

Pemanfaatan Canva untuk Desain Portofolio Digital: Upaya Peningkatan Kompetensi Visual Siswa Sekolah Menengah Kejuruan

Salisa ‘Asyarina Ramadhani

Program Studi Teknik Elektro, Universitas Jambi, Indonesia

salisa@unja.ac.id

Hamzah Alghifari

Program Studi Sistem Informasi, Universitas Jambi, Indonesia

hamzah.alghifari@unja.ac.id

Andicho Haryus Wirasapta

Program Studi Teknik Elektro, Universitas Jambi, Indonesia

andicho@unja.ac.id

Elsi Alfionita Syawal

Program Studi Teknik Elektro, Universitas Jambi, Indonesia

elsialfionita@unja.ac.id

Abstract: Pesatnya perkembangan teknologi komunikasi visual menuntut siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) untuk menguasai kompetensi digital kreatif di luar keterampilan vokasi utama mereka. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi visual dan personal branding siswa SMKN 1 Kota Jambi melalui optimalisasi platform Canva yang berbasis cloud. Metode pelaksanaan yang diterapkan adalah workshop hands-on modular terstruktur, meliputi edukasi efisiensi *workflow*, pemanfaatan template praktis, serta bimbingan pembuatan CV visual dan e-portofolio. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan *visual literacy* dan kemampuan teknis digital peserta sebesar 65%. Hal ini dibuktikan melalui kenaikan rata-rata nilai *post-test* 86,30 dari hasil karya desain mandiri siswa yang adaptif terhadap tren industri. Melalui pelatihan ini, siswa memiliki kesiapan lebih matang dalam mengemas informasi secara visual untuk bersaing di bursa kerja digital.

Keywords: *Canva, konten kreatif, personal branding, portofolio digital, sekolah menengah kejuruan*

Article History:

Received: 20 June 2026

Revised: 7 July 2026

Accepted: 21 July 2026

Correspondent Author

Salisa ‘Asyarina

Ramadhani

Program Studi Teknik

Elektro, Universitas Jambi

salisa@unja.ac.id

Introduction

Pesatnya laju disrupsi teknologi di era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0 telah mengubah secara fundamental lanskap kebutuhan kompetensi di pasar kerja global [1]. Kondisi ini menuntut institusi pendidikan vokasi, khususnya Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), untuk tidak hanya berfokus pada pembentukan keterampilan teknis murni (*hard skills*) sesuai

bidang keahliannya, melainkan juga mengintegrasikan kemampuan literasi digital dan komunikasi visual (*soft skills*) ke dalam profil lulusan [2]. Kemampuan mengemas informasi, mempresentasikan hasil luaran proyek, serta membangun impresi profesional secara digital saat ini menjadi instrumen krusial dalam menjembatani kapabilitas teknis siswa dengan ekspektasi industri pengguna [3]. Tanpa kemampuan komunikasi visual yang kuat, inovasi teknis yang dihasilkan oleh siswa sering kali gagal tersampaikan dengan optimal, yang pada akhirnya mereduksi daya saing mereka di bursa kerja [4].

Namun, pada realitasnya, upaya penguatan literasi visual di lingkungan sekolah menengah sering kali membentur hambatan struktural terkait aksesibilitas dan kompleksitas perangkat lunak. Sebagian besar aplikasi desain grafis standar industri memiliki kurva pembelajaran (*learning curve*) yang relatif tinggi dan membutuhkan investasi waktu pendalaman yang intensif [5]. Selain itu, perangkat lunak konvensional umumnya menuntut spesifikasi perangkat keras komputasi (*hardware*) yang tinggi serta biaya lisensi yang signifikan, sehingga sulit diadopsi secara merata oleh seluruh lapis siswa secara mandiri [6]. Dampak langsung dari keterbatasan ini adalah visualisasi dokumen akademik, laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL), materi promosi produk, hingga dokumen pemasaran diri (*self-marketing*) seperti *Curriculum Vitae* (CV) yang disusun siswa cenderung bersifat monoton, statis, kurang komunikatif, serta belum memenuhi standar estetika profesional modern.

