Pemberdayaan *Soft Skills* Siswa SMPN 3 Banjarmasin melalui Pelatihan Desain Poster Berbasis Canva

Noor Cahaya*[1], Fatchul Mu'in[2], Rusma Noortyani[3], Dwi Wahyu Candra Dewi[4], Arum Murdianingsih[5], Aulia Novitasari[6], Muhammad Wahyudin[7], Muhammad Miftahul Ikhsan[8], Ade Ida Indriyani[9]

[1,2,3,4,5,6,7,8,9]Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia
*e-mail: cahayafkip@ulm.ac.id[1], arum.murdianingsih@ulm.ac.id[5]

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan soft skills siswa SMPN 3 Banjarmasin, khususnya dalam aspek kreativitas, komunikasi, berpikir kritis, dan kolaborasi (4C), melalui pelatihan desain poster menggunakan aplikasi Canva. Permasalahan yang dihadapi adalah rendahnya kemampuan siswa dalam menyampaikan pesan visual secara efektif serta keterbatasan dalam memanfaatkan teknologi desain grafis. Pelatihan dilaksanakan dalam tiga sesi utama: (1) penyampaian materi tentang prinsip dasar desain grafis dan penggunaan Canva, (2) praktik langsung pembuatan poster secara individu dan kelompok, serta (3) evaluasi hasil karya melalui pretest dan posttest. Evaluasi dilakukan dengan mengukur peningkatan pemahaman konsep desain dan kemampuan teknis siswa. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa, dengan rata-rata skor pretest sebesar 50% meningkat menjadi 85% pada posttest. Selain itu, siswa mampu menghasilkan poster dengan komposisi visual yang baik, pemilihan warna yang harmonis, dan pesan yang komunikatif. Pelatihan ini juga mendorong kolaborasi aktif antar siswa dan meningkatkan literasi digital mereka. Dengan demikian, program pelatihan ini efektif dalam mengembangkan soft skills dan keterampilan digital siswa, memberikan kontribusi positif dalam mempersiapkan mereka menghadapi tantangan abad ke-21.

Kata Kunci: *Canva, Desain Poster, Kemampuan Digital, Kreativitas, Soft Skills*

Abstract

This community service activity aims to develop soft skills of SMPN 3 Banjarmasin students through poster design training based on the Canva application. In the digital era, soft skills such as creativity, critical thinking, collaboration, and communication (4C) are basic needs to prepare the younger generation to face the challenges of the 21st century. This training is designed to provide technical understanding and practical experience in using Canva as a user-friendly graphic design tool. The methods used include delivering materials, direct demonstrations, intensive mentoring, and evaluating student work. The results of the activity showed that students were able to produce posters with good composition, attractive color selection, and clear messages. This training also succeeded in encouraging active collaboration between students and improving their digital literacy. Although there were several obstacles, such as limited internet access and devices, this training overall provided significant benefits in improving students' technical skills and soft skills. As a recommendation, similar training can be further developed by adding advanced sessions to deepen the understanding of design and application of technology. This program is expected to be able to provide a sustainable positive impact on students in facing technological developments and the world of work in the future.

Keywords: *Canva, Creativity, Digital Skills, Poster Design, Soft Skills*

1. PENDAHULUAN

Pada abad ke-21, keberhasilan individu tidak hanya diukur dari hard skills (keterampilan teknis), tetapi juga dari soft skills (kemampuan emosional, komunikasi, dan sikap). Hard skills diperoleh melalui pendidikan formal dan pelatihan teknis, sementara soft skills mencakup keterampilan interpersonal dan karakter, seperti komunikasi, kepemimpinan, kerja sama tim, dan adaptasi. Kedua keterampilan ini saling melengkapi dalam mencapai kesuksesan (Telaumbanua, 2024). Namun, pengembangan soft skills sering kali diabaikan dalam pendidikan, yang lebih menekankan pada hard skills (Kaushik & Sharma, 2023). Padahal, dalam

dunia kerja yang semakin dinamis, kemampuan berkomunikasi, berkolaborasi, dan berpikir kreatif menjadi sangat penting.

Seiring dengan tuntutan dunia yang semakin kompleks, penting bagi dunia pendidikan untuk mengintegrasikan pengembangan *soft skilss* dalam proses pembelajaran (Torres et al., 2024). Salah satu cara yang efektif untuk mencapainya adalah melalui pembelajaran desain grafis. Desain grafis tidak hanya mengajarkan keterampilan teknis, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Selain itu, desain grafis juga melibatkan kreativitas, pengambilan keputusan, dan komunikasi visual. Dengan demikian, pengajaran desain grafis dapat mendukung pengembangan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja, seperti kolaborasi dan pemecahan masalah, yang sangat dibutuhkan dalam era digital ini.

