



Pelatihan Pembuatan Presentasi Interaktif Menggunakan Canva untuk Optimalisasi Pembelajaran Siswa SMKN 8 Semarang

Galih Setiarso¹⁾, Sri Handayani²⁾, Febrian Wahyu Christanto^{3)*}

^{1,2,3} Universitas Semarang, Jawa Tengah, Indonesia

Email: galih@usm.ac.id¹, sri@usm.ac.id², febrian.wahyu.christanto@usm.ac.id^{3*}

Article History : Received: 12-02-2025 Accepted: 14-04-2025 Publication: 23-05-2025

Abstract: *Community Service by the Faculty of Information and Communication Technology (FTIK) of Semarang University (USM) aims to provide training to students on optimizing the use of the Canva application as a tool for designing interesting and interactive learning materials. The activity method through training which was carried out on Friday, October 18, 2024 was attended by 19 class XII students of the TKJ Department of SMK N 8 Semarang. The results of this activity were measured from the results of the pre-test and post-test, it was obtained that 100% of participants felt helped after participating in the training where students' knowledge and understanding in making designs and presentations with Canva became deeper.*

Abstrak : *Pengabdian kepada Masyarakat oleh Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi (FTIK) Universitas Semarang (USM) bertujuan untuk memberi pelatihan kepada siswa mengenai optimalisasi penggunaan aplikasi Canva sebagai alat untuk mendesain materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Metode kegiatan melalui pelatihan yang dilaksanakan pada Jumat, 18 Oktober 2024 diikuti oleh 19 orang siswa kelas XII Jurusan TKJ SMK N 8 Semarang. Hasil kegiatan ini diukur dari hasil pre test dan post test diperoleh bahwa 100% peserta merasa terbantu setelah mengikuti pelatihan dimana pengetahuan dan pemahaman siswa dalam pembuatan desain dan presentasi dengan Canva menjadi lebih mendalam.*

Keywords : *Optimization, Presentation, Canva*

PENDAHULUAN

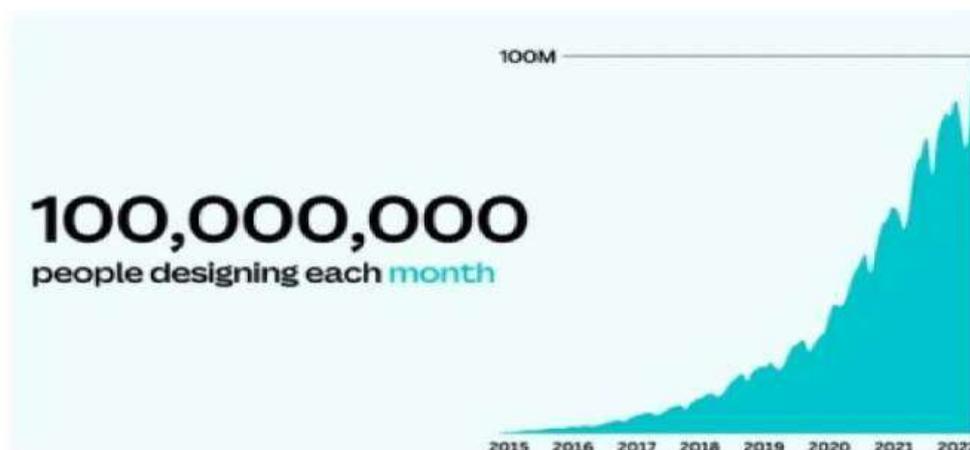
Pembelajaran yang efektif saat ini memerlukan inovasi dalam penyampaian materi yang tidak hanya mengandalkan metode konvensional (Wijayanti, 2022). Di era digital ini terdapat banyak sekali media pembelajaran yang mendukung berlangsungnya pembelajaran yang menarik, menyenangkan, serta produktif baik untuk pendidik maupun juga untuk peserta didiknya (Zahri & Rahmawati, 2024) (Siregar et al., 2024). Presentasi digital interaktif ternyata mempengaruhi kinerja siswa dalam memanfaatkan teknologi. Siswa pada kelompok eksperimen menggunakan teknologi akan lebih aktif selama kelas, lebih terlibat, dan menunjukkan minat yang lebih tinggi terhadap materi sehingga nilai rata-rata siswa meningkat secara signifikan (Shatri & Shala, 2022) (Ulum & Mun'im, 2023).

