

PELATIHAN MEMBUAT MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI DENGAN CANVA SMARTPHONE PADA ORGANISASI SISWA INTRA SEKOLAH

Loneli Costaner¹, Lisnawita², Guntoro³

^{1,2,3}Universitas Lancang Kuning, Pekanbaru, Indonesia

email : lonelicastaner@unilak.ac.id¹, lisnawita@unilak.ac.id², guntoro@unilak.ac.id³

Abstrak: Pelatihan ini mengangkat permasalahan dalam Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS), di mana penggunaan media promosi seperti banner, spanduk, dan materi cetak sangat diperlukan untuk mendokumentasikan kegiatan sekolah. Tantangannya adalah sebagian anggota OSIS kurang memiliki kemampuan desain yang memadai, mengakibatkan kesulitan dalam merancang percetakan yang sesuai. Inisiatif penelitian ini bertujuan memberikan pelatihan desain berbasis smartphone kepada anggota OSIS agar mereka mampu menciptakan media promosi sendiri. Pelatihan ini menggunakan aplikasi Canva Smartphone, memungkinkan siswa merancang dengan mudah tanpa perlu laptop atau komputer. Canva Smartphone memainkan peran krusial dalam mengasah keterampilan kreatif siswa, menghemat biaya cetak, dan memberikan kemudahan akses. Dengan fitur-template beragam, aplikasi ini mendukung siswa dalam menciptakan desain-promosi yang menarik, meningkatkan eksposur kegiatan sekolah. Pelatihan ini melibatkan beberapa tahapan, termasuk pretest, pemaparan materi, praktek Canva, dan posttest. Diharapkan pelatihan ini memberikan manfaat signifikan, meningkatkan kualitas kegiatan OSIS, dan memberikan dukungan pada semangat siswa dalam organisasi siswa serta menciptakan desain yang bermanfaat untuk sekolah.

Kata Kunci: Canva, Promosi, Digital, Smartphone, Osis

Abstract: *This training addresses problems in the Intra-School Student Organization (OSIS), where the use of promotional media such as banners, posters and printed materials is very necessary to document school activities. The challenge is that some OSIS members do not have adequate design skills, resulting in difficulties in designing appropriate printing. This research initiative aims to provide smartphone-based design training to OSIS members so that they are able to create their own promotional media. This training uses the Canva Smartphone application, allowing students to make plans easily without needing a laptop or computer. Canva Smartphone plays a crucial role in honing students' creative skills, saving printing costs and providing easy access. With a variety of template features, this application supports students in creating attractive promotional designs, increasing exposure to school activities. This training includes several stages, including pretest, material presentation, Canva practice, and posttest. It is hoped that this training will provide significant benefits, improve the quality of OSIS activities, and provide support for student enthusiasm in student organizations as well as creating useful designs for the school.*

Keywords: *Canva, Promotion, Digital, Smartphone, Osis*

1. Pendahuluan

Peran sekolah dalam mempersiapkan siswa menghadapi era informasi digital menjadi semakin penting. Sekolah bukan hanya sebagai tempat pendidikan formal, tetapi juga sebagai wahana pembekalan keterampilan dan pengetahuan terkini. Di era ini, siswa-siswi dituntut untuk menguasai keterampilan digital guna bersaing dalam dunia yang terus berkembang. Perangkat teknologi seperti smartphone menjadi alat yang esensial dalam mendukung pembelajaran dan eksplorasi kreativitas siswa. Oleh karena itu, penting untuk mengintegrasikan pembelajaran desain berbasis smartphone dalam lingkungan sekolah, memastikan bahwa siswa dapat meraih potensi penuh mereka dalam menghadapi era informasi digital ini.



Gambar 1. Sekolah Ibnu Taimiyah

Gambar 1 di atas, kita dapat melihat suasana sekolah SMK Ibnu Taimiyah yang begitu memukau. Sekolah ini dikelilingi oleh pepohonan yang hijau, menciptakan suasana yang nyaman dan asri. Gedung sekolahnya sendiri terlihat megah dan modern, mencerminkan komitmen untuk memberikan fasilitas pendidikan yang berkualitas.

