

PENINGKATAN KETERAMPILAN DESAIN GRAFIS BERBASIS CANVA UNTUK MENDUKUNG KREATIVITAS SMK TRISAKTI DI ERA DIGITAL

Nurhayati Sitorus¹, Jose Paskah Situmorang², Hetika Melda Yanti Panjaitan³, Sri renata Sagala⁴

¹Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas HKBP Nommensen, Medan, Indonesia

²Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas HKBP Nommensen, Medan, Indonesia

³Pendidikan Agama, Universitas HKBP Nommensen, Medan, Indonesia

⁴Pendidikan Agama, Universitas HKBP Nommensen, Medan, Indonesia Email:

¹nurhayatisitorus@uhn.ac.id, ²jospaskah04@gmail.com

Abstract

Today's in digital era, graphic design skills have become one of the essential competencies, especially for students of Vocational High Schools (SMK) who are prepared to enter the workforce. However, challenges such as limited access to professional design software and a lack of adequate training often hinder students' creative development. Therefore, this training program is designed to enhance the graphic design skills of students at SMK Tri Sakti Lubuk Pakam by utilizing Canva. Canva was chosen as the main platform due to its ease of use, availability of various creative features, and accessibility in both free and paid versions. This program implements various methods, including theoretical and practical training, interactive workshops, and evaluation of students' design results. The activities will be conducted in stages, starting with an introduction to basic graphic design, exploring Canva features, and then applying them in creating various design works such as posters, promotional materials, and digital content. It is expected that through this training, students will improve their graphic design skills, making them more prepared to face the creative industry or develop their own business. Additionally, this program also aims to enhance the competitiveness of SMK Tri Sakti Lubuk Pakam graduates in the workforce and foster an innovative and creative culture among students.

Keywords: Graphic Design, Canva, Creativity, Skills.

Abstrak

Di era digital saat ini, keterampilan desain grafis menjadi salah satu kompetensi yang sangat penting, terutama bagi siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang dipersiapkan untuk memasuki dunia kerja. Namun, kendala seperti keterbatasan akses terhadap perangkat lunak desain profesional serta minimnya pelatihan yang sesuai sering menghambat pengembangan kreativitas siswa. Oleh karena itu, Pelatihan ini dirancang untuk meningkatkan keterampilan desain grafis siswa SMK Tri Sakti Lubuk Pakam dengan memanfaatkan Canva. Canva dipilih sebagai platform utama karena kemudahan penggunaannya, ketersediaan berbagai fitur kreatif, serta aksesibilitasnya baik dalam versi gratis maupun berbayar. Program ini mengimplementasikan berbagai metode, termasuk pelatihan teori dan praktik, workshop interaktif, serta evaluasi hasil desain siswa. Kegiatan ini akan berlangsung secara bertahap, dimulai dari pengenalan dasar desain grafis, eksplorasi fitur Canva, hingga penerapannya dalam pembuatan berbagai karya desain seperti poster, media promosi, dan konten digital. Diharapkan melalui pelatihan ini, siswa dapat meningkatkan keterampilan desain grafis mereka sehingga lebih siap menghadapi industri kreatif maupun mengembangkan usaha sendiri. Selain itu, program ini juga bertujuan untuk meningkatkan daya saing lulusan SMK Tri Sakti Lubuk Pakam dalam dunia kerja serta menumbuhkan budaya inovatif dan kreatif di kalangan siswa.

Kata kunci: desain grafis, Canva, kreativitas, keterampilan

A. Pendahuluan

Desain grafis telah menjadi salah satu bentuk perubahan di era digital, keterampilan ini sangat penting dalam berbagai bidang, seperti pemasaran, komunikasi, dan pendidikan. Namun, banyak siswa masih belum memiliki keterampilan desain grafis yang memadai, terutama dalam menggunakan perangkat lunak desain grafis yang modern. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurangnya akses ke perangkat lunak desain grafis yang memadai, kurangnya pengalaman dalam membuat desain grafis, dan kurangnya pengetahuan tentang prinsip-prinsip desain grafis

yang baik. Dalam hal ini Canva adalah salah satu perangkat lunak desain grafis yang populer dan mudah digunakan. Dengan Canva, siswa dapat membuat desain grafis yang menarik dan profesional tanpa perlu memiliki pengetahuan yang luas tentang desain grafis. Aplikasi Canva sangat populer di kalangan Pendidikan karena memungkinkan guru dan siswa untuk membuat desain seperti tulisan, gambar, poster, dan logo dengan mudah melalui platform yang intuitif. Aplikasi ini tidak hanya memotivasi siswa dalam belajar secara visual, tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan desain yang berharga. Pemanfaatan Canva ini memungkinkan penggunaannya pada berbagai jenis gaya dengan kemudahan, ini memungkinkan proses pembelajaran berbasis teknologi menjadi lebih lancar baik bagi guru maupun siswa.