Cite this article as :

Setiarso, G., Handayani, S., & Christanto, F. W. . Pelatihan Pembuatan Presentasi Interaktif Menggunakan Canva untuk Optimalisasi Pembelajaran Siswa SMKN 8 Semarang. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 72–81. <https://doi.org/10.61231/jp2m.v3i2.346>

Creative Commons - Attribution 4.0 International - CC BY 4.0

Salah satu teknologi atau platform yang dapat menjawab tantangan tersebut adalah aplikasi Canva (Asrofi et al., 2024). Menurut Kantor Berita Antara, platform komunikasi visual global Canva mengumumkan bahwa lebih dari 100 juta orang di 190 negara menggunakan platform ini setiap bulan seperti yang terdapat pada Gambar 1 dibawah ini menunjukkan lonjakan pertumbuhan mengikuti peluncuran visual worksuite Canva baru-baru ini dengan platform yang memperoleh lebih dari 15 juta penambahan pengguna aktif setiap bulannya karena tim, sekolah, dan tempat kerja menggunakan kemampuan Canva untuk berkomunikasi secara visual pada perangkat apa pun dan dari tempat mana saja di dunia. Di tengah perkembangan teknologi digital yang pesat, aplikasi berbasis desain grafis seperti Canva dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa melalui pembuatan materi ajar yang menarik. Para siswa dan guru diharapkan dapat memanfaatkan keterampilan teknologi untuk mendukung kreativitas dan inovasi di bidang yang mereka pelajari sebagaimana gambar 1 pertumbuhan pengguna platform Canva. Berikut gambar 1. pertumbuhan pengguna platform canva di 190 negara



Gambar 1. Pertumbuhan Pengguna Platform Canva di 190 Negara

Beberapa artikel yang menuliskan tentang pemanfaatan Canva dalam proses pembelajaran antara lain aplikasi ini dapat digunakan untuk mengajarkan Bahasa Inggris terutama dalam konteks pembelajaran berbasis pekerjaan seperti membuat materi untuk lowongan pekerjaan, surat lamaran kerja, dan curriculum vitae (CV) (Sugiarni et al., 2024). Canva sangat cocok untuk pembelajaran teks fungsional dasar seperti membuat brosur, flyer, pengumuman, surat, CV, atau resume dalam Bahasa Inggris (Fitria, 2022). Penggunaan Canva sebagai alat pembelajaran digunakan pula pada program Center of Excellence (CoE) di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Pusat Keunggulan untuk mempersiapkan lulusan yang kompetitif di bidang keterampilan kreativitas di era digital (Nyoman, 2023) (Hafidzin et al., 2024). Diperoleh temuan dari penggunaan Canva ini sebagai alat pembelajaran

Cite this article as :

Setiarso, G., Handayani, S., & Christanto, F. W. . Pelatihan Pembuatan Presentasi Interaktif Menggunakan Canva untuk Optimalisasi Pembelajaran Siswa SMKN 8 Semarang. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 72-81. <https://doi.org/10.61231/jp2m.v3i2.346>

Creative Commons - Attribution 4.0 International - CC BY 4.0

yang efektif karena dapat digunakan untuk mempersiapkan lulusan yang kompetitif dengan keterampilan digital dan daya kreativitas yang terlatih (Churiyah et al., 2022).