Usia SMP merupakan masa transisi dari kanak-kanak ke remaja, di mana siswa mulai mengembangkan kemampuan berpikir logis, kreatif, serta minat dan bakat yang lebih spesifik (Szalay et al., 2024). Pada tahap ini, siswa sudah cukup matang untuk mempelajari alat dan aplikasi desain grafis. Oleh karena itu, usia SMP merupakan waktu yang tepat untuk memperkenalkan keterampilan desain grafis, yang melibatkan kreativitas, logika, dan pengambilan keputusan. Selain itu, keterampilan desain grafis yang diperoleh di usia SMP memiliki manfaat jangka panjang, mempersiapkan siswa untuk menghadapi peluang karir di bidang teknologi kreatif, seperti desainer grafis, pembuat konten digital, dan pengelola media sosial.

Salah satu platform desain grafis yang sangat populer dan mudah diakses adalah Canva. Canva adalah aplikasi desain berbasis web yang memungkinkan penggunanya untuk membuat berbagai jenis desain, mulai dari poster, brosur, infografis, hingga materi visual lainnya. Penggunaan tersebut tanpa memerlukan keterampilan desain yang mendalam. Hal itu membut Canva mudah digunakan sehingga memungkinkan siswa untuk berkreasi dan mengasah keterampilan visual dengan cara yang inovatif dan menyenangkan. Platform ini juga menyediakan berbagai template yang dapat disesuaikan. Siswa dapat belajar tentang estetika visual, sekaligus cara menyampaikan pesan dengan efektif melalui desain grafis.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMPN 3 Banjarmasin, sebagian besar siswa sudah cukup mengenal platform Canva dan beberapa siswa bahkan telah mampu membuat desain menggunakan aplikasi ini. Namun, meskipun sudah ada pemahaman dasar, penggunaan Canva di kalangan siswa masih belum optimal. Banyak siswa yang belum mendapatkan pendampingan khusus dalam pembuatan desain poster, yang membatasi potensi mereka untuk lebih berkreasi dan mengembangkan keterampilan desain secara maksimal. Selain itu, keterbatasan dalam keterampilan soft skills seperti komunikasi visual, kerja tim, dan pengambilan keputusan juga masih menjadi tantangan yang dihadapi oleh sebagian siswa.

Selama ini pemanfaatan Canva sudah banyak digunakan. Gunawan & Rachmani (2022) memanfaatkan Canva untuk pelatihan *soft skills* bagi warga di desa eko-eduwisata. Hal itu bertujuan untuk melatih warga mendesain di Canva dalam mempromosikan UMKM yang ada di sana. Selain untuk umum, Canva juga telah banyak dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Canva digunakan untuk mendukung pelajaran jarak jauh bagi guru (Sinduningrum et al., 2021) dan dimanfaatkan untuk mendesain media pembelajaran (Fitriani et al., 2022; Mulyawati et al., 2022). Kemudian, Arifin (2021) juga melakukan pelatihan Canva sebagai upaya untuk meningkatkan pengetahuan teknologi bagi guru-guru di Sekolah Menengah Kabupaten Gowa.

Selain untuk guru, pelatihan penggunaan Canva juga diterapkan kepada siswa (Kusumawati et al., 2023). Penggunaan Canva paling banyak dimanfaatkan untuk mendesain poster yang diterapkan dari SMP, SMA, hingga pondok pesantren (Chairunnisa & Sundi, 2021; Efwinda et al., 2022; Romdani & Wahyuni, 2023; Wicaksono & Nadya Puspita Adriana, 2023). Desain poster sering digunakan sebagai media kampanye untuk mempromosikan program sekolah dan untuk berpartisipasi dalam kompetisi poster dengan berbagai tema. Lebih lanjut, pelatihan penggunaan Canva juga telah dilakukan di perguruan tinggi (Riadi et al., 2022). Hal itu dilakukan untuk meningkatkan keterampilan media desain di kalangan mahasiswa. Keterampilan itu bermanfaat dalam pembuatan bahan presentasi, sertifikat digital, label, dll.