Di berbagai sekolah, terdapat organisasi siswa yang dinamakan Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) yang aktif dalam mengadakan berbagai kegiatan sekolah. Namun, seringkali mereka memerlukan media promosi seperti banner, spanduk, dan materi cetak lainnya untuk mendokumentasikan kegiatan-kegiatan tersebut. Tantangannya, tidak semua anggota OSIS memiliki kemampuan desain yang memadai, dan mereka sering kali kesulitan dalam mengukur dan merancang percetakan yang tepat. Akibatnya, kegiatan-kegiatan sekolah seringkali tidak terekspose secara maksimal dan kurang mendapatkan perhatian yang seharusnya.

Untuk mengatasi masalah ini, banyak siswa dan siswi akhirnya harus meminta bantuan percetakan profesional, yang sayangnya memerlukan biaya yang relatif mahal. Bagi mereka, ini adalah pengeluaran yang cukup besar dan bisa menjadi hambatan dalam menjalankan kegiatan OSIS dengan efektif (Susanto et al., 2023). Oleh karena diperlukan pelatihan desain berbasis smartphone yang bertujuan untuk membekali anggota OSIS dengan keterampilan desain grafis (Poerna Wardhanie et al., 2021), (Sholeh et al., 2020). Dengan demikian, mereka dapat menciptakan sendiri banner, spanduk, dan materi cetak lainnya yang mereka butuhkan untuk mendokumentasikan kegiatan-kegiatan sekolah. Ini tidak hanya akan memungkinkan mereka untuk menghemat biaya cetak, tetapi juga memberikan mereka peluang untuk mengasah keterampilan kreatif mereka (Isnaini et al., 2021), (Karlitasari et al., 2023), (Putra et al., 2023).

Dalam usaha untuk meningkatkan kualitas kegiatan OSIS dan memberikan siswa dan siswi keterampilan yang bernilai, penggunaan aplikasi Canva Smartphone menjadi solusi yang sangat relevan dan mudah diakses. Aplikasi ini memungkinkan siswa untuk merancang berbagai media promosi seperti spanduk, banner, brosur, dan lainnya dengan sangat sederhana menggunakan smartphone mereka (Kadiasti et al., 2023), (Karlitasari et al., 2023).

Canva Smartphone menjadi alat yang sangat mudah diakses karena hampir semua siswa sudah memiliki smartphone. Ini menghilangkan kebutuhan akan perangkat lain seperti laptop atau komputer. Dengan aplikasi Canva Smartphone, siswa dapat merancang desain kapan saja dan di mana saja, tanpa harus mengandalkan perangkat lain (Irfan et al., 2022), (Farida et al., 2023).

Keterampilan desain visual menjadi semakin penting dalam dunia yang didominasi oleh media sosial dan konten visual. Untuk membuat spanduk, banner, brosur, dan materi promosi lainnya yang menarik, siswa perlu memiliki kemampuan untuk menggabungkan elemen visual seperti gambar, animasi, dan teks secara indah. Canva Smartphone menyediakan alat yang sangat baik untuk melatih dan mengembangkan keterampilan ini (Riyantoko et al., 2022), (Zuraidah et al., 2022), (Zulhandayani et al., 2022).

Aplikasi Canva adalah alat desain grafis yang sangat komprehensif. Ini memungkinkan siswa dan siswi untuk menciptakan berbagai jenis desain kreatif secara online. Dengan fitur-fitur yang disediakan, seperti template yang beragam, mereka dapat dengan mudah membuat desain-promosi yang menarik, seperti poster, brosur, kartu ucapan, presentasi, sampul buku, dan banyak lagi. Ini juga memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi kreativitas mereka dalam menghasilkan desain yang bermanfaat dalam konteks pendidikan dan promosi kegiatan sekolah. Dengan penggunaan aplikasi Canva Smartphone, siswa dan siswi dapat mengembangkan keterampilan desain visual yang akan sangat bermanfaat dalam dunia pendidikan dan lebih jauh lagi. Mereka dapat menciptakan desain-promosi yang menarik, yang akan meningkatkan kualitas kegiatan OSIS dan menghasilkan hasil yang lebih baik dalam mendokumentasikan setiap kegiatan sekolah mereka. Dengan demikian, penggunaan Canva Smartphone memberikan manfaat besar bagi para siswa dalam mendukung semangat mereka dalam organisasi siswa dan membantu mereka menciptakan desain-desain yang informatif dan menarik (Nurhayaty et al., 2022), (Lazuarni et al., 2022), (Yuniarti et al., 2022), (Poerna Wardhanie et al., 2021), (Isnaini et al., 2021).

