggi sebesar 84,00. Hasil ini menunjukkan bahwa peserta cukup mampu menyusun isi presentasi secara sistematis dan komunikatif. Aspek kesesuaian tata letak, di sisi lain, menerima skor terendah sebesar 79,10. Hasilnya menunjukkan bahwa peserta masih memerlukan latihan lebih lanjut dalam mengatur keseimbangan elemen visual agar presentasi menjadi lebih proporsional dan profesional.

Secara keseluruhan, hasil evaluasi pekerjaan peserta menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik langsung membantu peserta lebih baik dalam membuat presentasi digital.

4.3 Hasil Kuesioner Kepuasan Peserta

Selain penilaian hasil karya, evaluasi juga dilakukan melalui penyebaran kuesioner kepuasan peserta menggunakan skala Likert 1–5. Instrumen ini digunakan untuk mengetahui respons peserta terhadap materi, metode pelatihan, serta manfaat kegiatan yang telah dilaksanakan. Hasil rekapitulasi kuesioner kepuasan peserta disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 Hasil Kuesioner Kepuasan Peserta Pelatihan

No	Pernyataan	Skor Rata-rata	Kategori
1	Materi pelatihan mudah dipahami	4,25	Puas
2	Instruktur menyampaikan materi dengan jelas	4,40	Puas
3	Waktu pelatihan cukup memadai	3,95	Puas
4	Fasilitas pendukung memadai	4,15	Puas

5	Pelatihan bermanfaat bagi peserta	4,65	Sangat Puas
		Rata-rata Keseluruhan	4,28

Merujuk pada Tabel 2, secara keseluruhan peserta menunjukkan respons yang positif terhadap pelaksanaan kegiatan, dengan nilai rata-rata tingkat kepuasan mencapai 4,28 dari skala 5, yang tergolong dalam kategori puas. Pernyataan mengenai manfaat pelatihan memperoleh skor tertinggi sebesar 4,65, menunjukkan bahwa peserta merasakan manfaat nyata dari penggunaan Canva dalam mendukung pembuatan presentasi yang lebih menarik.

Adapun aspek waktu pelatihan memperoleh skor terendah sebesar 3,95. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan peserta terhadap durasi pelatihan yang lebih panjang agar proses praktik dapat dilakukan secara lebih mendalam. Meskipun demikian, hasil keseluruhan memperlihatkan bahwa metode pelatihan yang digunakan telah mampu memenuhi harapan peserta dan memberikan pengalaman belajar yang positif.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan pembuatan presentasi yang menarik menggunakan Canva di MTs MIS Al-Mu'allafah Kabupaten Dompu telah terlaksana dengan baik dan memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan keterampilan peserta dalam memanfaatkan media presentasi digital. Pendekatan pelatihan berbasis praktik terbukti efektif dalam membantu peserta memahami penggunaan Canva sekaligus menerapkan prinsip-prinsip desain presentasi yang komunikatif dan menarik.

Hasil evaluasi presentasi peserta menunjukkan hal ini, dengan nilai rata-rata 81,70 untuk kategori baik dan tingkat kepuasan peserta 4,28 dari skala maksimal 5 untuk kategori puas. Hasil menunjukkan bahwa pelatihan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis peserta, tetapi juga mendorong kreativitas dan kepercayaan diri dalam membuat media presentasi yang akan menunjang kegiatan belajar mengajar.