Sebagai salah satu institusi pendidikan vokasi terkemuka di Provinsi Jambi, SMKN 1 Kota Jambi berkomitmen penuh untuk mencetak lulusan yang adaptif terhadap penetrasi teknologi informasi. Sekolah ini mengintegrasikan berbagai program keahlian strategis yang bersinggungan langsung dengan dinamika bisnis digital, antara lain Teknik Jaringan Komputer Telekomunikasi (TJKT), Desain Komunikasi Digital (DKD), Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL), serta Manajemen Pemasaran dan Layanan Bisnis (MPLB). Berdasarkan hasil analisis situasi awal dan diskusi terstruktur bersama pihak mitra, teridentifikasi adanya kesenjangan kompetensi visual yang nyata, terutama pada kelompok siswa non-desain visual (TJKT, AKL, dan MPLB). Para siswa dari jurusan tersebut kerap mengalami kesulitan dalam mentransformasikan data teknis maupun konseptual menjadi *output* visual yang informatif. Di sisi lain, keterbatasan akses ke platform kerja kolaboratif yang berbasis data terdistribusi (*cloud-based*) menghambat efisiensi kerja tim dalam penyelesaian tugas-tugas terintegrasi di sekolah.

Guna mengatasi kesenjangan kompetensi tersebut, pemanfaatan platform desain grafis berbasis *cloud* seperti Canva menawarkan alternatif solusi yang taktis, inklusif, dan strategis [7]. Canva mendemokratisasi kemampuan desain melalui antarmuka berbasis *drag-and-drop* yang sangat intuitif, ketersediaan ribuan templat profesional yang melimpah secara gratis, serta dukungan fitur sinkronisasi kerja tim secara *real-time* tanpa dibatasi sekat perangkat keras [8]. Karakteristik platform yang *user-friendly* ini memungkinkan siswa lintas disiplin ilmu untuk memproduksi portofolio digital, infografis data, dan materi pemasaran visual secara cepat dan efisien tanpa harus menguasai dasar pemrograman grafis yang rumit [9].

Berangkat dari urgensi nyata di lapangan, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini

dilaksanakan dengan tajuk “Canva sebagai Alat Peningkatan Kompetensi Siswa dalam Membuat Konten Kreatif”. Melalui implementasi pelatihan yang terstruktur, kegiatan ini diproyeksikan tidak hanya untuk meng-upgrade keterampilan teknis (*hard skill*) siswa dalam memproduksi media visual yang *marketable*, melainkan juga menumbuhkan aspek kepatuhan terhadap etika informasi digital, mengoptimalkan efisiensi *workflow* kelompok, serta memperkuat fondasi *personal branding* siswa demi meningkatkan daya saing global lulusan di pasar kerja digital.

Method

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang menggunakan pendekatan pendampingan partisipatif (*participatory engagement*) melalui metode *hands-on workshop* terstruktur. Mitra sasaran dalam program ini adalah SMKN 1 Kota Jambi, yang berlokasi secara geografis di Jl. Jend. A. Thalib, Simpang IV Sipin, Kecamatan Telanaipura, Kota Jambi. Subjek penerima manfaat utama dari kegiatan ini melibatkan siswa-siswi kelas XI yang merepresentasikan berbagai program keahlian strategis, meliputi Teknik Jaringan Komputer Telekomunikasi (TJKT), Desain Komunikasi Digital (DKD), Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL), serta Manajemen Pemasaran dan Layanan Bisnis (MPLB).

Strategi implementasi pelatihan ini secara khusus menerapkan konsep *Bring Your Own Device* (BYOD) yang diselenggarakan langsung di dalam ruang kelas reguler. Pemilihan metode BYOD di ruang kelas—di mana setiap peserta menggunakan laptop pribadi—memiliki urgensi metodologis untuk memastikan bahwa pasca-pelatihan, siswa dapat langsung mengintegrasikan platform Canva ke dalam ekosistem perangkat digital yang mereka gunakan sehari-hari untuk tugas akademik maupun persiapan kerja. Proses pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada hari Kamis, 30 Oktober 2025, mulai pukul 08.00 hingga 12.00 WIB.