Selain itu Canva telah dimanfaatkan sebagai Learning Management System (LMS) dalam dunia pendidikan dengan temuan meningkatnya aksesibilitas dan fleksibilitas dimana memungkinkan siswa mengakses materi pelajaran, berpartisipasi dalam diskusi, dan menyelesaikan tugas sesuai jadwal (Amiro et al., 2023). Canva juga dapat diintegrasikan ke dalam berbagai platform seperti perangkat lunak deteksi plagiarisme dan sumber daya multimedia yang memperkaya pengalaman belajar dan mendukung berbagai pendekatan pedagogis (Gurning et al., 2024). Canva mendukung pula pembelajaran kolaboratif dengan menyediakan fitur seperti forum diskusi, proyek kelompok, dan penilaian sejawat sehingga mendorong interaksi antar siswa, memungkinkan mereka untuk berbagi perspektif, bekerja sama dalam proyek, dan memberikan serta menerima umpan balik (Ilham et al., 2022) (Ismail et al., 2017). Aplikasi ini menyediakan pula fitur analitik yang memungkinkan pengajar untuk memantau kinerja dan keterlibatan siswa, mengidentifikasi siswa yang beresiko, serta menyesuaikan strategi pengajar (Alamia et al., 2024).

SMK N 8 Semarang adalah salah satu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang menjadi Pusat Keunggulan Center of Excellence (CoE) yang terletak di pusat Kota Semarang, Jawa Tengah, Indonesia. SMK N 8 Semarang saat ini tengah mempersiapkan diri menjadi pusat layanan IT (Information Technology) di Kota Semarang. Salah satu jurusan yang dimiliki SMK N 8 Semarang adalah Jaringan Komputer dan Telekomunikasi (TKJ). Dasar program keahlian yang harus dimiliki oleh siswa di jurusan TKJ salah satunya adalah Dasar Desain Grafis. Setiap semester siswa wajib mempresentasikan minimal 2 tugas individu, 4 tugas kelompok, dan pada akhir semester mereka akan mempresentasikan hasil kegiatan pengabdian melalui tugas proyek. Presentasi proyek tersebut harus semenarik mungkin. Aplikasi Canva merupakan aplikasi yang sangat populer di kalangan siswa dalam pembuatan presentasi (Muhajir et al., 2024), namun kendala saat ini adalah siswa kesulitan dalam mengoptimalkan materi presentasi tugas yang menarik menggunakan Canva terbukti sebelum program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan telah dilakukan pre test dengan hasil sebanyak 10,53% peserta memilih pengaruh Canva Cukup dan sebanyak 89,47% peserta memilih pengaruh Canva Besar pada materi-materi yang siswa presentasikan. Artinya tidak semua siswa dapat memanfaatkan fitur-fitur Canva dengan optimal.

Selain itu keterbatasan pengetahuan siswa tentang desain grafis yang dapat mendukung proses belajar mengajar juga menjadi dasar tim Pengabdian kepada Masyarakat Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi (FTIK) Universitas Semarang (USM) untuk memberi pelatihan kepada siswa mengenai optimalisasi penggunaan aplikasi Canva sebagai alat untuk mendesain materi pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Cite this article as :

Setiarso, G., Handayani, S., & Christanto, F. W. . Pelatihan Pembuatan Presentasi Interaktif Menggunakan Canva untuk Optimalisasi Pembelajaran Siswa SMKN 8 Semarang. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 72-81. <https://doi.org/10.61231/jp2m.v3i2.346>

Creative Commons - Attribution 4.0 International - CC BY 4.0

METODE

Tahapan dan langkah Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) antara lain melakukan observasi lapangan, melakukan kajian terhadap temuan lapangan dan menawarkan solusi, menyusun tahapan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM), melaksanakan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM), dan melakukan evaluasi.