Peningkatan keterampilan desain grafis berbasis Canva dapat membantu siswa meningkatkan kreativitas mereka, meningkatkan kemampuan mereka dalam membuat desain grafis yang menarik, dan menjadi lebih siap untuk menghadapi tantangan di bidang pendidikan dan kreativitas. Kreativitas merupakan salah satu aspek penting dalam Pendidikan, kemampuan berpikir kreatif dan inovatif menjadi kompetensi esensial yang harus dimiliki oleh setiap individu. Pendidikan tidak hanya berfungsi untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga membekali siswa dengan keterampilan termasuk kemampuan untuk berpikir secara kritis, kreatif, dan kolaboratif. Dalam mengembangkan kreativitas siswa, tidak hanya tentang kemampuan desain, tetapi juga keterampilan dalam mengaplikasikan ide-ide kreatif.

Dalam hal ini Peningkatan desain grafis berbasis canva untuk mendukung kreativitas SMK Trisakit Lubuk Pakam memiliki beberapa tujuan dan manfaat sebagai berikut, Meningkatkan keterampilan desain grafis siswa dalam membuat desain grafis yang menarik dan profesional menggunakan Canva, Meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat desain grafis dengan menggunakan Canva. Kemudian manfaatnya dapat dilihat dari berbagai aspek, baik untuk siswa, pendidik, maupun pihak sekolah secara keseluruhan. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan desain grafis siswa, yang sangat penting di era digital saat ini. Dengan memanfaatkan Canva, siswa dapat mempelajari cara membuat desain grafis yang menarik tanpa perlu keterampilan teknis yang mendalam. Ini membuka peluang bagi mereka untuk mengembangkan keterampilan baru yang relevan di dunia digital.

B. Pelaksanaan dan Metode

Salah satu komponen penting yang menghubungkan tindakan dan tujuan pendidikan adalah metode, sebab tidak mungkin materi pendidikan dapat diterima dengan baik kecuali disampaikan dengan metode yang tepat. Menentukan metode dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PROGRAM PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT) dengan judul "Peningkatan Keterampilan Desain Grafis Berbasis Canva untuk Mendukung Kreativitas Siswa SMK Kesehatan Tri Sakti di Era Digital", memerlukan pendekatan yang sesuai dengan tujuan kegiatan, karakteristik audiens (siswa SMK Kesehatan), dan konteks era digital. Berikut adalah jenis metode yang dapat digunakan dalam kegiatan ini. Seperti Metode demonstrasi dan Praktek langsung. Dalam metode ini, instruktur atau pengabdian akan menunjukkan secara langsung cara menggunakan Canva dan memberikan contoh desain yang relevan dengan bidang kesehatan. Setelah itu, siswa diberikan kesempatan untuk mencoba dan membuat desain mereka sendiri. Kemudian Menggunakan metode kerja kelompok untuk merancang desain grafis dapat meningkatkan kreativitas siswa dan membangun kemampuan mereka dalam bekerja sama. Ini juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk berbagi ide dan belajar dari teman-temannya.

Adapun lokasi Pelaksanaan kegiatan Program pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan di sekolah SMK Kesehatan TRI SAKTI yang beralamat di Jl. Pematang Siantar, Tj. Garbus Satu, Kec. Lubuk Pakam, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20518. Lokasinya Terletak ditengah pemukiman warga dan di pinggir jalan, bisa dikatakan bahwa SMK Kesehatan Trisakti ini padat penduduk, namun dengan adanya tembok pembatas antara sekolah dan jalan raya serta pemukiman penduduk, kondisi ini tidak mengganggu jalannya kegiatan belajar mengajar.