Untuk menjamin efektivitas dan keterukuran capaian program, seluruh rangkaian kegiatan dipecah ke dalam empat tahapan operasional yang saling berkesinambungan sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan dan Koordinasi Eks-Ante

Fase ini berfokus pada penyelarasan kebutuhan objektif mitra dengan materi pengabdian. Tim pelaksana dari perguruan tinggi melakukan diskusi koordinasi intensif bersama kepala sekolah dan perwakilan guru produktif di SMKN 1 Kota Jambi. Dari hasil diskusi ini, disepakati rancangan kurikulum pelatihan lintas jurusan (*cross-cutting curriculum*) yang menitikberatkan pada aspek literasi visual, *personal branding*, dan efisiensi kerja digital kelompok. Pada tahap ini pula, instrumen evaluasi berupa soal *pre-test* dan lembar penilaian luaran desain mulai disusun.

2. Tahap Persiapan Infrastruktur Teknis di Ruang Kelas

Mengingat Canva merupakan aplikasi grafis yang beroperasi penuh pada arsitektur

komputasi awan (*cloud-based application*), ketersediaan konektivitas yang stabil menjadi prasyarat mutlak. Sebelum pelaksanaan dimulai, tim narasumber berkolaborasi dengan teknisi jaringan sekolah untuk memverifikasi reliabilitas *bandwidth* internet nirkabel (*Wi-Fi*) di dalam ruang kelas. Proses ini bertujuan meminimalkan risiko latensi atau kegagalan pemuatan elemen grafis beresolusi tinggi saat diakses secara simultan oleh puluhan laptop siswa.

3. Tahap Pelaksanaan Workshop Modular (Hands-On)

Workshop dilaksanakan dalam durasi waktu terkompresi selama satu hari dengan jumlah peserta 35 siswa yang merupakan gabungan siswa dari jurusan Teknik Jaringan Komputer Telekomunikasi (TJKT), Desain Komunikasi Digital (DKD), Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL), serta Manajemen Pemasaran dan Layanan Bisnis (MPLB). Materi yang diberikan dibagi ke dalam empat modul pembelajaran yang disampaikan secara interaktif oleh tim dosen Teknik Elektro dan Sistem Informasi:

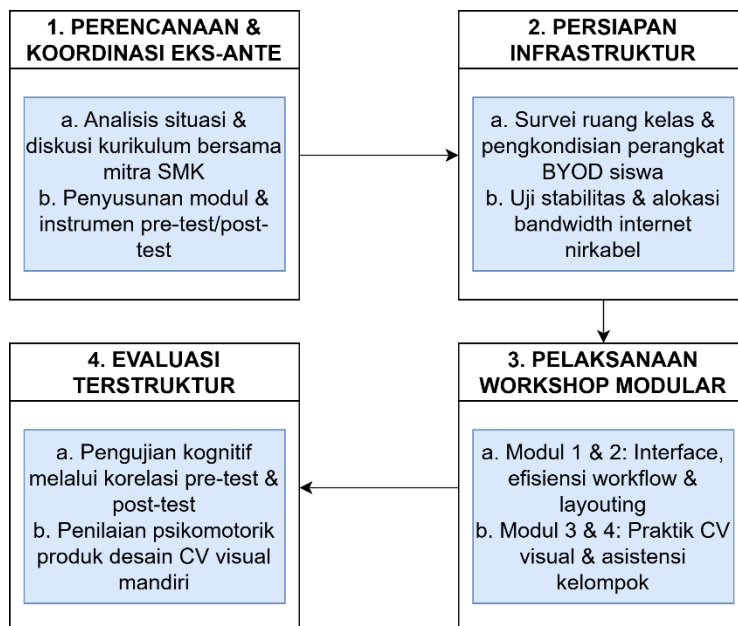
- *Modul 1: Pengenalan Interface dan Efisiensi Canva.* Fokus materi diarahkan pada penguasaan pintasan (*shortcut*), manajemen folder proyek, dan teknik optimalisasi *workflow* digital guna menghemat waktu pengerjaan konten visual.
- *Modul 2: Prinsip Desain Grafis dan Infografis Data.* Edukasi mengenai tata letak visual (*layout*), hierarki informasi, pemilihan tipografi, serta psikologi warna profesional.
- *Modul 3: Workshop Personal Branding Digital.* Praktik langsung pembuatan dokumen pemasaran diri yang kompetitif, spesifik pada perancangan *Curriculum Vitae* (CV) visual dan struktur portofolio digital yang diminati industri modern.
- *Modul 4: Sesi Asistensi Tersegmentasi.* Pembagian siswa ke dalam kelompok kecil berdasarkan jurusan untuk mendapatkan bimbingan intensif dari fasilitator lapangan dalam menyelesaikan karya desain mandiri mereka.

