

PELATIHAN DIGITAL EDITING: MENINGKATKAN KETERAMPILAN SISWA SMK PLUS AL-MUJAHIDI DENGAN CANVA

Dwi Wijonarko¹, Cahya Rahmadhan Mutasyakir², Lesty Aprilia³, Nisa Novianti⁴

¹Fakultas Ilmu Komputer, Teknologi Informasi, Universitas Jember, Jember, Indonesia*

²Fakultas Ilmu Budaya, Sastra Indonesia, Universitas Jember, Jember, Indonesia

³Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik, Universitas Jember, Jember, Indonesia

⁴Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Jember, Jember, Indonesia

Email: ¹dwi-wijonarko@unej.ac.id*, ²210110201054@mail.unej.ac.id, ³210910202001@mail.unej.ac.id,

⁴210810201122@mail.unej.ac.id

(* : corresponding author)

Abstrak– Di era digital yang berkembang pesat saat ini, keterampilan desain grafis dan editing menjadi semakin penting, terutama bagi siswa yang mengambil jurusan bisnis digital. Artikel ini mengkaji program pelatihan editing digital yang dilaksanakan di SMK Plus Al-Mujahidi, yang berlokasi di Desa Tembokrejo, Kecamatan Gumukmas, Kabupaten Jember, dengan tujuan meningkatkan keterampilan siswa kelas 11 dalam menggunakan platform Canva. Program pelatihan ini dirancang secara cermat untuk memberikan pemahaman menyeluruh tentang teknik editing digital, baik dasar maupun lanjutan, sehingga memungkinkan siswa menciptakan konten visual yang menarik dan profesional. Melalui metode pembelajaran interaktif dan praktik langsung, siswa dilibatkan dalam berbagai aspek desain digital, mulai dari prinsip dasar hingga fitur-fitur lanjutan yang tersedia di platform Canva. Program ini menekankan aplikasi praktis yang relevan dengan konteks bisnis, mempersiapkan siswa untuk karir masa depan dan usaha wirausaha. Pelatihan ini mencakup skenario dan proyek dunia nyata, memungkinkan siswa mengembangkan kemampuan pemecahan masalah kreatif sambil menguasai keterampilan teknis. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan editing siswa, dengan peserta menunjukkan kemajuan luar biasa dalam membuat berbagai format konten digital. Lebih lanjut, pelatihan ini menumbuhkan antusiasme tinggi di kalangan siswa untuk mengintegrasikan alat digital dalam proses pembelajaran mereka, menunjukkan pergeseran positif menuju pendidikan berbasis teknologi. Keberhasilan implementasi ini menunjukkan potensi program serupa untuk diadopsi oleh sekolah kejuruan lainnya dalam mempersiapkan siswa menghadapi dunia kerja digital.

Kata Kunci: konten digital, canva, desain grafis, marketing digital, inovasi pendidikan

Abstract– In today's rapidly evolving digital era, graphic design and editing skills have become increasingly crucial, particularly for students majoring in digital business. This article examines a digital editing training program conducted at SMK Plus Al-Mujahidi, located in Tembokrejo Village, Gumukmas District, Jember Regency, aimed at enhancing the skills of 11th-grade students in utilizing the Canva platform. The training program was meticulously designed to provide students with a comprehensive understanding of both basic and advanced digital editing techniques, enabling them to create compelling and professional visual content. Through interactive learning methods and hands-on practice, students were engaged in various aspects of digital design, from fundamental principles to advanced features available on the Canva platform. The program emphasized practical applications relevant to business contexts, preparing students for future careers and entrepreneurial ventures. The training incorporated real-world scenarios and projects, allowing students to develop their creative problem-solving abilities while mastering technical skills. The results demonstrated significant improvement in students' editing capabilities, with participants showing remarkable progress in creating various digital content formats. Furthermore, the training fostered high enthusiasm among students for incorporating digital tools into their learning process, indicating a positive shift towards technology-enhanced education. This successful implementation suggests the potential for similar programs to be adopted by other vocational schools to prepare students for the digital workforce..

Keywords: digital content, canva, graphic design, digital marketing, education innovation

1. PENDAHULUAN

Dalam era digital saat ini, keterampilan dalam desain grafis dan editing konten menjadi sangat penting, terutama bagi generasi muda yang akan memasuki dunia kerja. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara kita berinteraksi, berkomunikasi, dan menyampaikan informasi. Siswa di tingkat menengah, khususnya yang mengambil jurusan bisnis digital, perlu dilengkapi dengan keterampilan praktis yang relevan untuk menghadapi tantangan di dunia profesional. Pelatihan digital editing menggunakan platform seperti Canva menjadi sangat relevan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menciptakan konten visual yang menarik dan efektif.