Kemudian pada saat Sebelum melakukan kegiatan ini, ada baiknya mahasiswa/i memastikan kegiatan jadwal ini, agar pelaksanaan Program pengabdian kepada masyarakat dapat berjalan dengan

lancar dan teratur. Memberikan batasan waktu pada kegiatan ini sangat diperlukan agar waktu yang telah ditetapkan mahasiswa/i dapat menyiapkan hal-hal yang perlu diperlukan dalam kegiatan ini. Waktu kegiatan program pengabdian kepada masyarakat ini sangat penting dalam perencanaan, karena menentukan durasi yang dibutuhkan untuk mengumpulkan data dan menganalisisnya. Bagi pihak sekolah, kegiatan ini dapat dilakukan sesuai dengan waktu yang disepakati pihak sekolah dan telah ditetapkan sekolah sebagai tempat Kegiatan Program pengabdian kepada masyarakat. Kegiatan ini dilakukan di SMK Kesehatan Trisakti Pada Tahun ajaran 2025-2026 Semester Ganjil.

C. Hasil dan Pembahasan

Pada hal ini akan dibahas hasil yang dilakukan di kelas X SMK Trisakti Lubuk Pakam. Secara garis besar, pada saat ini akan memaparkan deskripsi awal kelas siswa, perencanaan yang disusun oleh Mahasiswa dan mitra Mahasiswa, yaitu untuk mengetahui sejauh mana penggunaan platform Canva dapat meningkatkan keterampilan desain grafis siswa kelas X SMK Trisakti dalam mendukung kreativitas mereka di era digital. Selain itu, pada bab IV ini akan diuraikan pula aplikasi atau pelaksanaan perencanaan pembelajaran program pelatihan berbasis Canva, siswa diuji dengan menggunakan tes keterampilan desain grafis awal. Tes ini mengukur kemampuan siswa dalam menciptakan desain grafis sederhana, seperti poster, infografis, dan desain media sosial, mendeskripsikan hasil yang dicapai dari proses pembelajaran tersebut, dan mengungkapkan kendala- kendala yang dihadapi selama pelaksanaan pembelajaran. Kegiatan ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus pengajaran. Siklus pengajaran ini dilaksanakan pada tanggal 17 Februari 2025, selama 30 menit/1 kali pertemuan. Siklus kedua dilaksanakan pada tanggal 21 Februari 2025 dengan alokasi waktu yang berbeda, yaitu 60 menit pada siklus ke 2. Pelaksanaan siklus-siklus tersebut dapat dilihat pada uraian berikut.

Pada siklus I (pertama) ini dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 17 Februari 2025, pukul 10.00 sampai dengan 10.30 WIB. Pada siklus pertama ini, Mahasiswa didampingi oleh dua orang mitra Mahasiswa yang akan mengamati proses pemberian arahan atau teori tentang pengenalan desain grafis berbasis canva. Adapun rincian pelaksanaan siklus pertama tersebut adalah sebagai berikut.

Perencanaan

Pada tahap ini, Mahasiswa bersama mitra Mahasiswa menyusun rencana arahan yang akan dilaksanakan di kelas X Kesehatan. Fokus arahan siklus I ini adalah mendengarkan dan menyimak tentang pengenalan desain grafis canva agar menarik minat pembaca dan tetap sesuai (tidak melenceng) dengan isi/judul yang mahasiswa tetapkan. Siklus pertama pembelajaran yaitu hanya mendengarkan, melihat dan menyimak dengan penerapan metode demonstrasi.

Pelaksanaan Tindakan

Pembelajaran dimulai oleh Mahasiswa dengan bertanya kepada siswa tentang kabar dan kesiapan mereka untuk belajar. Kemudian Mahasiswa menjelaskan bahwa seperti apa itu desain grafis yang berbasis canva. Pada kesempatan ini mereka akan belajar melihat, mendengarkan dan menyimak tentang apa yang disampaikan oleh mahasiswa tersebut. Setelah itu, Mahasiswa bertanya kepada siswa tentang pengalamannya dalam membuat desain grafis berbasis canva.

Kemudian pada siklus ke II (dua) ini dilaksanakan pada hari Jumat, tanggal 21 Februari 2025 mulai pukul 09.00 sampai dengan 10.00 WIB. Pada siklus II ini Mahasiswa masih didampingi oleh dua orang mitra Mahasiswa yang akan terus mengamati pembelajaran. Meliputi rincian pelaksanaan sebagai berikut.