Observasi lapangan dilakukan pada Jumat, 4 Oktober 2024 atau 2 (dua) minggu dari hari pelaksanaan PkM. Observasi dilakukan dengan mengadakan survey dan wawancara terhadap Rahadi Teguh Prasety, S.Kom., M. Kom. selaku Guru Multimedia Kelas XII SMK N 8 Semarang. Tim PkM mengidentifikasi masalah yang diperoleh siswa SMK N 8 Semarang dimana semua siswa telah memiliki kemampuan dasar membuat presentasi tugas individu ataupun kelompok menggunakan Canva namun belum mengetahui bagaimana penggunaan aplikasi ini secara optimal. Oleh karena itu tim pengabdian menawarkan solusi yaitu dengan memberikan pelatihan optimalisasi penggunaan Canva kepada siswa dalam membuat materi presentasi dan tugas yang menarik dan interaktif seperti yang tergambar dalam Gambar 2 dibawah ini.



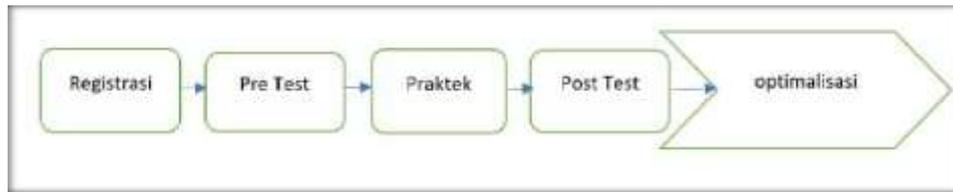
Gambar 2. Kerangka Pemecahan Masalah PkM

Tahapan PkM dirancang agar kegiatan dapat berjalan dengan baik dan terstruktur. Tahapan tersebut antara lain dimulai dengan registrasi peserta, pre test, pemaparan materi, praktek, dan tanya jawab pos test hasil optimasi penggunaan Canva, serta evaluasi seperti yang terdapat dalam Gambar 3 dan kegiatan PkM dilaksanakan pada Jumat, 18 Oktober 2024 diikuti oleh 19 orang siswa kelas XII Jurusan TKJ SMK N 8 Semarang di Laboratorium Multimedia SMK N 8 Semarang berlangsung selama \pm 3 jam dimulai dari pukul 09.00 - 12.00 WIB. Berikut gambar 3. tahapan pelaksanaan kegiatan PkM

Cite this article as :

Setiarso, G., Handayani, S., & Christanto, F. W. . Pelatihan Pembuatan Presentasi Interaktif Menggunakan Canva untuk Optimalisasi Pembelajaran Siswa SMKN 8 Semarang. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 72–81. <https://doi.org/10.61231/jp2m.v3i2.346>

Creative Commons - Attribution 4.0 International - CC BY 4.0



Gambar 3. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan PkM

Kegiatan praktek dilakukan dengan menggunakan langsung fitur-fitur yang dimiliki Canva kemudian dilakukan pemberian proyek ke peserta untuk dikerjakan dan dilanjutkan dengan pengisian post test sebagai indikator keberhasilan PkM ini. Kegiatan ini melibatkan pula 2 mahasiswa USM yang membantu sebagai asisten dalam proses pelaksanaan PkM. Evaluasi keberhasilan PkM ini dilakukan dengan perbandingan pre test dan post test kegiatan yaitu berupa kuesioner tentang materi acara yang disampaikan oleh pemateri. Indikator keberhasilan kegiatan ini dilihat dari respon yang positif dari peserta dan kemajuan signifikan antara pre test dan post test.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum pelatihan dimulai siswa diwajibkan melakukan registrasi terlebih dahulu dengan mengisi lembar peserta yang telah disiapkan tim PkM. Siswa didampingi oleh Rahadi Teguh Prasety, S.Kom., M.Kom selaku guru TKJ. Registrasi peserta diadakan saat siswa sudah duduk di laboratorium dengan jumlah peserta kegiatan PKM sebanyak 19 orang. Pre test dilaksanakan berupa kuesioner dengan 10 pertanyaan yang harus diisi peserta di awal pelatihan. Pre test diberikan kepada para peserta untuk dapat diukur pemahaman awal peserta dengan menggunakan metode Skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2020).