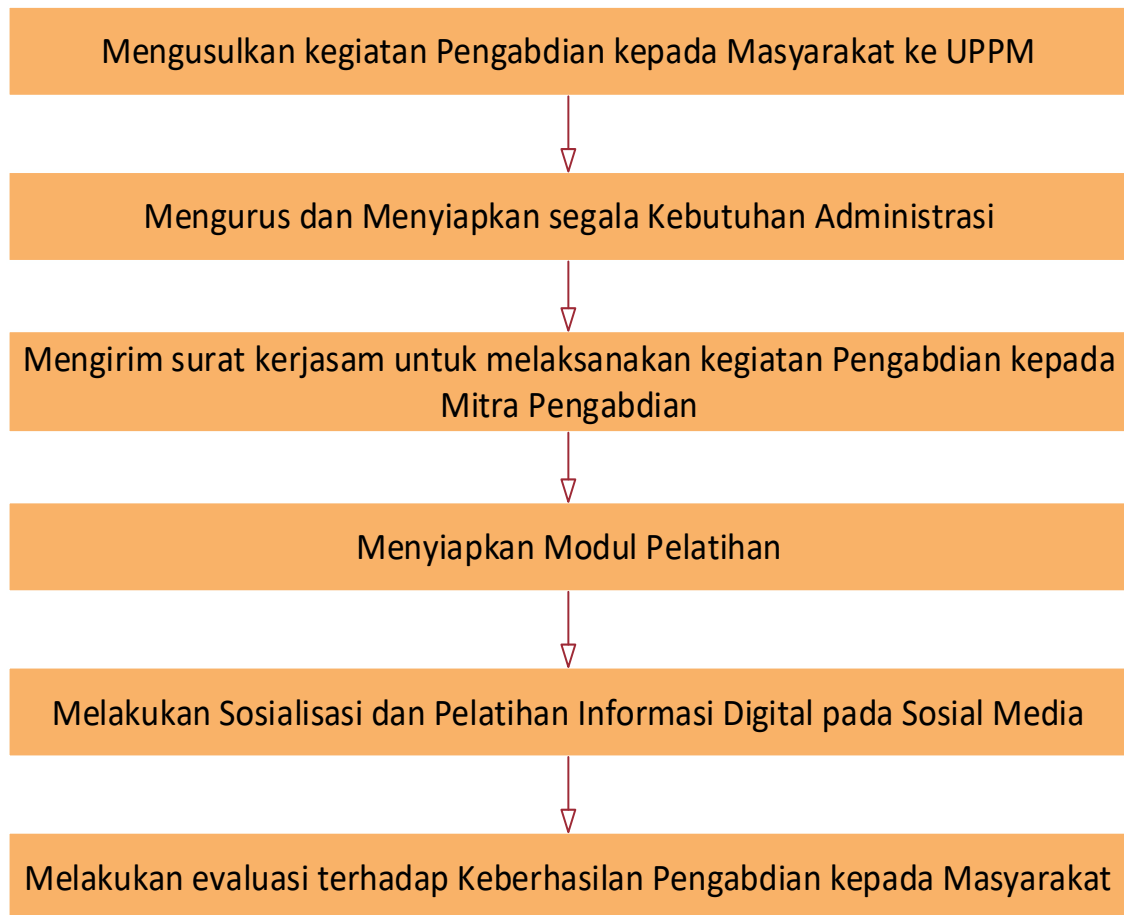
Diharapkan bahwa pelatihan ini akan memberikan manfaat yang signifikan kepada siswa dan siswi serta meningkatkan kualitas kegiatan-kegiatan OSIS. Dengan demikian, mereka akan memiliki satu aktivitas baru yang mendukung semangat mereka dalam organisasi siswa dan membuat berbagai desain sebagai media informasi yang bermanfaat untuk sekolah mereka.