Canva, sebagai aplikasi berbasis online, menyediakan berbagai template dan fitur yang mendukung kreativitas pengguna dalam merancang media pembelajaran dan konten visual. Widyaningrum dan Sondari

Widyaningrum & Sondari (2021) menjelaskan bahwa aplikasi ini dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik untuk merancang media pembelajaran yang menarik, sehingga meningkatkan pengalaman belajar. Selain itu, penelitian oleh Ibrahim Ibrahim (2023) menekankan bahwa alat Web 2.0 seperti Canva dan Figma meningkatkan efisiensi dalam pembuatan konten dan memungkinkan kolaborasi yang lebih baik di antara tim yang terpisah secara geografis.

Keterampilan desain grafis yang relevan juga menjadi fokus penting dalam pendidikan. Dziobczenski dan Galeotti Dziobczenski & Galeotti (2017) melakukan survei untuk mengidentifikasi keterampilan yang diperlukan bagi profesional desain grafis, menunjukkan bahwa keterampilan konseptual dan manajemen proyek sangat penting. Penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang dilatih dalam keterampilan ini lebih siap untuk menghadapi tantangan di pasar kerja. Selain itu, Catubig Catubig (2024) menyoroti bagaimana penggunaan Canva dalam pendidikan dapat meningkatkan literasi visual siswa, yang merupakan keterampilan penting dalam era digital saat ini.

Pelatihan digital editing tidak hanya bermanfaat bagi siswa, tetapi juga bagi pelaku usaha kecil dan menengah (UMKM). Hasanati Hasanati (2023) mencatat bahwa aplikasi Canva telah menjadi alat yang populer untuk membuat konten visual yang menarik, yang sangat diperlukan dalam pemasaran digital. Penelitian oleh Effendi et al. Effendi et al. (2022) menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan Canva dapat membantu UMKM meningkatkan penjualan produk mereka, terutama selama masa pandemi COVID-19. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan dalam desain grafis dan editing konten tidak hanya relevan untuk siswa, tetapi juga untuk pelaku bisnis yang ingin beradaptasi dengan perubahan pasar.

Lebih lanjut, pelatihan dalam penggunaan aplikasi seperti Canva dapat membantu siswa dan pelaku usaha untuk beradaptasi dengan perubahan yang cepat dalam dunia digital. Yuniarti et al. Yuniarti et al. (2022) melaporkan bahwa pelatihan dalam pembuatan desain promosi menggunakan Canva dapat meningkatkan kemampuan anggota organisasi dalam membuat materi promosi yang menarik. Ini menunjukkan pentingnya pelatihan praktis dalam mempersiapkan generasi muda untuk tantangan di dunia profesional.

Kajian literatur menunjukkan bahwa pelatihan keterampilan digital, termasuk editing dan desain grafis, telah menjadi penting dalam perkembangan pendidikan dan bisnis (Susanti et al, 2023). Penelitian oleh Astrida dan Arifudin (2022) menunjukkan bahwa pengenalan dan pelatihan desain grafis menggunakan Canva dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa, yang juga relevan untuk siswa di tingkat menengah. Selain itu, Fahdia et al. (2022) menekankan pentingnya pelatihan digital marketing untuk meningkatkan penjualan bagi UMKM, yang menunjukkan bahwa keterampilan digital sangat diperlukan dalam konteks bisnis. Namun, meskipun banyak penelitian yang membahas pelatihan digital, masih terdapat kekurangan dalam implementasi program pelatihan yang terstruktur di tingkat sekolah menengah, khususnya di Indonesia.

Kebutuhan akan keterampilan digital dalam pendidikan juga telah diakui secara luas, seperti yang dibuktikan oleh berbagai studi yang menyoroti kesenjangan keterampilan digital di antara siswa dan pendidik. Misalnya, penelitian menunjukkan bahwa banyak pendidik hanya memiliki tingkat keterampilan digital yang menengah, yang dapat menghambat integrasi teknologi secara efektif dalam praktik pengajaran (Gómez-Poyato et al., 2022). Selain itu, transformasi digital yang terus berlangsung mengharuskan institusi pendidikan untuk memprioritaskan pengembangan kompetensi digital guna mempersiapkan siswa menghadapi tuntutan dunia kerja modern (Zielinska, 2022; Jackman et al., 2021). Dengan demikian, pelatihan di SMK Plus Al-Mujahidi bukan hanya sekadar peningkatan keterampilan teknis, tetapi juga merupakan inisiatif strategis untuk menyelaraskan hasil pendidikan dengan kebutuhan industri.