SARAN

Mengacu pada hasil pelaksanaan kegiatan, ada beberapa rekomendasi yang dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi pengembangan program sejenis di kemudian hari. Rekomendasi pertama, waktu pelatihan sebaiknya ditambah agar para peserta memiliki ruang yang lebih banyak untuk menggali berbagai fitur Canva serta mengasah keterampilan praktis dalam mendesain presentasi. Kedua, pelatihan lanjutan dengan materi yang lebih spesifik, seperti animasi presentasi, desain infografis, atau media pembelajaran digital lainnya, dapat diselenggarakan guna meningkatkan kompetensi peserta secara berkelanjutan. Ketiga, sekolah harus mendukung penggunaan Canva sebagai alat pendukung pembelajaran sehingga kemampuan yang dipelajari dapat diterapkan dan dikembangkan dalam kehidupan akademik sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. T. Ampa, "Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva," vol. 12, no. 2, pp. 317–327, 2020.
- [2] S. Triyani, S. B. Kurniawan, and U. S. Maret, "Penguatan Literasi Digital bagi Guru Sekolah Dasar dalam Pengembangan," vol. 5, no. 3, pp. 849–858, 2025.
- [3] L. D. Putra, G. S. Dasar, U. A. Dahlan, M. M. Perkantoran, U. P. Indonesia, and E. Lovandriputragsduadacid, "Pemanfaatan Canva For Education Sebagai Media Pembelajaran Kreatif dan kolaboratif untuk Pembelajaran Jarak Jauh," vol. 7, no. 1, pp. 125–138, 2022, doi: 10.32832/educate.v7i1.6315.
- [4] Z. F. Bagus Maulana Zulkarnain, "Pengenalan dan penguatan pemahaman dasar-dasar komputer bagi siswa smk di lingkungan pesantren," vol. 2898, pp. 36–41, 2025.
- [5] A. Marsuki and M. Ikhsansukaria, "Jurnal Abdi Masyarakat Pendidikan," vol. 02, no. 02, pp. 19–30.
- [6] W. Gufronia, M. Zakiyah, and Z. Fatah, "SEMINAR PEMANFAATAN MICROSOFT POWERPOINT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN," vol. 2, no. 3, pp. 172–178, 2025.
- [7] H. T. Wulandari, B. Murtiyasa, H. Susanto, P. Studi, A. Pendidikan, and U. M. Surakarta, "Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti INTEGRASI TEKNOLOGI CANVA DALAM PEMBELAJARAN : PENINGKATAN LITERASI DIGITAL MELALUI KOMIK DIGITAL," vol. 12, pp. 426–435, 2025.
- [8] A. T. Fauzan, R. S. Pratama, S. Tiara, and K. Elda, "AI-Based Learning System for Real-Time Analysis of Student Progress," vol. 7, no. 1, 2025.
- [9] Z. F. Syirva Nada F, Diana Uzlifatul Khairu U, "SEMINAR EDUKASI PENGGUNAAN EMAIL

- DAN KEAMANAN SIBER BAGI SISWA SMPN 1 NONGGUNONG,” vol. 2, no. 3, pp. 131–136, 2025.
- [10] A. Harahap, A. S. Oktavi, A. G. Damanik, G. Christina, N. R. Susanto, and T. M. Siregar, “Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva : Analisis Literatur dalam Peningkatan Literasi Matematis Pada Materi SPLTV,” vol. 8, pp. 43979–43985, 2024.
- [11] D. Ikram, M. Nasir, F. Keguruan, and U. M. Makassar, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Canva untuk Meningkatkan Efektivitas Proses Belajar-Mengajar,” vol. 12, no. 1, pp. 84–90, 2025.
- [12] S. Maharani, A. N. Hasanah, L. P. Dewi, and S. A. Sabna, “Analisis Penggunaan Aplikasi Canva dan Kreativitas Mahasiswa PGSD dalam Pembuatan Media Pembelajaran,” vol. 9, 2025.
- [13] P. Puspitasari and S. Yulianto, “IVORIA (Innovative , Creative , Varied) Interactive Teaching Media Based on Canva to Improve Learning Outcomes in Indonesian Language Material Main Ideas and Vocabulary,” vol. 9, no. 2, pp. 246–257, 2025.
- [14] S. Annur, D. R. Pradana, F. Qoyimah, S. P. Mouthia, and M. F. Sya, “Literature Review : Effectiveness of Canva Media in Science Learning on Students ’ Interests and Learning Outcomes,” no. x, pp. 75–83, 2026.
- [15] Z. Fatah, “VIDIOGRAFI DAN EDITING DENGAN APLIKASI ADOBE PREMIERE PRO DI SMK IBRAHIMY 1 SUKOREJO,” vol. 2898, pp. 71–75, 2025.