2. Metode

Dalam pengabdian masyarakat yang dilakukan di sekolah menengah atas smart Indonesia memiliki beberapa metode guna tersampaikan materi pelatihan dan dapat menambah keterampilan bagi mitra. Metode yang digunakan dengan observasi pemahaman mitra, kemudian memberikan pemahaman terhadap teknologi dalam bentuk ceramah, menyiapkan modul pelatihan, praktek aplikasi canva dan tanya jawab selama berlangsungnya pelatihan. Adapun hal hal teknik pelatihan dapat dilihat pada point point berikut ini.

Sosialisasi dan pelatihan dilakukan dengan mengikuti prosedur agar pelaksanaan dapat dilakukan dengan baik, sebagaimana berikut ini:

- a. Mengusulkan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ke LPPM
- b. Mengurus dan menyiapkan segala kebutuhan administrasi.
- c. Mengirim surat kerjasama untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada mitra pengabdian.
- d. Menyiapkan modul pelatihan
- e. Melakukan sosialisasi dan pelatihan informasi digital pada sosial media
- f. Melakukan evaluasi terhadap keberhasilan Pengabdian Kepada Masyarakat



Gambar 2. Alur Tahapan Pengabdian

Dalam membuat informasi digital tentu membutuhkan beberapa perlengkapan demi kelancaran yang diharapkan. Perlengkapan yang dibutuhkan sebagai berikut

- Quisioner pre test yang berguna untuk mengetahui sejauh mana peserta telah memahami multimedia videoscribe.
- Laptop sebagai persentasi materi kepada peserta
- Absensi peserta untuk mengetahui jumlah peserta yang berpartisipasi
- Form post test guna mengevaluasi hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peserta pelatihan

Pelatihan kegiatan ini dapat dilakukan dengan beberapa tahapan sebagai berikut.

- Menganalisis situasi mitra dengan melakukan observasi dan wawancara kepada mitra sehingga mendapatkan informasi kendala serta kebutuhan yang sangat relevan bagi mitra,
- Mempelajari permasalahan mitra sehingga didapatkan untuk mengatasi permasalahan tersebut memberikan keterampilan yang dibutuhkan
- Menyiapkan modul yang mudah dipahami oleh mitra, sehingga dapat pelajari dengan mudah. Selain itu peneliti akan mempublikasikan kedia masa berbasis online untuk menambah pengetahuan masyarakat bahwa mitra telah memiliki suatu metode yang baik.

3. Hasil dan Pembahasan

Pada pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dengan tujuan memberikan keterampilan dalam menggunakan aplikasi canva dalam membuat media promosi dan informasi digital. Mitra yang mengikuti pelatihan ini para siswa dan siswi dari berbagai bidang jurusan, dimulai dari test pemahaman peserta pelatihan, mengenalkan tentang aplikasi canva, memahami fitur fiturnya, menghasilkan suatu desain, evaluasi pelatihan dan mengisi posttest sebagai umpan balik dari pelatihan yang sudah dilakukan;

a. Pretest dan posttest

Sebelum praktek aplikasi canva dilaksanakan, terlebih dahulu pererta pelatihan mengisi form pretest yang sudah disediakan oleh tim pengabdian. Peserta pelatihan mengisi form pretest sebagai pengukur sejauh mana mitra sudah mengetahui tentang pelatihan yang akan dilakukan sedangkan form posttest dilakukan untuk mengetahui pemahaman peserta setelah mengikuti pelatihan. Terdapat 15 orang yang mengikuti pelatihan yang juga mengisi form pretest dan posttest sehingga pelatihan berjalan dengan lancar. Adapun bentuk form pretest dan posttest yang sudah di isi sebagai berikut.