Perencanaan

Berdasarkan hasil observasi mitra Mahasiswa, hasil pemaparan dengan siswa kemarin, dan hasil analisis terhadap siswa, Mahasiswa mengadakan perbaikan-perbaikan untuk menyempurnakan pembelajaran. Perbaikan itu di antaranya Mahasiswa lebih mengutamakan kephahaman siswa dengan tidak terburu-buru dalam menyampaikan materi pembelajaran, lebih memaksimalkan volume suara agar semua siswa dapat mendengar dan memahami apa yang disampaikan, memantau aktivitas siswa dengan merata, memberikan motivasi kepada siswa khususnya untuk pelajaran membuat desain grafis berbasis canva.

Pelaksanaan Tindakan

Pada awal pembelajaran, Mahasiswa mengadakan apersepsi dengan pembelajaran sebelumnya. Kemudian Mahasiswa menginformasikan bahwa pada pertemuan ini Mahasiswa akan mengajak mereka dengan permainan (Ice Breaking). Sesaat kemudian siswa merasa tertarik dan kemudian merasa bersemangat untuk belajar. Setelah siswa terlihat semangat untuk belajar, Mahasiswa menerangkan kembali secara detail tentang pengertian dan langkah-langkah membuat desain grafis berbasis canva. Mahasiswa juga menjelaskan bagaimana cara teknis menggunakan canva agar menarik minat dan tetap sesuai (tidak melenceng) dengan isi/tema yang dijelaskan mahasiswa.

Setelah melakukan presnetasi dan memastikan siswa telah memahami apa yang disampaikan, mahasiswa langsung memandu siswa untuk mulai mencoba mendownload aplikasi canva dan mengarahkan langkah-langkah dalam penggunaan desain grafis berbasis canva dengan menerapkan metode kolaboratif untuk merancang desain grafis dapat meningkatkan kreativitas siswa dan membangun kemampuan mereka dalam bekerja sama. Ini juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk berbagi ide dan belajar dari teman-temannya.

Pada siklus II ini, Mahasiswa lebih merata dalam memantau aktivitas siswa dalam melakukan langkah-langkah penerapan desain grafis berbasis canva. Selain itu, proses pembimbingan dilakukan lebih intensif kepada beberapa siswa, siswa mengisi lembar angket untuk menilai kemampuan mahasiswa dan mitra mahasiswa dalam penyampaian dan pengajaran materi.

Observasi

Pada siklus II ini, mitra mahasiswa memfokuskan observasi pada aktivitas siswa dalam proses pembelajaran praktek penggunaan desain grafis berbasis canva dan aktivitas mahasiswa dalam memberikan penjelasan, memantau dan membimbing siswa, serta mengefektifkan waktu. Temuan-temuan pada pembelajaran siklus II ini adalah sebagai berikut. Siswa tampak semakin menunjukkan respon positif terhadap pembelajaran yang dibuktikan dengan semakin meningkatnya partisipasi dalam praktek langkah-langkah penggunaan desain grafis berbasis canva. Lalu Mahasiswa dapat memberikan motivasi melalui pujian dan cerita serta kata-kata yang diberikan kepada siswa untuk memotivasi. Dan kemudian Pada pertemuan ini, mahasiswa kurang mengotrol waktu, sehingga melebihi jam pelajaran karena disebabkan oleh berbagai hal. Berdasarkan hasil observasi dua orang mitra mahasiswa, terlihat bahwa pembelajaran sudah mengalami kemajuan. Hal ini ditunjukkan oleh semakin aktifnya siswa berpendapat dan mengajukan pertanyaan serta minimnya perilaku siswa yang menyimpang dari pembelajaran.

Berikut adalah presentase aktivitas siswa pada siklus II.

Tabel 1. Persentase Rata-rata Aktivitas Siswa pada Siklus II

No	Aktivitas siswa	Persentase (%)
1	Memperhatikan penjelasan peneliti	90
2	Mencatat penjelasan peneliti	70
3	Mengemukakan pendapat	75
4	Mengemukakan pertanyaan	15
5	Menjawab pertanyaan	70
6	Perilaku tidak sesuai KBM	3
7	Mengikuti pembelajaran sampai selesai	100

Berdasarkan tabel presentase diatas terlihat bahwa hampir semua siswa tertarik untuk memperhatikan penjelasan mahasiswa. Siswa yang bertanya jumlahnya 15% (4 dari 27 orang) karena mereka sudah mulai paham bagaimana membuat desain grafis berbasis canva yang baik. Siswa yang berpendapat mengalami peningkatan yaitu dari 75% (20 dari 27 orang) pada siklus ini, perilaku siswa yang tidak sesuai dengan pembelajaran hanya tinggal tiga orang saja.