4. Tahap Evaluasi Terstruktur

Tahap akhir difokuskan pada pengukuran retensi pengetahuan dan keterampilan psikomotorik peserta. Pengukuran kognitif dilakukan dengan membandingkan selisih nilai antara *pre-test* (sebelum pemaparan materi) dan *post-test* (setelah pengerjaan proyek desain). Sementara itu, evaluasi keterampilan praktis dinilai secara objektif menggunakan rubrik penilaian portofolio terhadap produk CV visual yang mencakup 4 kriteria utama untuk menilai keterampilan praktis siswa secara objektif. Kriteria-kriteria tersebut adalah:

1. Estetika menilai keindahan dan daya tarik visual secara keseluruhan dari produk desain.
2. Layout (tata letak) menilai penempatan elemen-elemen desain agar informasi tersusun secara proporsional dan mudah dipahami.
3. Tipografi menilai pemilihan dan penggunaan jenis huruf agar teks dalam CV tetap terbaca dengan jelas dan terlihat profesional.
4. Warna menilai penggunaan psikologi warna yang tepat untuk mendukung kesan profesional dalam dokumen pemasaran diri.

Alur metodologi pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini secara sistematis digambarkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Tahapan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Result

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini telah diselenggarakan secara komprehensif pada hari Kamis, 30 Oktober 2025, bertempat di lingkungan SMKN 1 Kota Jambi. Proses pendampingan berjalan dengan dinamika yang sangat interaktif melalui penerapan metode *hands-on workshop*. Keterlibatan langsung siswa dalam mempraktikkan materi desain pada perangkat laptop pribadi masing-masing terbukti efektif dalam menjembatani penyampaian konsep teoritis dengan keterampilan operasional di lapangan. Selama proses pendampingan berlangsung, siswa secara aktif difasilitasi untuk mengonversi data dan portofolio keahlian vokasi mereka ke dalam bentuk luaran visual yang lebih komersial. Suasana interaksi edukatif yang aktif antara tim dosen narasumber, fasilitator, dan siswa selama pelaksanaan workshop berlangsung terdokumentasi pada Gambar 2.



Gambar 2. Suasana Pelaksanaan Kegiatan Workshop dan Pendampingan Praktik Canva

Hasil evaluasi kognitif menunjukkan adanya peningkatan terhadap kompetensi literasi

visual (*visual literacy*) peserta didik. Subjek sasaran berhasil memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai prinsip-prinsip dasar desain visual serta metode efisiensi *workflow* dalam merancang media pembelajaran dan presentasi menggunakan platform Canva. Peningkatan pemahaman teoritis dan praktis ini dapat diukur dan dibuktikan secara kuantitatif melalui kenaikan rata-rata nilai evaluasi *post-test* yang diselenggarakan pada akhir sesi kegiatan dimana jenis soal yang diberikan berupa esai dengan jumlah soal 5 buah dan dikerjakan menggunakan tools canva dimana post test tersebut diikuti oleh 35 siswa yang merupakan gabungan dari 4 jurusan, yaitu Teknik Jaringan Komputer Telekomunikasi (TJKT), Desain Komunikasi Digital (DKD), Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL), serta Manajemen Pemasaran dan Layanan Bisnis (MPLB). Ringkasan statistik deskriptif dari hasil evaluasi kognitif peserta disajikan pada Tabel 1.

Tabel. 1 Descriptive Statistics

	Jumlah Siswa	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Nilai Pre-test	35	40.00	75.00	52.30	8.20
Nilai Post-test	35	70.00	100.00	86.30	6.15

Lebih lanjut, transformasi sosial dan perubahan perilaku (*behavioral changes*) yang diharapkan dari kegiatan pendampingan ini mulai terwujud secara nyata dengan peningkatan pemahaman 65% terlihat dari rata-rata nilai pre test 52.30 menjadi 86.30 pada rata-rata nilai post test. Siswa kini mampu menguasai alat digital untuk mengoptimalkan *personal branding* secara mandiri, yang ditandai dengan pemahaman mereka terhadap prinsip dasar pembuatan CV visual dan *e-portofolio* yang memenuhi standar profesional. Sebagai bentuk apresiasi atas partisipasi aktif peserta, momentum kebersamaan antara seluruh tim pengabdian dari perguruan tinggi dengan para siswa peserta setelah sesi pelatihan selesai diabadikan pada Gambar 3.



