

PELATIHAN PEMBUATAN DESAIN SLIDE PRESENTASI DENGAN CANVA UNTUK PESERTA DIDIK SMKS YPK PONTIANAK

Mas Akhbar Faturrahman^{1*},
Mitha², Aulia Anisa³, Dini Tiara
Andini⁴, Agmel Saka Fiana⁵,
Hadi Wiyono⁶, Emerinciana
Randang⁷

1), 2), 3), 4) Pendidikan Biologi,
Universitas Tanjungpura

5) Budidaya Tanaman Pangan,
Politeknik Tonggak Equator

6) Pendidikan Ilmu Pengetahuan
Sosial, Universitas Tanjungpura

7) SMK Swasta Yayasan Pendidikan
Kristen Pontianak

Article history

Received : 24 November 2023

Revised : 27 Desember 2023

Accepted : 7 Januari 2023

*Corresponding author

Mas Akhbar Faturrahman

Email : masakhbar123@gmail.com

Abstrak

Presentasi tidak hanya mengandalkan kemampuan berbicara yang baik, namun juga dibutuhkan desain *slide* presentasi yang menarik agar audiens tidak bosan dan tertarik dengan informasi yang disampaikan presenter. Permasalahan yang dialami oleh SMKS YPK Pontianak adalah masih banyak peserta didik yang masih belum mengetahui cara membuat desain *slide* presentasi. *Canva* menjadi salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat desain *slide* presentasi dengan mudah. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini diadakan dengan tujuan untuk memberikan informasi dan meningkatkan pemahaman peserta didik SMKS YPK Pontianak dalam menggunakan *Canva* untuk membuat desain *slide* presentasi. Kegiatan pengabdian ini dilakukan dalam bentuk pelatihan yang dilaksanakan secara luring di ruang kelas SMKS YPK Pontianak dan dihadiri oleh 30 orang peserta yang merupakan peserta didik kelas XII SMKS YPK Pontianak dari jurusan Akuntansi dan Administrasi Perkantoran. Narasumber menyampaikan materi tentang dasar-dasar *Canva*, lalu mendemonstrasikan cara penggunaan *Canva* dan mendampingi peserta dalam pembuatan desain *slide* presentasi. Berdasarkan hasil pengisian angket evaluasi kegiatan, diketahui bahwa terkait pemahaman peserta tentang *Canva* dan fitur-fiturnya sebanyak 0% peserta memilih "Kurang", 40% peserta memilih "Cukup", 23,3% peserta memilih "Memuaskan", dan 36,7% peserta memilih "Sangat memuaskan". Selain itu, terkait pemahaman peserta tentang penggunaan *Canva* untuk membuat desain *slide* presentasi sebanyak 0% peserta memilih "Kurang", 23,3% peserta memilih "Cukup", 60% peserta memilih "Memuaskan", dan 16,7% peserta memilih "Sangat memuaskan". Kesimpulan yang dapat ditarik adalah kegiatan pelatihan yang dilakukan mampu memberikan pemahaman yang baik kepada peserta dalam penggunaan *Canva* untuk membuat desain *slide* presentasi.

Kata Kunci: *Canva*; Desain *Slide*; Pelatihan; Presentasi

Abstract

Presentations rely on good speaking skills and an attractive presentation slide design so that the audience is not bored and is interested in the information presented. The problem experienced by SMKS YPK Pontianak is that many students still need to learn how to create presentation slide designs. Canva is one of the applications that can be used to create presentation slide designs easily. Therefore, this service activity was held to provide information and increase the understanding of SMKS YPK Pontianak students using Canva to create presentation slide designs. This service activity was carried out in the form of training, which was carried out offline in the SMKS YPK Pontianak classroom and was attended by 30 participants who were class XII SMKS YPK Pontianak students from the Accounting and Office Administration majors. The resource person delivered material about the basics of Canva then demonstrated how to use Canva and assisted participants in making presentation slide designs. Based on the results of filling out the activity evaluation questionnaire, it is known that related to the participants' understanding of Canva and its features, 0% of participants chose "Insufficient," 40% of participants chose "Sufficient," 23.3% of participants chose "Satisfactory," and 36.7% of participants chose "Very satisfying." In addition, related to participants' understanding of the use of Canva to create presentation slide designs, 0% of participants chose "Insufficient," 23.3% of participants chose "Sufficient," 60% of participants chose "Satisfactory," and 16.7% of participants chose "Very satisfying." The conclusion is that the training activities can provide participants with an excellent understanding of using Canva to create presentation slide designs.