Berdasarkan studi-studi yang ada, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Canva dapat meningkatkan kemampuan desain grafis. Oleh karena itu, pelatihan desain grafis dengan

menggunakan Canva di SMPN 3 Banjarmasin sangat penting untuk memaksimalkan pengembangan soft skills siswa, terutama dalam hal kreativitas, komunikasi visual, pemecahan masalah, dan kolaborasi. Dengan bimbingan yang lebih terstruktur dan pelatihan lanjutan, siswa dapat mengoptimalkan penggunaan Canva untuk mengasah keterampilan desain mereka. Hal ini akan membantu mereka lebih siap menghadapi tantangan di dunia kerja yang semakin membutuhkan keterampilan visual serta kemampuan bekerja dalam tim. Sebagai solusi praktis, Canva memungkinkan siswa untuk belajar dan berkreasi sambil mengembangkan *soft skills* yang sangat dibutuhkan di masa depan.

2. METODE

Metode kegiatan pengabdian ini menggunakan metode partisipatif. Siswa dilibatkan secara aktif dalam setiap tahap pembelajaran. Metode ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan teknis dan *soft skills* siswa melalui pendekatan praktis dan kolaboratif. Selama pelatihan, siswa tidak hanya diberikan materi, tetapi juga diberi kesempatan untuk berlatih secara langsung dengan bimbingan yang terstruktur.

Kegiatan pengabdian ini melibatkan tiga tahapan utama: identifikasi masalah, pelaksanaan pelatihan, dan evaluasi hasil. Pada tahap identifikasi masalah, dilakukan observasi dan wawancara untuk menilai pemahaman siswa tentang Canva dan desain grafis. Pelatihan mencakup materi tentang Canva dan teknik desain grafis, diikuti dengan praktik membuat poster. Evaluasi dilakukan dengan menganalisis hasil karya siswa, memberikan umpan balik terkait kreativitas, tema, dan pesan visual, serta memastikan pemahaman melalui diskusi dan tanya jawab.

Peserta pelatihan ini adalah siswa kelas IX SMPN 3 Banjarmasin, dengan jumlah 30 siswa yang dipilih berdasarkan minat dan kemampuan awal dalam menggunakan aplikasi berbasis teknologi informasi. Siswa yang memiliki pengetahuan dasar mengenai desain grafis diprioritaskan untuk mengikuti pelatihan ini, tetapi tetap membuka kesempatan bagi siswa yang tertarik untuk belajar. Evaluasi pelatihan dilakukan dengan mengukur hasil desain siswa dan pemahaman mereka terhadap materi yang diberikan melalui diskusi dan penilaian hasil karya. Hasil karya siswa, berupa poster, akan dinilai berdasarkan beberapa kriteria, seperti tingkat kreativitas, kesesuaian dengan tema, efektivitas komunikasi visual, dan penggunaan elemen desain secara tepat. Penilaian ini bertujuan untuk memberikan umpan balik yang konstruktif bagi setiap siswa agar dapat meningkatkan kemampuan desain mereka.

Dengan tahapan pelaksanaan yang sistematis, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan desain grafis siswa di SMPN 3 Banjarmasin. Selain itu, kegiatan ini juga membantu siswa mengembangkan soft skills yang sangat dibutuhkan di dunia kerja. Pendekatan yang melibatkan praktik langsung dan evaluasi berbasis hasil memastikan siswa tidak hanya mempelajari teori, tetapi juga dapat mengaplikasikan keterampilan yang diperoleh dalam kehidupan nyata.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan pembuatan poster menggunakan Canva dilaksanakan dalam tiga tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Setiap tahapan dirancang secara sistematis untuk mencapai tujuan kegiatan, yaitu meningkatkan keterampilan desain grafis siswa dalam membuat poster yang informatif dan menarik.

3.1. Identifikasi Masalah

Pada tahap ini, dilakukan observasi awal, wawancara dengan guru, serta analisis kebutuhan siswa. Observasi awal bertujuan untuk mengidentifikasi seberapa jauh siswa mengenal Canva dan keterampilan desain grafis secara umum. Wawancara dengan guru membantu untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa dalam hal desain grafis dan *soft skills*

yang dibutuhkan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara ini, tim pengabdian menyusun materi pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

3.2. Pelaksanaan Pelatihan

Pelatihan ini terdiri dari beberapa sesi yang melibatkan pemberian materi, diskusi, praktik pembuatan desain, dan presentasi karya. Jumlah sesi yang direncanakan adalah empat sesi, yang masing-masing berdurasi 60 menit. Materi yang diberikan mencakup pengenalan Canva, teknik dasar desain grafis, dan cara membuat poster yang efektif. Setiap sesi diakhiri dengan praktik langsung menggunakan Canva, yaitu dengan cara siswa dibimbing untuk membuat poster dengan tema tertentu. Pendampingan praktik dilakukan secara bertahap, dimulai dari pemilihan template, pengaturan elemen visual, hingga penulisan teks yang efektif.