Salah satu aplikasi digital yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi digital adalah Canva. Canva merupakan aplikasi desain grafis yang dirancang dengan antarmuka yang sederhana dan mudah dioperasikan (Pelangi, 2020; Canva, 2022). Aplikasi ini sangat diminati oleh pemula yang ingin belajar desain karena menyediakan berbagai template dan tutorial yang mudah dipahami. Selain itu, Canva juga menawarkan banyak alat desain yang dapat diakses secara gratis. Pengguna dapat menyimpan hasil desain dalam berbagai format sesuai dengan kebutuhan mereka. Dengan menggunakan aplikasi Canva, pengguna dapat meningkatkan literasi digital mereka, karena aplikasi ini memungkinkan mereka untuk mempelajari konsep dasar desain, seperti teori warna, tipografi, dan tata letak. Pengguna juga dapat bereksperimen dengan berbagai alat desain untuk menemukan yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan mereka (Nurmalina, 2022).

Permasalahan yang diangkat dalam kegiatan pegabdian ini adalah sejauh mana pelatihan digital editing menggunakan Canva dapat meningkatkan keterampilan siswa kelas 11 jurusan bisnis digital di SMK Plus Al-Mujahidi. Hipotesis yang diajukan adalah bahwa pelatihan ini akan menghasilkan peningkatan signifikan dalam kemampuan editing siswa, serta meningkatkan minat dan motivasi mereka dalam menggunakan alat digital untuk keperluan akademik dan profesional.

2. METODE PELAKSANAAN

Bahan utama yang digunakan dalam pelatihan digital editing ini adalah perangkat lunak Canva (Canva, versi terbaru), yang merupakan platform desain grafis berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis konten visual dengan mudah. Selain itu, peserta pelatihan juga memerlukan perangkat keras seperti laptop atau komputer dengan spesifikasi minimal Intel Core i3, RAM 4GB, dan koneksi internet yang stabil untuk mengakses platform Canva secara optimal. Bahan pendukung lainnya termasuk modul pelatihan yang berisi panduan penggunaan Canva dan contoh proyek desain yang relevan.

Metode yang digunakan dalam pelatihan ini terdiri dari beberapa tahap. Pertama, sesi pengenalan di mana instruktur menjelaskan konsep dasar desain grafis dan pentingnya keterampilan editing dalam konteks bisnis digital. Selanjutnya, peserta diajak untuk melakukan praktik langsung dengan mengikuti tutorial yang disediakan dalam modul pelatihan. Dalam sesi ini, peserta akan belajar cara menggunakan berbagai fitur Canva, seperti pemilihan template, pengeditan teks, dan penambahan elemen grafis. Metode pembelajaran interaktif juga diterapkan, di mana peserta dapat berdiskusi dan bertanya langsung kepada instruktur selama sesi praktik.

Pada akhir kegiatan, peserta diminta untuk menyelesaikan proyek desain sebagai tugas akhir, yang akan dinilai berdasarkan kreativitas, penggunaan fitur, dan kesesuaian dengan tema yang ditentukan. Hasil dari evaluasi ini akan dianalisis untuk menentukan efektivitas pelatihan dalam meningkatkan keterampilan digital editing siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Penjelasan Kegiatan

Acara sosialisasi ini dihadiri oleh sekitar 50 peserta yang terdiri dari siswa dan siswi kelas 11 jurusan bisnis digital. Kegiatan ini merupakan bagian dari program kerja Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang bertujuan untuk memperkenalkan aplikasi Canva sebagai alat multifungsi yang dapat digunakan untuk tugas sekolah maupun kebutuhan profesional di dunia kerja. Acara dibuka oleh MC, Gigih Priamboto, seorang mahasiswa Politeknik Negeri Jember yang terlibat dalam KKN tersebut. Dalam sambutannya, Gigih menekankan pentingnya penguasaan teknologi dan aplikasi desain grafis seperti Canva, terutama bagi siswa di jurusan bisnis digital. Ia menyatakan bahwa keterampilan dalam menggunakan aplikasi desain grafis ini sangat bermanfaat untuk menghadapi tantangan di era digital, baik dalam pendidikan maupun karier di masa depan.