Setelah siswa mengisi kuesioner tahap selanjutnya adalah pemaparan materi dengan metode seminar diteruskan praktikum optimalisasi fitur-fitur Canva oleh Galih Setiarso, S.Kom. M.Kom., Sri Handayani, S.T., M.T., dan Febrian Wahyu Christanto, S.Kom., M.Cs. sebagai pemateri PkM seperti tampak pada Gambar 4.

Cite this article as :

Setiarso, G., Handayani, S., & Christanto, F. W. . Pelatihan Pembuatan Presentasi Interaktif Menggunakan Canva untuk Optimalisasi Pembelajaran Siswa SMKN 8 Semarang. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 72-81. <https://doi.org/10.61231/jp2m.v3i2.346>

Creative Commons - Attribution 4.0 International - CC BY 4.0



Gambar 4. Pelaksanaan Kegiatan PkM

Setelah pelatihan dilaksanakan, maka dilakukan post test kepada para peserta pelatihan dengan mengisi kuesioner berisi 10 pertanyaan yang harus diisi peserta setelah peserta mengerjakan tugas pelatihan. Soal post test dan pre test adalah sama karena hal ini digunakan sebagai salah satu evaluasi dalam menentukan keberhasilan PkM.

Adapun perolehan nilai evaluasi berasal dari hasil penyebaran kuesioner kepada 19 peserta kegiatan PkM yaitu sebelum kegiatan pelatihan berlangsung sebanyak $2/19 \times 100\% = 10,53\%$ peserta memilih pengaruh Canva yang Cukup pada presentasi tugas dan proyek yang siswa buat selama ini dan sebanyak $17/19 \times 100\% = 89,47\%$ peserta memilih pengaruh Canva yang Besar pada presentasi tugas dan proyek yang siswa buat selama ini. Setelah kegiatan pelatihan berlangsung maka didapatkan data yaitu sebanyak $19/19 \times 100\% = 100\%$ peserta memilih pengaruh Canva yang Sangat Besar pada presentasi tugas dan proyek yang dibuat siswa kedepan. Dari perbandingan hasil pre test dan post test dapat disimpulkan adanya peningkatan keyakinan seluruh peserta kegiatan bahwa Canva memiliki pengaruh sangat besar untuk materi presentasi yang akan siswa buat kedepan serta tingkat keberhasilan kegiatan PkM yang dilaksanakan di SMK N 8 Semarang.

Kegiatan PkM ini bertujuan untuk membantu siswa SMK N 8 Semarang dalam mengoptimalkan presentasi siswa dengan memanfaatkan aplikasi Canva sebagai alat bantu visual yang menarik. Hasil pekerjaan siswa peserta PkM terdapat dalam Gambar 5.

Cite this article as :

Setiarso, G., Handayani, S., & Christanto, F. W. . Pelatihan Pembuatan Presentasi Interaktif Menggunakan Canva untuk Optimalisasi Pembelajaran Siswa SMKN 8 Semarang. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 72-81. <https://doi.org/10.61231/jp2m.v3i2.346>

Creative Commons - Attribution 4.0 International - CC BY 4.0



Gambar 5. Hasil Kegiatan Peserta PkM

Kegiatan PkM berlangsung dengan lancar dan diperoleh hasil sangat memuaskan berdasarkan hasil kuesioner dan hasil tugas-tugas yang dikerjakan oleh peserta pelatihan. Secara umum dapat dikatakan telah terjadi peningkatan keterampilan peserta dalam memanfaatkan fitur-fitur Canva secara optimal. Kegiatan pelatihan ini diakhiri dengan foto bersama antara tim PkM FTIK USM dengan para peserta pelatihan yang terdapat pada Gambar 6.