Gambar 1. Pelaksanaan Pelatihan

3.3. Evaluasi Hasil

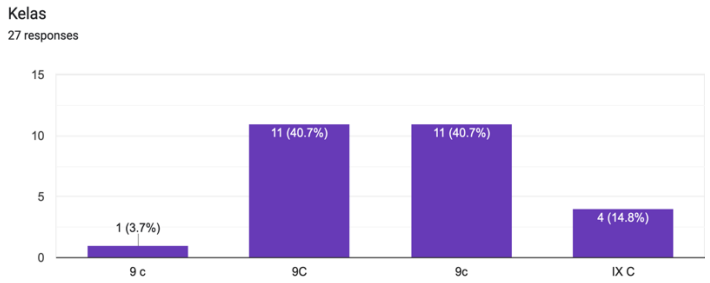
Evaluasi dilakukan dengan menganalisis hasil karya siswa, yaitu poster yang dibuat selama pelatihan. Penilaian dilakukan berdasarkan kriteria tertentu, seperti kreativitas, relevansi tema, dan kejelasan pesan visual yang disampaikan. Selain itu, evaluasi juga melibatkan diskusi dan tanya jawab untuk memastikan pemahaman siswa tentang materi yang telah diberikan. Umpan balik diberikan secara langsung kepada setiap siswa untuk membantu mereka memperbaiki dan meningkatkan kualitas desain di masa mendatang.

Gambar 2. Presentasi dan Evaluasi

Kemudian, di akhir pelaksanaan, dilakukan evaluasi terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan. Evaluasi kegiatan dilakukan dengan membagikan kuesioner yang telah dibuat melalui *Google Form*. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepuasan peserta, efektivitas pelatihan, dan pemahaman peserta terhadap materi yang disampaikan. Selain itu, kuesioner ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dari kegiatan pelatihan, sehingga dapat digunakan sebagai masukan untuk pengembangan program di masa mendatang. Hasil evaluasi ini kemudian dianalisis dan digunakan sebagai dasar untuk

Vol. 5, No. 4, Juli 2025, Hal. 1147-1154
DOI: https://doi.org/10.54082/jamsi.1610

memperbaiki metode pelaksanaan, materi pelatihan, serta strategi pendampingan yang lebih baik untuk kegiatan serupa di masa depan.



Gambar 3. Respon Siswa Melalui Kuesioner

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan Canva sebagai alat desain grafis dalam pelatihan ini berhasil meningkatkan keterampilan peserta dalam membuat poster. Hal ini didukung oleh fitur Canva yang ramah pengguna (*user-friendly*) dan penyediaan elemen desain yang lengkap, sehingga memudahkan peserta untuk mengekspresikan ide-ide kreatif mereka. Pelatihan ini juga berhasil mendorong kolaborasi antar peserta yang tercermin dari diskusi aktif dan pertukaran ide selama proses pelatihan berlangsung.

Pada tahap evaluasi, ditemukan bahwa peserta berhasil menghasilkan poster dengan komposisi yang baik dan pemilihan warna yang menarik. Selain itu, poster yang dibuat peserta juga menyampaikan pesan dengan jelas dan efektif. Hal ini menunjukkan bahwa peserta tidak hanya menguasai aspek teknis penggunaan Canva, tetapi juga memahami prinsip dasar desain grafis. Dengan demikian, mereka mampu mengaplikasikan keterampilan desain secara kreatif dan fungsional.

Namun, beberapa kendala teknis teridentifikasi yang memengaruhi kelancaran pelatihan. Masalah utama yang dihadapi adalah akses internet yang tidak stabil, menyebabkan keterlambatan dalam melanjutkan proses desain poster. Ketidakstabilan jaringan menghambat kelancaran akses ke aplikasi Canva, sehingga siswa harus menunggu lama untuk melanjutkan pekerjaan mereka. Selain itu, keterbatasan perangkat pribadi di kalangan beberapa siswa menjadi kendala tambahan karena mereka tidak dapat berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan desain. Beberapa perangkat siswa tidak mendukung aplikasi Canva secara optimal, mengakibatkan kesulitan dalam mengakses dan menggunakan fitur aplikasi. Kemudian, ketidakmampuan siswa dalam mengoperasikan aplikasi secara efisien, terutama bagi mereka yang belum terbiasa dengan platform desain grafis, memperburuk situasi.