Tabel 1. Quisioner Preetest dan Posttest

No	Pertanyaan	YA	TIDAK
1	Apakah Anda pernah menggunakan aplikasi Canva di smartphne sebelumnya?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Apakah Anda mengetahui apa itu Canva dan fungsinya?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Apakah Anda tahu cara membuat akun di aplikasi Canva?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Apakah Anda pernah membuat desain grafis menggunakan aplikasi lain selain Canva?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	Apakah Anda memahami konsep dasar desain grafis seperti layout dan warna?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	Apakah Anda pernah membuat media promosi untuk kegiatan OSIS sebelumnya?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	Apakah Anda merasa nyaman menggunakan smartphne untuk membuat desain grafis?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8	Apakah Anda pernah mendengar istilah "template" dalam desain grafis?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9	Apakah Anda mengetahui cara mengunggah gambar atau logo ke Canva untuk digunakan dalam desain Anda?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10	Apakah Anda pernah menggunakan fitur teks dalam aplikasi desain seperti Canva untuk membuat poster?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

b. Pelatihan

Sebelumnya mitra dibekali modul pelatihan yang bertujuan mempermudah mitra mengikuti pelatihan aplikasi canva, dimana modul pelatihan digunakan sebagai petunjuk ketika ada materi penyampaian yang terlewatkan. Pelatihan yang dilaksanakan di ruang labor sekolah, tampak pada gambar berikut bagaimana poses pelatihan dilakukan.

Pelatihan diawali dengan pembukaan, pengenalan personality tim pengabdian dan siapa peserta yang telah mengisi absensi pelatihan. Dengan saling siapa peserta pelatihan diharapkan pelatihan menjadi menyenangkan dari awal hingga akhir kegiatan.



Gambar 3. Peserta Melakukan Praktek Desain

Kegiatan pada foto diatas menggambarkan praktek pelatihan yang dilakukan oleh mitra menggunakan aplikasi canva smartphone. Mitra sangat antusias mengikuti pelatihan hingga selesai, mulai dari membuka aplikasi canva, membuat account canva online hingga mengolah data untuk menjadi media promosi dan informasi digital. Peserta pelatihan mulai mengerjakan intruksi yang diberikan oleh tim pengabdian dengan semangat, karena bagi mereka ini suatu pengalaman yang baru untuk dilakukan.

c. Evaluasi Preetest

Untuk mengetahui sejauh mana peserta pelatihan dalam memahami materi yang sudah disajikan perlu adanya uji pemahaman kepada peserta pelatihan, maka dari itu tim pelaksana melakukan test tertulis dengan sebuah quisioner / pertanyaan sebanyak 10 point, baik sebelum melaksanakan pelatihan maupun sesudah pelatihan. Untuk menguji data pretest dan posttest menggunakan skala guttman, yaitu skala yang menginginkan tipe jawaban tegas. Skala guttman yang dirancang oleh tim pelaksana dibuat dengan 2 pilihan tegas, pertama dengan pilihan "YA" akan diberi nilai "1" dan kedua dengan pilihan "TIDAK" akan diberi nilai "0". Responden yang mengikuti hingga selesai ada 15 orang, kemudian memberikan gambaran penilaian pretest yang sama, dengan skala guttman pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Hasil pretest

No	Pertanyaan	Jawab Ya	(%) Jawaban Ya
1	Q1	11	73,3
2	Q2	3	20,0
3	Q3	0	0,0
4	Q4	0	0,0
5	Q5	0	0,0
6	Q6	0	0,0
7	Q7	4	26,7
8	Q8	3	20,0
9	Q9	2	13,3
10	Q10	4	26,7
Total :		27	450,0
Rata-Rata :		2,70	18,0

Tabel diatas dapat terlihat persentasi tingkat pengetahuan peserta sebelum melakukan pelatihan Keterampilan Membuat rancangan pada aplikasi canva, dimana dari 10 pertanyaan guna mengukur pemahaman peserta terhadap materi pelatihan dengan jumlah nilai 450 dan jumlah persentasi tingkat pemahaman peserta baru sebesar 18.0 %. Jika dilihat tingkat persentasi pemahaman peserta terhadap kesiapan peserta pelatihan maka tingkat pengetahuan peserta masih rendah terhadap pemahaman videoscribe.