Gambar 3. Foto Bersama Tim Pengabdian Universitas Jambi dengan Siswa Peserta Pelatihan

Dampak positif lainnya adalah terciptanya kesadaran baru terkait etika informasi di ruang digital. Terdapat peningkatan sikap disiplin dan tanggung jawab siswa dalam mengelola *file* desain, serta tingginya atensi mereka terhadap perlindungan hak cipta (*copyright*) elemen-elemen visual yang digunakan di platform Canva. Pemahaman esensial terkait etika ini berhasil ditransformasikan dengan baik berkat pendekatan multidisiplin yang melibatkan tim dosen dari

program studi Teknik Elektro dan Sistem Informasi.

Kerja sama yang erat antara pihak perguruan tinggi dan institusi mitra diwakili secara formal melalui koordinasi berkelanjutan dengan jajaran manajemen sekolah. Sebagai bentuk penguatan sinergi kelembagaan serta ekspresi terima kasih atas dukungan sarana prasarana serta mobilisasi peserta, tim pengabdian melakukan sesi dokumentasi khusus bersama Wakil Kepala Sekolah Bidang Hubungan Masyarakat (Humas) dan Tata Usaha SMKN 1 Kota Jambi sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Dokumentasi Bersama Wakil Kepala Sekolah Bidang Humas dan Tata Usaha SMKN 1 Kota Jambi

Sebagai capaian keberhasilan dan dampak positif jangka pendek, para siswa menunjukkan tingkat antusiasme yang sangat tinggi untuk mengimplementasikan *tool* Canva secara berkelanjutan dalam penyelesaian tugas-tugas sekolah pasca-pelatihan. Fenomena ini mengindikasikan bahwa *tool* berbasis teknologi yang didiseminasikan telah terintegrasi secara mulus ke dalam kebiasaan akademik mereka. Secara holistik, dinamika pendampingan literasi visual ini juga menumbuhkan minat baru dari sejumlah peserta didik untuk mengeksplorasi kelanjutan studi di bidang yang selaras dengan kepakaran tim pengabdian, seperti peminatan pada Teknik Elektro dan Sistem Informasi.

Discussion

Keberhasilan peningkatan kompetensi literasi visual (*visual literacy*) dan penguasaan platform Canva oleh siswa SMKN 1 Kota Jambi mencerminkan krusialnya integrasi pemikiran visual (*visual thinking*) dalam pendidikan kejuruan modern. Di era digital, dokumen akademik, laporan praktik kerja, dan visualisasi gagasan tidak lagi sekadar pelengkap teks, melainkan instrumen utama dalam komunikasi profesional di industri modern. Pendekatan *hands-on workshop* dengan skema *Bring Your Own Device* (BYOD) di dalam ruang kelas reguler terbukti mampu mengatasi hambatan teknis yang selama ini dihadapi siswa saat menggunakan

perangkat lunak grafis konvensional yang kompleks dan berbayar. Hal ini sejalan dengan konsep pembelajaran konstruktivisme, di mana siswa membangun pemahaman baru secara aktif melalui interaksi langsung dengan teknologi yang terpasang di perangkat pribadi mereka [10]. Skenario BYOD memberikan kemudahan aksesibilitas pasca-pelatihan, sehingga siswa dapat langsung mengintegrasikan keahlian baru ini ke dalam tugas harian sekolah mereka secara berkelanjutan.

Fokus pelatihan yang diarahkan pada pembuatan *Curriculum Vitae* (CV) visual dan *e-portfolio* menjawab kebutuhan nyata siswa dalam menghadapi bursa kerja digital yang kompetitif. Komunikasi visual yang efektif melalui tata letak yang proporsional, hierarki informasi yang jelas, dan pemilihan elemen grafis yang representatif terbukti mampu memperkuat fondasi *personal branding* siswa secara substansial. Secara teoritis, *portfolio* digital berbasis *cloud* memfasilitasi terjadinya pembelajaran kolaboratif jarak jauh (*cloud-based collaborative learning*), yang kini telah menjadi standar operasional di industri kreatif global [11]. Kemampuan mengelola dokumen pemasaran diri ini memberikan nilai tambah yang signifikan bagi lulusan non-desain (seperti TJKT, AKL, dan MPLB) untuk menampilkan kompetensi vokasional mereka secara lebih interaktif, komunikatif, dan berdaya saing tinggi.