Pemateri utama sosialisasi ini adalah Cahya Rahmadhan Mutasyakir, mahasiswa Universitas Jember yang berpengalaman dalam menggunakan Canva untuk berbagai keperluan desain. Cahya menjelaskan langkah-langkah dasar penggunaan Canva, mulai dari pembuatan akun, pemilihan template, hingga cara mengedit dan mendesain logo secara profesional. Ia menekankan bahwa Canva tidak hanya mudah digunakan, tetapi juga menawarkan berbagai fitur yang dapat membantu siswa menghasilkan karya kreatif dan berkualitas tinggi. Para peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi selama sosialisasi, terutama saat diberikan kesempatan untuk mempraktikkan materi yang telah disampaikan. Setiap siswa diberikan akses ke perangkat komputer untuk mencoba fitur-fitur Canva dengan bimbingan langsung dari Cahya dan anggota KKN lainnya. Suasana kelas menjadi sangat interaktif ketika siswa mulai bereksperimen dengan berbagai template dan elemen desain yang tersedia, menciptakan desain logo dan poster mereka sendiri. Beberapa siswa yang sebelumnya belum pernah menggunakan Canva merasa tertantang dan semakin tertarik untuk mempelajari aplikasi ini lebih dalam.



Gambar 1. Pemaparan materi pelatihan

Sesi praktik tidak hanya berfokus pada penerapan teori, tetapi juga menjadi kesempatan bagi siswa untuk bertanya dan berdiskusi lebih lanjut mengenai penggunaan Canva. Siswa yang menunjukkan minat besar dalam

desain grafis mendapatkan saran dan tips khusus dari Cahya tentang cara memanfaatkan Canva secara optimal untuk keperluan akademik dan bisnis. Misalnya, Cahya menjelaskan cara memilih warna yang tepat untuk logo dan menyusun tata letak yang menarik agar pesan dapat diterima dengan baik oleh audiens. Hal ini menunjukkan bahwa sosialisasi ini tidak hanya memberikan pengetahuan dasar, tetapi juga membangun fondasi keterampilan kreatif yang dapat dikembangkan lebih lanjut oleh siswa. Dengan respons positif dari peserta, KKN Kelompok 012 Desa Tembokrejo merasa semakin termotivasi untuk melanjutkan kegiatan serupa di masa mendatang. Mereka berharap sosialisasi ini tidak hanya memberikan pengetahuan baru, tetapi juga menginspirasi siswa untuk terus mengasah keterampilan digital mereka, khususnya dalam bidang desain grafis dan bisnis digital. Kegiatan ini juga menyoroti pentingnya kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah dalam membekali generasi muda dengan keterampilan yang relevan di era digital, sehingga mereka lebih siap menghadapi tantangan dan peluang di dunia kerja yang semakin kompetitif.



Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan

3.2 Tingkat Pemahaman Tentang Kegiatan Yang Berlangsung

Kegiatan sosialisasi penggunaan aplikasi Canva menunjukkan tingkat pemahaman yang signifikan di kalangan peserta. Melalui pendekatan pembelajaran yang sistematis dan terstruktur, siswa-siswi jurusan bisnis digital mampu menguasai dasar-dasar penggunaan Canva untuk keperluan desain grafis profesional. Proses pembelajaran dimulai dari tahap pengenalan dasar hingga praktik mandiri, dengan pendampingan intensif dari tim pengajar.

Pelaksanaan kegiatan dirancang dengan memperhatikan aspek teoritis dan praktis. Penyampaian materi dilakukan secara bertahap, dimulai dari: Pengenalan interface Canva; Tutorial pembuatan akun dan penggunaan template; Teknik editing dan customization; dan Praktik pembuatan desain logo dan poster. Pendekatan ini terbukti efektif dalam memastikan pemahaman komprehensif peserta terhadap materi yang disampaikan.

Keberhasilan program dapat diukur melalui dua jenis indikator utama yang saling melengkapi. Dari sisi kuantitatif, program ini mencatatkan hasil yang sangat memuaskan dengan tingkat kehadiran peserta mencapai angka maksimal yaitu 100% atau 50 peserta. Lebih jauh lagi, 90% dari total peserta berhasil membuat akun Canva mereka sendiri, menunjukkan tingkat adaptasi yang tinggi terhadap platform ini. Pencapaian berikutnya terlihat dari kemampuan 85% peserta yang mampu menghasilkan minimal satu desain secara mandiri, membuktikan efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan.