Keywords: *Canva*; Slides Design; Workshop; Presentation

Copyright © 2024 Mas Akhbar Faturrahman, Mitha, Aulia Anisa, Dini Tiara Andini,
Agmel Saka Fiana, Hadi Wiyono, Emerinciana Randang

PENDAHULUAN

Sumber daya manusia (SDM) adalah salah satu faktor yang menjadi sangat penting dalam pembangunan suatu organisasi. Hal ini disebabkan karena SDM menjadi subjek yang berperan secara langsung terhadap suatu proses yang terjadi di dalam sebuah organisasi untuk mencapai tujuan bersama dengan maksimal. Sumber daya manusia (SDM) sendiri dapat didefinisikan sebagai individu yang bekerja di sebuah organisasi sebagai peran produktif dan bertindak sebagai aset dari organisasi tersebut (Susan, 2019). Jika dibandingkan dengan elemen-elemen lain pada suatu organisasi, seperti modal dan teknologi, SDM menjadi elemen yang paling utama dalam menjamin keberhasilan suatu organisasi karena SDM adalah pengendali dari elemen-elemen lain yang terdapat di organisasi tersebut (Husaini & Sutarna, 2021). Sebagai elemen utama dalam suatu organisasi, SDM diharuskan memiliki keterampilan-keterampilan yang mumpuni. Menurut Wijoyo *et al.* (2021), Revolusi Industri 4.0 merupakan transformasi yang mengupayakan perubahan teknologi secara cepat dan masif, sehingga keberadaan dari SDM tidak semata-mata dipandang dari kualitas saja, namun juga dari kemampuan yang dimiliki, profesionalitas di dalam bidangnya, dan penguasaan terhadap teknologi yang digunakan saat bekerja. Salah satu jenjang pendidikan yang berfokus dalam pengembangan SDM ke arah bidang tertentu adalah sekolah menengah kejuruan (SMK).

Sekolah menengah kejuruan (SMK) adalah jenjang pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik untuk bekerja dalam bidang tertentu. Hal ini sesuai dengan pernyataan Ariyanto dalam Prabowo *et al.*, (2021) bahwa SMK adalah jenjang pendidikan yang memiliki tujuan khusus untuk mempersiapkan lulusannya sebagai individu yang siap dan mampu bekerja pada suatu kelompok atau bidang pekerjaan tertentu. Pascapandemi COVID-19, setiap SMK di Indonesia terus berbenah dalam rangka merespon kebangkitan pendidikan melalui perbaikan pada aspek-aspek yang ada di institusinya, seperti penambahan fasilitas sekolah, pembaruan kurikulum, dan peningkatan kualitas SDM (Parjito *et al.*, 2023). Pendidikan kejuruan memberikan peserta didik pengalaman belajar pada aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik yang berpacu pada situasi kerja yang tersimulasi melalui kegiatan belajar mengajar dan situasi kerja yang sebenarnya (Munandar, 2019). Dewasa ini, telah berjalan berbagai pembenahan di instansi-instansi pendidikan di Indonesia, salah satunya di SMK Swasta (SMKS) Yayasan Pendidikan Kristen (YPK) Pontianak. Bersumber pada hasil diskusi dengan salah satu guru di SMKS YPK Pontianak, diketahui bahwa peserta didik kelas XII (dua belas) tahun ajaran 2022/2023 mengalami kesulitan dalam membuat *slide* presentasi saat menjalani magang. Keterampilan dalam membuat *slide* presentasi menjadi salah satu keterampilan yang esensial karena penguasaan teknologi dalam pekerjaan merupakan salah satu kunci dari SDM yang bermutu.

Sekolah Menengah Kejuruan Swasta (SMKS) Yayasan Pendidikan Kristen (YPK) Pontianak terus melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas peserta didik sebagai SDM yang akan terjun langsung di dunia kerja. Jurusan Akuntansi dan Administrasi Perkantoran adalah dua jurusan dengan jumlah peserta didik paling banyak di antara jurusan-jurusan yang terdapat di SMKS YPK Pontianak. Jurusan Akuntansi dan Administrasi Perkantoran dikenal sebagai dua dari sekian banyak jurusan pada pendidikan kejuruan yang mengharuskan lulusannya untuk mahir dalam penggunaan teknologi. Kesimpulan dari diskusi yang dilakukan dengan salah satu guru di sekolah tersebut adalah peserta didik, terutama peserta didik kelas XII, membutuhkan pelatihan untuk menggunakan berbagai sarana teknologi dalam mengatasi berbagai permintaan pekerjaan yang akan ditempuh saat menjalani magang. Salah satu permintaan pekerjaan saat peserta didik menjalani magang adalah untuk membuat desain *slide* presentasi yang menarik. Hal ini menjadi dasar bahwa selain membutuhkan keterampilan yang baik dalam berbicara, keterampilan untuk membuat desain *slide* presentasi yang menarik dan tidak monoton menjadi salah satu keterampilan yang sangat dibutuhkan saat ini. Hal ini sejalan dengan Junaedi *et al.* (2022) yang menuliskan bahwa keterampilan untuk membuat desain *slide* presentasi yang menarik menjadi sebuah keterampilan yang sangat dibutuhkan oleh SDM saat ini guna menunjang proses presentasi. Presentasi yang baik dapat mencegah audiens merasa bosan dan dapat meningkatkan penyerapan ilmu yang disampaikan.