Tabel 2. Catatan angket Pembelajaran terhadap tanggapan siswa kepada mahasiswa serta mitra mahasiswa pada Siklus II

No	Jumlah	Kategori	Presentase (%)
1	0	Sangat tidak jelas	0
2	0	Tidak jelas	0

3	11	Cukup jelas	40,74
4	10	Jelas	37,04
5	6	Sangat jelas	22,22

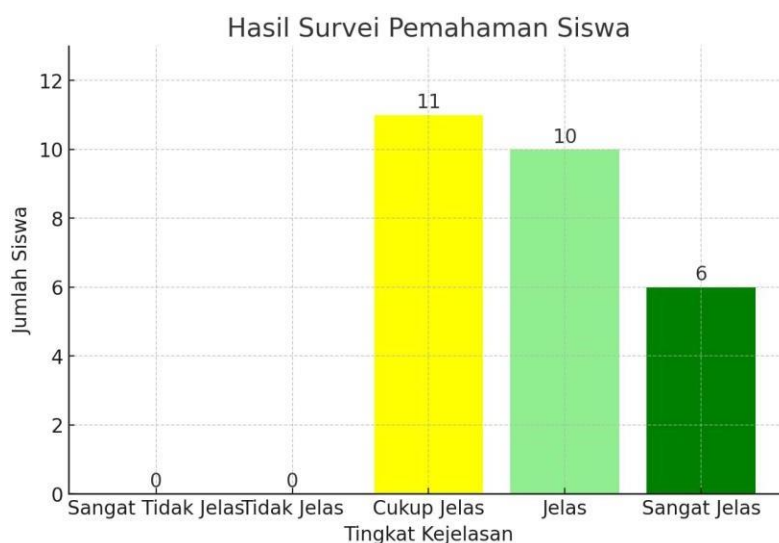
Analisa Secara Umum

Rata-rata siswa belum mampu membuat desain grafis didalam canva yang menarik pada saat siklus I, hanya beberapa orang saja yang telah mampu melakukannya,, bahkan ada siswa yang pada siklus I telah menulis judul yang menarik, namun tidak demikian pada siklus II. Pada siklus II, sebagian besar siswa telah mampu membuat desain grafis didalam canva yang menarik dan benar.

Tahap Evaluasi

Karakteristik siswa yang memiliki motivasi rendah pada saat awal mengenal desain grafis berbasis canva, menuntut mahasiswa untuk memilih metode, pendekatan dan teknik yang tepat sebagai komponen pembelajaran untuk pokok bahasan ini. Yang dimaksud tepat di sini adalah sesuai dengan karakter, tidak memberatkan atau menekan, dan memberikan kemudahan tanpa mengenyampingkan tujuan pembelajaran. Penerapan metode ini dinilai oleh mahasiswa Program pengabdian kepada masyarakat cukup efektif untuk meningkatkan Keterampilan Desain Grafis Berbasis Canva karena bertujuan untuk membantu siswa di era digital saat ini agar dikembangkan mejadi sebuah hobi maupun skills. Metode ini dikakukan untuk melatih siswa agar berkonsentrasi ketika melakukan sesuatu. Dengan demikian, metode ini tidak memberatkan siswa dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran, yaitu siswa mampu membuat desain grafis berbasis media canva untuk keperluan belajar maupun meningkatkan kreativitas.

Jika tabel angket tersebut dikonversi ke dalam diagram grafik, maka akan terlihat seperti berikut.



Berdasarkan diagram di atas tampak bahwa dari siklus I ke siklus II siswa semakin antusias memperhatikan penjelasan guru. Pada siklus tersebut hanya tiga orang siswa yang belum dapat dikondisikan untuk memperhatikan penjelasan mahasiswa. Jika disimpulkan, mahasiswa berhasil memberikan motivasi kepada mereka untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Jumlah siswa yang melakukan aktivitas di luar kegiatan pembelajaran terus berkurang dari siklus ke siklus.