Gambar 6. Sesi Foto Bersama Peserta dan Tim PkM Universitas Semarang

Cite this article as :

Setiarso, G., Handayani, S., & Christanto, F. W. . Pelatihan Pembuatan Presentasi Interaktif Menggunakan Canva untuk Optimalisasi Pembelajaran Siswa SMKN 8 Semarang. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 72–81. <https://doi.org/10.61231/jp2m.v3i2.346>

Creative Commons - Attribution 4.0 International - CC BY 4.0

Selain hasil kegiatan PkM dan laporan terdapat pula luaran lainnya yaitu publikasi media online di mediaaktual.id (<https://mediaaktual.id/2024/12/20/tim-pkm-dosen-ftik-usm-jadi-guru-tamu-di-smk-negeri-8-semarang>), nayantaka.id (<https://nayantaka.id/2024/12/tim-pkm-dosen-ftik-usm-jadi-guru-tamu-di-smk-negeri-8-semarang/>), rri.co.id (<https://rri.co.id/semarang/ipitek/1206572/dosen-usm-jadi-guru-tamu-di-smkn-8-semarang>) dan publikasi kegiatan melalui kanal Youtube <https://youtu.be/DhR0qs4kHnM?si=xuMufpQV8p9qtl90>.

KESIMPULAN

Hasil akhir yang dicapai dari kegiatan ini adalah meningkatnya pemahaman para siswa SMK N 8 Semarang tentang cara mengoptimasi fitur-fitur yang dimiliki oleh Canva. Sebanyak 19 orang siswa kelas XII TKJ SMK N 8 Semarang atau sebanyak 100% peserta PkM memilih pengaruh Canva Sangat Besar pada materi-materi yang siswa akan presentasikan. Saran yang dapat tim PkM berikan sehubungan dengan kegiatan pengabdian ini adalah diperlukan kegiatan berkelanjutan dengan materi lanjutan adalah tentang kegiatan pemanfaatan Canva sebagai LMS (Learning Management System) kepada guru di SMK N 8 Semarang yang bertujuan agar guru – guru dapat memberi materi pembelajaran yang lebih dinamis, menarik, dan kolaboratif secara berkesinambungan kepada siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih kepada SMK N 8 Semarang, Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Semarang, serta seluruh pihak yang telah mendukung dan mendanai kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alamia, N., Rahmi, & Hamid, S. M. (2024). Canva Based Learning Media: Students Learning Outcomes In Senior High School. *Journal of Conflict and Social Class (JCSC)*, 1(1), 08–20.
- Amiro, Mariatun, I. L., & Sholeh, Y. (2023). Development of Canva Application Learning Media Increase Learning Outcomes Class X Economic Studies at SMAN 3 Bangkalan. *Journal of Educational Sciences*, 7(4), 574–587. <https://doi.org/10.31258/jes.7.4.p.574-587>
- Antara. (2022). Platform Canva Umumkan Lampau 100 Juta Pengguna Aktif Bulanan. *Antara News*. <https://www.antarane.ws.com/berita/3176329/platform-canva-umumkan-lampau-100-juta-pengguna-aktif-bulanan>
- Asrofi, Masodi, Santoso, C. R., Agustin, F. W., Zahroni, A., & Suciati. (2024). Empowering Indonesian Language Education through Canva: A Collaborative Project by Multiple Universities. *Jurnal Inovasi Dan Pengembangan Hasil Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 272–288.

Cite this article as :

Setiarso, G., Handayani, S., & Christanto, F. W. . Pelatihan Pembuatan Presentasi Interaktif Menggunakan Canva untuk Optimalisasi Pembelajaran Siswa SMKN 8 Semarang. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 72–81. <https://doi.org/10.61231/jp2m.v3i2.346>