Mengatasi kendala tersebut, tim pengabdian mengambil beberapa langkah solusi yang relevan. *Hotspot* internet disediakan untuk mendukung koneksi yang lebih stabil, sehingga siswa dapat mengakses aplikasi Canva dengan lebih lancar. Untuk masalah keterbatasan perangkat, siswa yang memiliki perangkat pribadi diminta untuk berbagi dengan teman sekelompoknya yang mengalami kesulitan teknis. Hal ini memastikan bahwa semua siswa tetap dapat terlibat dalam pelatihan secara aktif. Langkah ini juga mendorong kolaborasi dan mengasah keterampilan kerja tim. Selanjutnya, bimbingan tambahan diberikan kepada siswa yang membutuhkan bantuan lebih lanjut dalam pengoperasian Canva, baik secara individu maupun kelompok, guna meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan siswa dapat memaksimalkan potensi Canva dalam pembuatan desain grafis dan mengatasi kendala teknis yang ada.

Secara keseluruhan, pelatihan ini menunjukkan bahwa Canva dapat menjadi solusi yang efektif dalam pembelajaran desain grafis, terutama bagi siswa dan guru yang baru mengenal dunia desain. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis peserta, tetapi juga mengasah kemampuan berpikir kreatif, kolaborasi, dan pemecahan masalah. Untuk pengembangan program di masa mendatang, disarankan untuk menambahkan sesi praktik

Vol. 5, No. 4, Juli 2025, Hal. 1147-1154
DOI: https://doi.org/10.54082/jamsi.1610

lanjutan dan penguatan materi tentang prinsip desain untuk memperdalam pemahaman peserta.

Beberapa penelitian terkait menunjukkan kesuksesan serupa dalam penggunaan Canva sebagai alat desain grafis di dunia pendidikan. Misalnya, Kusumawati et al. (2023) menemukan bahwa penggunaan Canva dalam pelatihan desain grafis bagi siswa di sekolah menengah juga berhasil meningkatkan keterampilan desain visual siswa. Namun, dalam penelitian tersebut, tantangan yang dihadapi juga mencakup keterbatasan perangkat, meskipun hal ini dapat diatasi dengan berbagi perangkat dan bimbingan langsung. Penelitian oleh Wicaksono & Nadya Puspita Adriana (2023) mengungkapkan bahwa penggunaan Canva dalam desain poster di tingkat SMP dan SMA sangat efektif dalam meningkatkan kolaborasi dan kreativitas siswa, sejalan dengan temuan dari pelatihan ini. Perbedaan utama antara penelitian ini dengan studi sebelumnya adalah fokus pada penguatan soft skills, seperti komunikasi visual dan kerja tim, yang tidak hanya mendukung pembelajaran desain grafis, tetapi juga membantu siswa mempersiapkan diri untuk tantangan di dunia kerja yang semakin berbasis pada keterampilan kreatif dan kolaboratif.

Gambar 4. Foto Bersama di Akhir

Gambar 5. Contoh Hasil Poster

4. KESIMPULAN

Pelatihan desain poster berbasis Canva telah berhasil meningkatkan keterampilan desain grafis dan soft skills siswa SMPN 3 Banjarmasin. Evaluasi dari hasil karya siswa menunjukkan bahwa sebagian besar peserta mampu menghasilkan poster dengan komposisi yang baik, pemilihan warna yang menarik, dan pesan yang jelas, dengan kualitas karya yang meningkat secara signifikan. Pelatihan ini tidak hanya meningkatkan kreativitas dan komunikasi visual siswa, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan literasi digital yang lebih baik di kalangan mereka.

Sebagai rekomendasi, penting untuk melanjutkan dan mengembangkan pelatihan berbasis teknologi ini, dengan penambahan sesi lanjutan yang lebih fokus pada penguatan keterampilan desain dan penerapannya dalam konteks dunia kerja. Keberlanjutan program ini dapat menciptakan dampak positif yang lebih luas dan membantu siswa menjadi individu yang siap berkontribusi di masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

Aprianus Telaumbanua, A. T. (2024). Pengaruh Soft Skill Dan Hard Skill Mahasiswa Terhadap Kesiapan Kerja Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Suluh Pendidikan (JSP)*, *12*(2).