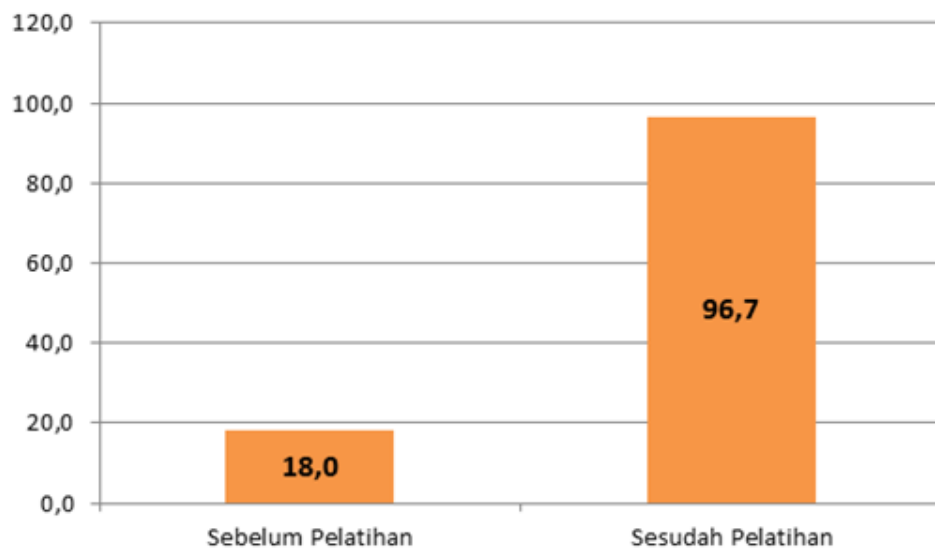
d. Evaluasi Posttest

Evaluasi posttest adalah hasil quisioner peserta mengisi form evaluasi akhir yaitu setelah melakukan pelatihan, dimana hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah tujuan dari pelatihan tercapai atau belum. Berikut data posttest yang sudah diolah pada tabel berikut ini.

Tabel 3. Hasil Posttest

No	Pertanyaan	Jumlah YA	(%) Jawaban Ya
1	Q1	15	100,0
2	Q2	15	100,0
3	Q3	15	100,0
4	Q4	13	86,7
5	Q5	15	100,0
6	Q6	15	100,0
7	Q7	13	86,7
8	Q8	14	93,3
9	Q9	15	100,0
10	Q10	15	100,0
Total :		145	2416,7
Rata-Rata :		14,50	96,7

Dari tabel diatas dapat terlihat persentasi tingkat pengetahuan peserta sesudah melakukan pelatihan Keterampilan multimedia spar, dimana dari 10 pertanyaan yang menjadi alat ukur pemahaman peserta terhadap materi pelatihan dengan nilai pemahaman 2416.7 dan jumlah persentasi tingkat pemahaman peserta sebesar 96.7 %. Jika dilihat tingkat persentasi pemahaman peserta terhadap keberhasilan pelatihan kepada peserta maka hal ini dikatakan sangat berhasil. Sedangkan untuk kenaikan tingkat pemahaman peserta dari sebelum pelatihan sebesar 18.0 % dan setelah dilakukan pelatihan menjadi 96.7 %, sehingga jika 96.7% dikurang 18.8% maka tingkat pemahaman peserta sebesar 78.7%. Hasil persentasi ini sudah menunjukkan adanya kenaikan pemahaman peserta yang signifikan hal tersebut dapat terlihat pada grafik pemahaman berikut ini.