Sementara itu, dari aspek kualitatif, terlihat adanya peningkatan signifikan dalam kepercayaan diri peserta saat mengoperasikan berbagai tools desain yang tersedia. Para peserta juga menunjukkan kemampuan yang baik dalam mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh ke dalam proyek-proyek nyata. Keberhasilan program ini semakin diperkuat dengan adanya feedback positif yang diterima, baik dari para peserta maupun pihak sekolah, yang mengindikasikan bahwa program ini telah memenuhi kebutuhan dan harapan semua pihak yang terlibat.

Dalam menganalisis kesesuaian program dengan kondisi masyarakat, terdapat beberapa aspek keunggulan yang menonjol. Program ini berhasil menyajikan materi yang sangat relevan dengan tuntutan industri digital saat ini, memberikan nilai tambah bagi para peserta dalam menghadapi dunia kerja. Sifat pelatihan yang aplikatif dan praktis memudahkan peserta untuk langsung mengimplementasikan pengetahuan yang diperoleh. Program ini juga secara efektif mendukung pengembangan keterampilan digital siswa yang

sangat dibutuhkan di era modern. Lebih penting lagi, materi yang diberikan memiliki relevansi tinggi dengan kurikulum jurusan bisnis digital, sehingga memperkuat pemahaman siswa terhadap bidang studi mereka.

Meski demikian, program ini juga menghadapi beberapa kendala yang perlu menjadi perhatian. Keterbatasan waktu pelatihan menjadi tantangan utama dalam memastikan pemahaman yang mendalam dari setiap peserta. Adanya variasi kemampuan dasar di antara para peserta juga membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih adaptif. Infrastruktur teknologi yang terbatas dapat menghambat kelancaran proses pembelajaran, terutama dalam praktik langsung. Selain itu, diperlukan upaya penyesuaian materi dengan konteks lokal agar pembelajaran lebih relevan dan mudah dipahami oleh peserta sesuai dengan kondisi di daerah mereka.

Dalam pelaksanaan program ini, terdapat beberapa tantangan yang perlu dihadapi dengan cermat. Penyesuaian tempo pembelajaran menjadi salah satu tantangan utama mengingat setiap peserta memiliki kecepatan pemahaman yang berbeda-beda. Keterbatasan sumber daya mentor juga menjadi kendala dalam memberikan perhatian individual kepada setiap peserta secara optimal. Variasi tingkat pemahaman teknologi di antara peserta menuntut pendekatan pembelajaran yang lebih fleksibel dan adaptif. Selain itu, koordinasi jadwal dengan berbagai kegiatan sekolah memerlukan perencanaan yang matang untuk menghindari tumpang tindih kegiatan.

Di sisi lain, program ini memiliki prospek pengembangan yang sangat menjanjikan. Terbuka peluang besar untuk mengadakan pelatihan lanjutan tingkat advanced bagi peserta yang telah menguasai materi dasar, sehingga dapat meningkatkan kompetensi mereka ke level yang lebih tinggi. Program mentoring berkelanjutan juga dapat dikembangkan untuk memberikan pendampingan jangka panjang kepada peserta. Lebih jauh lagi, terdapat potensi kolaborasi jangka panjang dengan berbagai institusi yang dapat memperkaya program dan membuka lebih banyak kesempatan bagi para peserta. Pengembangan ini akan memastikan keberlanjutan dan peningkatan kualitas program di masa mendatang.

4. KESIMPULAN

Kegiatan sosialisasi penggunaan aplikasi Canva di SMK Plus Al-Mujahidi berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan, yaitu meningkatkan literasi digital siswa kelas 11 jurusan bisnis digital. Melalui pelatihan ini, siswa tidak hanya diperkenalkan pada konsep dasar desain grafis, tetapi juga diberikan kesempatan untuk mempraktikkan keterampilan yang diperoleh secara langsung. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dan mampu mengaplikasikan fitur-fitur Canva untuk menciptakan desain yang kreatif dan berkualitas.

Dari kegiatan ini, dapat disimpulkan bahwa penguasaan aplikasi desain grafis seperti Canva sangat penting bagi siswa, terutama dalam menghadapi tantangan di era digital. Keterampilan yang diperoleh selama sosialisasi ini diharapkan dapat bermanfaat tidak hanya dalam konteks akademik, tetapi juga dalam persiapan mereka untuk memasuki dunia kerja di masa depan.