Creative Commons - Attribution 4.0 International - CC BY 4.0

- Churiyah, M., Basuki, A., Filianti, F., Sholikhah, S., & Fikri Akbar, M. (2022). Canva for Education as a Learning Tool for Center of Excellence Vocational School (SMK Pusat Keunggulan) Program to Prepare Competitive Graduates in the Field of Creativity Skills in the Digital Age. *International Journal of Social Science Research and Review*, 5(3), 226–234. <https://doi.org/10.47814/ijssrr.v5i3.228>
- Fitria, T. N. (2022). Using Canva as Media for English Language Teaching (ELT): Developing Creativity for Informatics Students'. *ELT Echo : The Journal of English Language Teaching in Foreign Language Context*, 7(1), 58–68. <https://doi.org/10.24235/eltecho.v7i1.10789>
- Gurning, P., Maasawet, E. T., Hudiyo, Y., Subagiyo, L., Herliani, H., & Akhmad, A. (2024). Developing of Canva-based learning media to increase student creativity and learning outcomes.pdf. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia (JPBI)*, 10(3), 887–897. <https://doi.org/10.22219/jpbi.v10i3.33815>
- Hafidzin, H. K., Muzammil, L., & Sulisty, T. (2024). The Effectiveness of the Canva Application in Enhancing Students' Writing Proficiency Across Learning Styles. *EduLitics Journal*, 9(2), 130–139.
- Ilham, S., Vázquez-Cano, E., & Novita, L. (2022). Use of Canva Application as a Learning Media. *Al-Hijr: Journal of Adulearn World*, 1(1), 9–15. <https://doi.org/10.55849/alhijr.v1i1.499>
- Ismail, Z. H., Matzin, R., Jawawi, R., Shahrill, M., Jaidin, J. H., Mundia, L., & Mahadi, M. A. (2017). The Effectiveness of Using an Online Presentation Platform in the Teaching and Learning of History. *Journal of Social Sciences, Humanities and Arts*, 17(2), 75–96.
- Muhajir, M., Sarwendah, A., & Ibrahim, A. Bin. (2024). Utilization of Canva for education to improve learning effectiveness of vocational students. *Research and Development in Education (RaDeN)*, 4(1), 698–708.
- Nyoman, S. (2023). The Implementation of Canva as a Media for Learning English at SMK Negeri 2 Singaraja. *International Journal of English Education and Linguistics (IJoEEL)*, 5(1), 84–94. <https://doi.org/10.33650/ijoeel.v5i1.5482>
- Shatri, K., & Shala, L. (2022). Evaluating the Effect of Interactive Digital Presentations on Students' Performance during Technology Class. *Education Research International*, 2022(3337313), 1–9. <https://doi.org/10.1155/2022/3337313>
- Siregar, M. F. A., Atika, L., & Siregar, R. (2024). Effectiveness of Using Canva Application as Learning Media in the Digitalization Era. *AL FARABI: Journal of Educational Research*, 1(1), 7–13.
- Sugiarni, Widiastuti, D. E., & Tahrin. (2024). The implementation of Canva as a digital learning tool in English learning at vocational school. *English Learning Innovation (Englie)*, 5(2), 264–276. <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/englie/article/view/34839%0Ahttps://ejournal.umm.ac.id/index.php/englie/article/download/34839/14960>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* (2nd ed.). Alfabeta.
- Ulum, M., & Mun'im, A. (2023). Writing Assistance Through Canva Application for Class IX Students of SMP Mambaul Ihsan Gresik. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 10–19. <https://doi.org/10.61231/jp2m.v1i1.34>

Cite this article as :

Setiarso, G., Handayani, S., & Christanto, F. W. . Pelatihan Pembuatan Presentasi Interaktif Menggunakan Canva untuk Optimalisasi Pembelajaran Siswa SMKN 8 Semarang. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 72–81. <https://doi.org/10.61231/jp2m.v3i2.346>

Creative Commons - Attribution 4.0 International - CC BY 4.0

Wijayanti, E. (2022). Teaching English by Using Canva: Students' and Lecturers' Voice. *ENGLISH FRANCA: Academic Journal of English Language and Education*, 6(2), 411–428.

Zahri, N. S., & Rahmawati, F. P. (2024). Strengthening presentation skills through TPACK-based canva media for elementary school students. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 7(1), 1–10.