D. Penutup

Pelaksanaan program Pengabdian Kepada Masyarakat melalui judul Peningkatan Keterampilan Desain Grafis Berbasis Canva Untuk Mendukung Kreativitas SMK pada Era Digital. SMK Trisakti Lubuk Pakam memberikan dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan kreativitas siswa di Era digital. Program ini menunjukkan pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan era digital. Canva tidak hanya membantu dalam pelatihan, tetapi juga memberikan manfaat untuk keperluan akademik lainnya. Selama kegiatan berlangsung, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi, berpartisipasi aktif dalam sesi tanya jawab, serta kolaborasi dalam praktik langsung. Dampak dari program ini tidak hanya terbatas pada

peningkatan keterampilan teknis, tetapi juga membuka peluang bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas yang dapat diterapkan di dunia kerja maupun kehidupan sehari-hari di era digital. Dengan keterampilan yang diperoleh, siswa dapat memanfaatkan desain grafis dalam proyek 24 pribadi atau untuk keperluan profesional, serta memiliki keunggulan kompetitif di dunia kerja. Secara keseluruhan, program pengabdian kepada masyarakat ini sukses mendukung pengembangan keterampilan digital di SMK Kesehatan Trisakti, sekaligus berkontribusi dalam meningkatkan kreativitas peserta di dunia digital.

Jika disimpulkan, mahasiswa berhasil memberikan motivasi kepada mereka untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran ini. Adapun faktor pendukung dan penghambat kegiatan ini seperti siswa mengalami kesulitan untuk memahami penjelasan peneliti tentang pemaparan presentasi desain grafis berbasis canva, sehingga mahasiswa harus menerangkannya berulang-ulang. Kemudian siswa sudah mendapatkan ide untuk membuat desain grafis, namun belum mampu mengembangkannya menjadi sebuah desain yang baik dan benar dan faktor pendukung nya adalah mahasiswa cukup sabar dalam menjelaskan materi secara berulang-ulang, sekolah mendukung kegiatan ini baik secara penyediaan tempat dan alat maupun secara emosional.

Saran

Dengan berbagai kendala dan hambatan kegiatan yang dihadapi, ada beberapa saran yang mungkin bisa dijadikan sebagai acuan untuk kegiatan selanjutnya. Mahasiswa diharapkan dapat lebih sabar dan lebih rinci lagi dalam menjelaskan materi yang dipaparkan pada saat jam pelajaran tersebut berlangsung, kemudian mahasiswa juga diharapkan lebih sering atau aktif dalam melihat siswa saat mencoba melakukan latihan desain grafis berbasis media canva agar siswa tersebut tidak salah langkah. Serta Melakukan pendekatan lebih intensif dengan siswa baik pada saat belajar di dalam kelas maupun di luar kelas.

Daftar Pustaka

- Desi, E., Aliyah, S., Elhias, M. A., Anggraini, R., Tahel, F., & Ginting, E. (2025). Pemanfaatan Teknologi Penggunaan Canva sebagai Sarana Media Pembelajaran Interaktif Di SMK Sinar Husni. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 6-12.
- Ningsih, Y. L., Misdalina, M., Jumroh, J., Retta, A. M., Nopriyanti, T. D., Wulandari, S., & Bernessa, B. I. (2024). Pelatihan Media Pembelajaran Kreatif Berbantuan Canva untuk Tenaga Pendidik Profesional di SMK Negeri 3 Kayuagung. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 5(1), 1349- 1356.
- Reza, R., Fikri, F., Khairul, K., Wawan, W., & Nurdin, N. (2024). PEMANFAATAN DESAIN GRAFIS UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN KREATIVITAS DI LINGKUNGAN PENDIDIKAN DAN KEWIRAUSAHAAN. *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, 12(3S1).
- Rodi, M., Imtihan, K., Mardi, M., & Bagye, W. (2025). PENINGKATAN KETERAMPILAN DESAIN GRAFIS BERBASIS WEB MELALUI PELATIHAN CANVA. *IKA BINA EN PABOLO: PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 5(1), 10-22..
- Tukiyat, T., Anggai, S., Waskita, A. A., & Zain, R. M. (2024). PELATIHAN DESAIN GRAFIS APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN LITERASI DIGITAL BAGI SISWA-SISWI SMK ISLAM PERMATASARI 2 RUMPIN BOGOR. *J- ABDI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(4), 535-548.