Ke depan, disarankan untuk melanjutkan program pelatihan serupa dengan topik yang lebih mendalam, seperti teknik desain lanjutan dan penerapan Canva dalam proyek nyata. Hal ini akan semakin memperkuat keterampilan digital siswa dan mempersiapkan mereka untuk berkontribusi secara efektif di bidang bisnis digital dan desain grafis. Selain itu, kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah perlu ditingkatkan untuk memastikan bahwa siswa mendapatkan akses yang lebih luas terhadap pelatihan dan sumber daya yang relevan di era digital ini.

DAFTAR PUSTAKA

Astrida, D. N., & Arifudin, D. (2022). Pengenalan dan Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Canva untuk Meningkatkan Kreatifitas Mahasiswa. *JPMB: Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Berkarakter*, 5(1), 65–72.

Catubig, M. (2024). Visual literacy in the lived experiences of bsd students in utilizing canva. *Journal of Educational and Social Research*, 14(4), 117. <https://doi.org/10.36941/jesr-2024-0090>

Dziobczanski, P. and Galeotti, A. (2017). Preparing design students for the market: an initial investigation on the required knowledge and skills for graphic designers in brazil. *The Design Journal*, 20(sup1), S1241-S1249. <https://doi.org/10.1080/14606925.2017.1352653>

Effendi, N., Suliska, G., Marthika, L., Ferdian, T., & Wineh, S. (2022). Peningkatan penjualan produk umkm masa pandemi covid-19 melalui pelatihan digital marketing dengan graphic designer software canva. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(1), 643. <https://doi.org/10.31764/jmm.v6i1.6574>

Fahdia, M. R., Kurniawati, I., Amsury, F., Saputra, I., & others. (2022). Pelatihan Digital Marketing Untuk Meningkatkan Penjualan Bagi UMKM Tajur Halang Makmur. *Abdifomatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat Informatika*, 2(1), 34–39.

Gómez-Poyato, M. J., Eito-Mateo, A., Mira-Tamayo, D. C., & Matías-Solanilla, A. (2022). Digital Skills, ICTs and Students' Needs: A Case Study in Social Work Degree, University of Zaragoza (Aragón-Spain). *Education Sciences*, 12(7). <https://doi.org/10.3390/educsci12070443>

Hasanati, N. (2023). User experience analysis of the canva application using the system usability scale (sus) method. *Jurnal Perangkat Lunak*, 5(3), 224-231. <https://doi.org/10.32520/jupel.v5i3.2630>

Ibrahim, N. (2023). The effectiveness of web 2.0 tools training workshop using canva and figma in developing creative visual content. *AJATeL*, 13(2), 35-45. <https://doi.org/10.37134/ajatel.vol13.2.4.2023>

Jackman, J. A., Gentile, D. A., Cho, N. J., & Park, Y. (2021). Addressing the digital skills gap for future education. In *Nature Human Behaviour* (Vol. 5, Issue 5, pp. 542–545). Nature Research. <https://doi.org/10.1038/s41562-021-01074-z>

Nurmalina, N., Rahila, C. D. I., Surbakti, A. H., Wahyuningsih, S. K., & Batubara, M. H. (2022). PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI CANVA SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL MAHASISWA. *JPMA - Jurnal Pengabdian Masyarakat As-Salam*, 2(2), 48–53. <https://doi.org/10.37249/jpma.v2i2.532>

Pelangi, G., Syarif, U., & Jakarta, H. (2020). PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA JENJANG SMA/MA. In *Jurnal Sasindo Unpam* (Vol. 8, Issue 2).

Susanti, P. A., Hadjaat, M., Wasil, M., Susilawati, A. D., & others. (2023). Meningkatkan Literasi Teknologi di Masyarakat Pedesaan Melalui Pelatihan Digital. *Jurnal Abdimas Peradaban*, 4(2), 12–21.

Widyaningrum, W. and Sondari, E. (2021). Implementasi literasi digital dalam merancang desain pembelajaran menggunakan aplikasi canva. *Dharmas Education Journal (De_journal)*, 2(2), 321-328. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v2i2.512>

Yuniarti, P., Indriyani, F., Suharini, S., & Marthanti, A. (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>

Zielińska, A. (2022). Developing Digital Skills: Results of a Social Innovation Project in the Technology Sector. In *European Research Studies Journal: Vol. XXV* (Issue 2).