Aspek krusial yang menjadi temuan penting dalam pengabdian ini adalah terwujudnya kesadaran baru mengenai etika informasi dan tanggung jawab digital. Pendekatan edukasi yang diberikan oleh tim dosen lintas disiplin ilmu berhasil menanamkan pentingnya menghormati hak cipta (*copyright*) elemen visual serta manajemen berkas berbasis data terdistribusi di lingkungan digital. Pendidikan vokasional sering kali terfokus pada keterampilan produksi tanpa mengimbangi penguatan aspek etika digital profesional [12]. Melalui pelatihan ini, terjadi pergeseran perilaku siswa dari yang semula hanya menjadi konsumen konten pasif atau mengabaikan lisensi elemen digital, kini bertransformasi menjadi kreator konten digital yang disiplin, bertanggung jawab, dan patuh terhadap regulasi kekayaan intelektual.

Selain itu, dampak jangka panjang dari pengabdian ini terlihat dari munculnya motivasi akademik baru pada diri siswa. Ketertarikan yang diekspresikan oleh sejumlah siswa untuk melanjutkan studi ke jenjang pendidikan tinggi di bidang Teknik Elektro dan Sistem Informasi membuktikan bahwa pengenalan teknologi antarmuka visual yang inklusif dapat memicu minat belajar pada teknologi lanjutan. Sinergi yang terbangun antara universitas dengan sekolah menengah kejuruan ini menciptakan ekosistem pendidikan transisional yang harmonis, yang tidak hanya membekali siswa dengan keterampilan taktis siap kerja, melainkan juga membuka cakrawala berpikir mereka untuk terus mengembangkan kompetensi keilmuan di era digital global.

Conclusion

Berdasarkan seluruh rangkaian kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMKN 1 Kota Jambi, dapat disimpulkan bahwa implementasi pelatihan platform Canva menggunakan metode *hands-on workshop* di ruang kelas reguler terbukti secara signifikan meningkatkan kompetensi vokasional dan literasi visual (*visual literacy*) siswa. Melalui program ini, peserta

mampu menginternalisasi esensi *personal branding* digital secara mandiri yang diwujudkan melalui produk rancangan *Curriculum Vitae* (CV) visual dan struktur *e-portofolio* yang profesional , serta menumbuhkan kesadaran baru mengenai pentingnya kepatuhan terhadap aspek etika informasi dan hak cipta elemen visual. Sebagai rekomendasi teoretis dan taktis untuk memastikan keberlanjutan dampak program, kegiatan lanjutan perlu dilaksanakan secara periodik agar siswa dapat didampingi dalam penerapan keahlian ini pada proyek akhir sekolah , disertai pengembangan materi berupa modul per jurusan yang spesifik seperti fokus *content marketing* untuk jurusan MPLB , serta dukungan berkelanjutan untuk menjadikan keterampilan desain digital ini sebagai kurikulum lintas jurusan (*cross-cutting*) yang wajib dikuasai oleh seluruh lulusan.

Acknowledgements

Tim pelaksana mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Jambi, khususnya Dekan Drs. Jefri Marzal, M.Sc., D.I.T., atas dukungan institusional yang diberikan. Apresiasi tinggi juga ditujukan kepada Kepala Sekolah SMKN 1 Kota Jambi, Repreanis, S.Pd., M.Pd. , beserta jajaran guru dan staf tata usaha atas fasilitas tempat dan kerja samanya yang luar biasa. Terima kasih pula disampaikan kepada seluruh anggota tim pengabdian serta siswa-siswi kelas XI peserta pelatihan atas partisipasi aktif dan antusiasmenya sehingga program ini dapat berjalan dengan lancar.