Gambar 6. Grafik Persentasi Pemahaman

e. Aplikasi canva

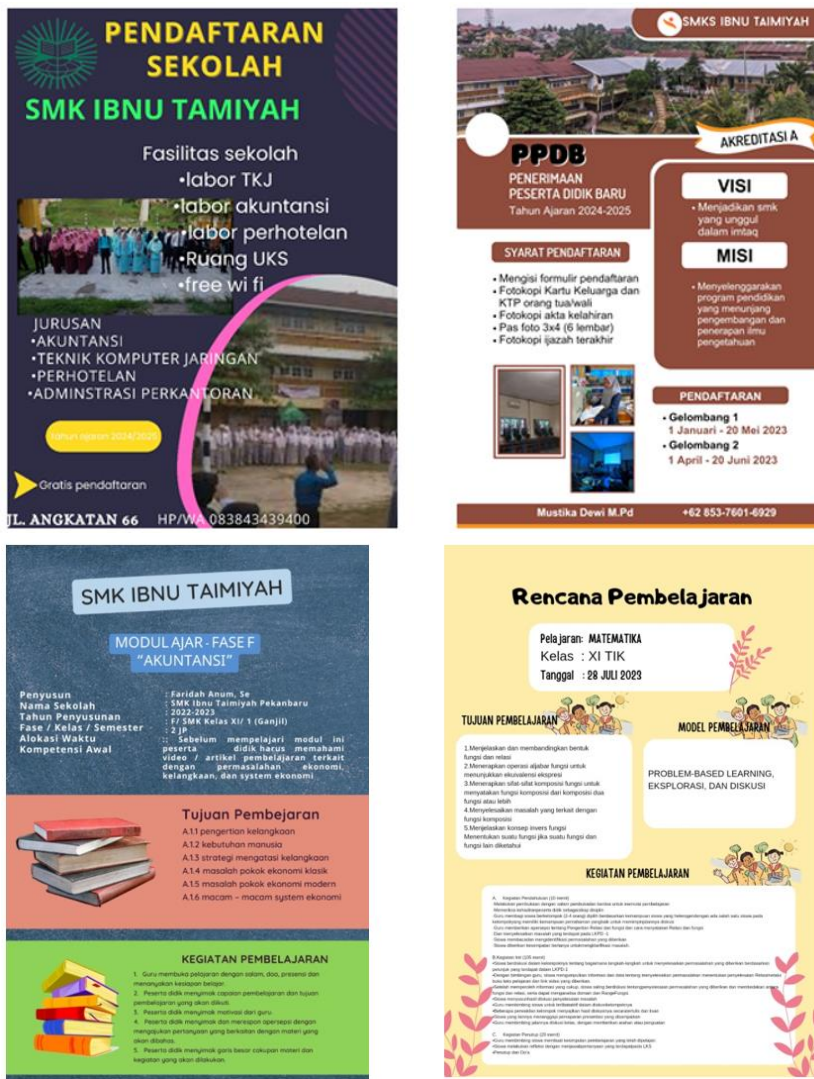
Pada saat praktek aplikasi canva mitra diajarkan bagaimana membuka dan mengenal fitur canva, ada beberapa latihan standar yang disediakan guna melatih pengguna pemula. Adapun bentuk tamplan dan hasil pelatihan.



Gambar 7. Tampilan Aplikasi Canva



Gambar 8. Desain Informasi Hari Besar Islam



Gambar 9. Desain Promosi Sekolah

4. Kesimpulan

Dari rangkaian kegiatan program pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada pelatihan keterampilan membuat media promosi dan informasi digital menggunakan Canva, dapat disimpulkan beberapa hal penting. Pertama, tingkat pemahaman mitra tentang informasi yang berkaitan dengan videoscibe sebelum pelatihan dilaksanakan masih rendah, yakni hanya sebesar 18,0%. Kedua, setelah pelatihan diberikan, terdapat peningkatan signifikan dalam tingkat pemahaman peserta, yaitu mencapai 96,7%. Ketiga, terdapat kenaikan yang cukup besar dalam tingkat pemahaman peserta mengenai materi pelatihan, dengan peningkatan sebesar 78,7%. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan yang diberikan efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta dalam membuat media promosi dan informasi digital.