Arifin, A. N., Ismail, I., Daud, F., Azis, A. (2021). Pelatihan Aplikasi Canva sebagai Strategi untuk Meningkatkan Technological Knowledge Guru Sekolah Menengah di Kabupaten Gowa. *In Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat UNM*, 2021.

Chairunnisa, K., & Sundi, V. H. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Pembuatan Poster Pada Siwa Kelas X Sman 8 Tangsel. *In Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, *1*(1), 1–4.

Efwinda, S., Damayanti, P., Rananda, N., Puspita, I., Zahra, A. P., & Darusman, D. (2022). Pelatihan Pembuatan Poster Digital Tema Pemanasan Global untuk Siswa SMP di Samarinda. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *4*(4), 1132. https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i4.6183

Fitriani, F., Faisol, A., Wamiliana, W., Notiragayu, N., Chasanah, S. L., & Kurniasari, D. (2022). Pelatihan Canva Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Guru-Guru SMK Di Bandar Lampung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Tabikpun*, *3*(3), 193–202. https://doi.org/10.23960/jpkmt.v3i3.96

Gunawan, W. Ben, & Rachmani, M. (2022). Pelatihan soft skill sebagai strategi eskalasi promosi UMKM di desa eko–eduwisata Kandri dan Jatirejo, Kecamatan Gunungpati, Kota Semarang. *Altruis: Journal of Community Services*, *3*(2), 34–38. https://doi.org/10.22219/altruis.v3i2.21009

Kaushik, M., Sharma, S. (2023). Development of Soft Skills for a Successful Career and Advance Education. International Journal For Multidisciplinary Research, doi: 10.36948/ijfmr.2023.v05i06.8670

Kusumawati, A., Hidayati, S., Riski, R., Arif, M. Z., Rahmatullah, R., & Salsabilla, A. N. (2023). Pelatihan Desain Poster Menggunakan Canva Bagi Siswa SMA Negeri 1 Surabaya. *Madani : Indonesian Journal of Civil Society*, *5*(2), 145–154. https://doi.org/10.35970/madani.v5i2.1708

Mulyawati, I., Arini, N. W., & Polina, L. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Canva Dan Padlet Bagi Guru Sd Di Sdn Pulogebang 09 Pagi. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, *6*(1), 170. https://doi.org/10.31764/jpmb.v6i1.7670

Riadi, I., Fadlil, A., Andrianto, F., Elvina, A., Fanani, G., & Nasution, D. S. (2022). Penggunaan Teknologi Tools Powerpoint dan Canva untuk Media Informasi. *Aksiologiya: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *6*(2), 341. https://doi.org/10.30651/aks.v6i2.11781

Romdani, C. E. S., & Wahyuni, S. (2023). Pemamfaatan Media Canva pada Pembelajaran Pembuatan Poster Siswa Kelas X MA Pondok Pesantren Darul Akhlaq Toronan Pamekasan. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 67–79. https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.11740

Sinduningrum, E., Hanif, I. F., Rosalina, R., Pratiwi, N., & Sholeh, M. (2021). Pelatihan Aplikasi Canva Dalam Mendukung Pelajaran Jarak Jauh Bagi Guru Smk Muhammadiyah 7 Jakarta. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, *5*(1), 25. https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.4898

Szalay, L., Tóth, Z., Borbás, R., & Füzesi, I. (2024). Progress in developing experimental design

Vol. 5, No. 4, Juli 2025, Hal. 1147-1154
DOI: https://doi.org/10.54082/jamsi.1610

skills among junior high school learners. *Journal of Turkish Science Education*, *21*(3), 484–511. https://doi.org/10.36681/tused.2024.026

Torres, C. I., Alcántar, M. D. R. C., & Mena, F. J. R. (2024). Importance of promoting soft skills in university teaching: an approach from the systemic approach. *Salud, Ciencia y Tecnologia - Serie de Conferencias*, *3*(December). https://doi.org/10.56294/sctconf2024.704

Wicaksono, D., & Nadya Puspita Adriana. (2023). Meningkatkan Kemampuan Siswa SMP N 18 Surakarta dalam Mengembangkan Media Poster Melalui Platform Canva. *ABDIKAN: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sains Dan Teknologi*, *2*(3), 329–338. https://doi.org/10.55123/abdikan.v2i3.2237