References

- [1] D. H. Ismail and J. Nugroho, “Kompetensi Kerja Gen Z di Era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0,” *JHIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, vol. 5, no. 4, pp. 1300–1307, Apr. 2022, doi: 10.54371/jiip.v5i4.566.
- [2] D. Agustian, A. Amarta, and S. Wardoyo, “Tantangan Pendidikan Vokasional dalam Meningkatkan Penyerapan Lulusan SMK di Dunia Industri,” *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, vol. 7, no. 3, pp. 1373–1382, Dec. 2024, doi: 10.30605/jsdp.7.3.2024.5016.
- [3] M. Said, A. J. Alaidrus, and B. Badrun, “Pengembangan Sumber Daya Manusia : Meningkatkan Soft Skill Siswa Untuk Kesiapan Dunia Kerja,” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, vol. 9, no. 3, pp. 1923–1929, Aug. 2024, doi: 10.29303/jipp.v9i3.2466.
- [4] Agustin Ekadjaja and Amelia, “PELATIHAN PENINGKATAN KOMPETENSI LULUSAN SMK DALAM DUNIA USAHA DAN INDUSTRI,” *Jurnal Serina Abdimas*, vol. 1, no. 3, pp. 1411–1416, Aug. 2023, doi: 10.24912/jsa.v1i3.26192.
- [5] M. F. Rizky, Dariyono, and M. Monoarfa, “Lokakarya Pengembangan Website Pembelajaran untuk Peningkatan Kompetensi Mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Makassar,” *Sosiologi Jurnal Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 3, no. 1, pp. 31–38, Nov. 2025, doi: 10.37905/sjppm.v3i1.475.
- [6] C. Aiken, C. C. Scorpiono, G. S. Reva, J. K. Juen, and W. Richnady, “Analisis SWOT Dalam Menentukan Strategi Pengembangan Startup Aplikasi Belajar Kanvas,” *TECHBUS (Technology, Business and Entrepreneurship)*, vol. 2, no. 1, pp. 46–64, Jul.

- 2024, doi: 10.61245/techbus.v2i1.21.
- [7] K. Wulandari, Theofilus Willy Marojahan, Fortuna Natalina Siregar, Merryanti Edyanto, and Chaila Zefanya Wiatantri, “Pelatihan Desain Grafis Digital dengan Canva untuk Siswa SMA Pangudi Luhur Santo Vincentius Giriwoyo,” *GIAT : Teknologi untuk Masyarakat*, vol. 4, no. 1, pp. 64–75, May 2025, doi: 10.24002/giat.v4i1.11607.
 - [8] J. E. Pedroso, RV S. SULLEZA, Keith Hae Moon C. FRANCISCO, Ayya Jade O. NOMAN, and Chynna Althea V. MARTINEZ, “Unlocking the Power of Canva: Students’ Views on Using the All-In-One Tool for Creativity and Collaboration,” *JOURNAL OF DIGITAL LEARNING AND DISTANCE EDUCATION*, vol. 2, no. 2, pp. 443–461, Jul. 2023, doi: 10.56778/jdlde.v2i2.117.
 - [9] N. Dmitrenko, I. Shkola, B. Saliuk, V. Panchenko, and S. Neshko, “CANVA PLATFORM: VISUAL CONTENT FOR DEVELOPING WRITING SKILLS OF PROSPECTIVE ENGINEERS IN ESP CLASSES,” *ENVIRONMENT. TECHNOLOGY. RESOURCES. Proceedings of the International Scientific and Practical Conference*, vol. 2, pp. 358–363, Jun. 2024, doi: 10.17770/etr2024vol2.8075.
 - [10] M.-L. Schmitz, T. Consoli, C. Antonietti, A. Cattaneo, P. Gonon, and D. Petko, “Examining 21st century skills in BYOD schools: From programs to practice,” *Zeitschrift für Bildungsforschung*, vol. 14, no. 2, pp. 299–322, Aug. 2024, doi: 10.1007/s35834-024-00425-w.
 - [11] H. Eljak *et al.*, “E-Learning-Based Cloud Computing Environment: A Systematic Review, Challenges, and Opportunities,” *IEEE Access*, vol. 12, pp. 7329–7355, 2024, doi: 10.1109/ACCESS.2023.3339250.
 - [12] F.-K. Chiang, X. Shang, and L. Qiao, “Augmented reality in vocational training: A systematic review of research and applications,” *Comput. Human Behav.*, vol. 129, p. 107125, Apr. 2022, doi: 10.1016/j.chb.2021.107125.