Daftar Pustaka

- Farida, N., Rahmawati, D., Vahlia, I., & Sudarman, S. W. (2023). Sosialisasi dan pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembuatan desain promosi usaha di Pasar Kreatif Rejomulyo Tangguh (PaK RT). *Ruang Pengabdian*, 3(1), 1–11.
- Irfan, P., Negara, H. R. P., Fatimatuzzahra, Alhidayat, M., & Watoni, K. (2022). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai sarana media promosi makanan khas Lombok. *Jurnal Mengabdi Dari Hati*, 1(1). Retrieved from <https://journal.mudaberkarya.id/index.php/JMH/arti>
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan desain menggunakan aplikasi Canva. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.6434>
- Kadiasti, R., Yanuarsari, D. H., & Basori, M. H. (2023). Peningkatan kompetensi guru dalam pembuatan media promosi sekolah bagi TK Doa Ibu Semarang. *Abdimasku: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 234. <https://doi.org/10.33633/ja.v6i1.832>
- Karlitasari, L., Putra, G. R., Qur'ania, A., Anggraeni, I., Suriansyah, M. I., Situmorang, B. H., Ismangil, A., Akhmad, D. M., Andriani, S., Mulyati, M., & Erniyati, E. (2023). Pengenalan Canva sebagai media promosi lingkungan hidup di SMP-IT Bina Masyarakat Mandiri. *Journal of Engineering and Information Technology for Community Service*, 1(3), 109–114. <https://doi.org/10.33365/jeit-cs.v1i3.194>
- Lazuarni, S., Hendarmin, R. R., & Wulandari, T. (2022). Pelatihan desain grafis untuk bisnis di zaman serba digital dan visual kepada mahasiswa Kota Palembang. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(1), 524. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v6i1.7909>
- Nurhayaty, E., Pramularso, E. Y., Marginingsih, R., & Susilowati, I. H. (2022). Pelatihan membuat media promosi sederhana dengan aplikasi Canva di Yayasan Desa Hijau. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 69–77. <https://doi.org/10.31294/jabdimas.v5i1.10522>

- Poerna Wardhanie, A., Fahminnansih, F., & Rahmawati, E. (2021). Pemanfaatan aplikasi Canva untuk desain grafis dan promosi produk pada sekolah Islami berbasis kewirausahaan. *Society: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 51–58. <https://doi.org/10.37802/society.v2i1.170>
- Putra, G. R., Qur'ania, A., Yanti, Y., Citra, P., Hidayatullah, S., Hermawan, H., Sugara, V. I., Saepulrohman, A., Putra, A. P., Subandi, K., Aryani, A. S., & Sriyasa, I. W. (2023). Desain Canva sebagai media promosi usaha mikro dan media informasi di Desa Bantarsari. *Journal of Engineering and Information Technology for Community Service*, 1(3), 148–155. <https://doi.org/10.33365/jeit-cs.v1i3.210>
- Riyantoko, P. A., Fahrudin, T. M., Sa'diyah, I., Varqa Ansori, N. A., Atnanda, P. A., & Alamsyah, R. B. (2022). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pemasaran di Kampung Kue Surabaya. *Mitra Akademia: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 198–203. <https://doi.org/10.32722/mapnj.v5i1.4529>
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan aplikasi Canva untuk membuat konten gambar pada media sosial sebagai upaya mempromosikan hasil produk UKM. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.2983>
- Susanto, E. R., Rusliyawati, Sucipto, A., Wantoro, A., & Sulistiawati, A. (2023). PKM: Pelatihan desain grafis untuk OSIS menggunakan Canva. *Journal of Engineering and Information Technology for Community Service*, 1(3), 168–173. Retrieved from <https://jurnal.teknokrat.ac.id/index.php/JEIT-CS/article/view/224>
- Yuniarti, P., Indriyani, F., Suharini, S., & Marthanti, A. S. (2022). Penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan desain promosi usaha pada Karang Taruna Desa Sukaharja. *Jurnal Abdimas Ekonomi Dan Bisnis*, 1(2), 88–95. <https://doi.org/10.31294/abdiekbis.v1i2.655>
- Zulhandayani, F., Rezeki, K. S., & Lubis, M. J. (2022). Pemanfaatan Canva sebagai media penyampaian informasi bagi kepemimpinan sekolah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(2), 148–154. <https://doi.org/10.32832/tek.pend.v11i2.7066>
- Zuraidah, E., Budi, E. S., Priyatna, A., Sanwani, Jabar, J. A., Rizki, D. M., Ubaidillah, I., Nugraha, D. S., & Margharet, V. (2022). Pemanfaatan grafis dan promosi produk aplikasi Canva untuk desain pada Kopwan Atsiri Citayam Bogor. *Jurnal Mitra Pengabdian Farmasi*, 1(3), 52–56.