Aplikasi yang dapat digunakan untuk mendesain *slide* presentasi adalah *Canva*. Menurut Siska & Noviyah (2021), *Canva* adalah aplikasi desain yang mampu menghubungkan penggunanya dengan tempat untuk membuat desain grafis secara daring sehingga memungkinkan terciptanya berbagai jenis konten kreatif. Kemudahan penggunaan *Canva* dalam mendesain berbagai kebutuhan, termasuk desain *slide* presentasi, menjadi alasan utama dalam pemilihannya sebagai aplikasi untuk mendesain *slide* presentasi yang menarik. Hal ini sesuai dengan yang dinyatakan oleh Parjito *et al.* (2023) bahwa *Canva* merupakan aplikasi desain yang dapat digunakan untuk membuat desain *slide* presentasi yang menarik dan profesional dengan efisien karena pengerjaannya tidak membutuhkan waktu yang lama serta mudah untuk dipahami dan digunakan. Wiyono *et al.* (2023) mengemukakan bahwa *Canva* dapat digunakan untuk membuat berbagai macam desain *slide* presentasi dengan mudah, seperti presentasi pendidikan, kreatif, teknologi, periklanan, bisnis, arsitektur, dan penjualan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan tim penyelenggara kegiatan, diketahui bahwa lokasi SMKS YPK Pontianak mampu mendukung penggunaan *Canva* sehari-hari. Hal ini disebabkan karena tersedianya akses internet yang lumayan baik sehingga memudahkan peserta didik untuk mengakses *Canva* melalui perangkat pribadi yang mereka miliki.

Kegiatan pelatihan penggunaan *Canva* untuk membuat desain *slide* presentasi telah banyak dilakukan. Parjito *et al.* (2023) mengadakan kegiatan pelatihan dengan tajuk "*Canva for Presentation*" untuk peserta didik SMK Maarif NU 1 Purbolinggo Lampung Timur dengan jumlah peserta sebanyak 35 orang. Kegiatan pelatihan yang diadakan oleh Rahayu *et al.* (2023) dihadiri oleh 35 orang peserta didik Sekolah Menengah Pertama Yayasan Pengabdian Ummat Islam Parung. Suryani *et al.* (2023) mengadakan pelatihan desain *slide* presentasi dengan *Canva* kepada pengurus Dewan Kesejahteraan Masjid Darul Hikmah yang dihadiri oleh 20 orang peserta. Kegiatan pelatihan yang diselenggarakan oleh Junaedi *et al.* (2022) dihadiri oleh Majelis Agama Buddha Theravada Indonesia Kota Tangerang dengan jumlah peserta sebanyak 35 orang. Berdasarkan hal ini, dapat diketahui bahwa pelatihan penggunaan *Canva* untuk membuat desain *slide* presentasi menjadi kegiatan yang relevan untuk diadakan di kalangan masyarakat, terutama SDM yang berkaitan langsung dengan dunia pekerjaan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, pelatihan penggunaan *Canva* sebagai teknologi untuk mendesain *slide* presentasi menjadi cara yang dapat diterapkan untuk membantu peserta didik SMKS YPK Pontianak memahami cara membuat desain *slide* presentasi yang menarik dan tidak monoton. Pemanfaatan teknologi yang terus-menerus berkembang dengan pesat dapat berdampak signifikan kepada dunia pendidikan (Hermanto *et al.*, 2023). Oleh karena itu, tim Kampus Mengajar (KM) Angkatan 6 yang ditempatkan di SMKS YPK Pontianak berinisiatif untuk mengadakan kegiatan pelatihan bernama "PIONIR: Pelatihan Inovatif bagi Siswa Terdepan" dengan tema "Pelatihan *Canva* Siswa/i Kelas XII". Tujuan dari pengadaan kegiatan ini adalah untuk memberikan informasi dan meningkatkan pemahaman peserta didik kelas XII (dua belas) jurusan Akuntansi dan Administrasi Perkantoran SMKS YPK Pontianak dalam menggunakan *Canva* untuk membuat desain *slide* presentasi. Setelah mengikuti kegiatan ini, peserta kegiatan diharapkan mampu membuat desain *slide* presentasi yang menarik menggunakan *Canva* sebagai salah satu bentuk penguasaan teknologi yang harus dimiliki.

METODE PELAKSANAAN

Secara garis besar, pelaksanaan kegiatan pengabdian dibagi menjadi beberapa tahap, yaitu diskusi dengan mitra terkait permasalahan yang dialami, penyusunan kegiatan, pelaksanaan kegiatan, evaluasi kegiatan, dan penyusunan luaran pelaksanaan kegiatan. Tahap-tahap pelaksanaan kegiatan secara rinci adalah sebagai berikut:

1. Tim penyelenggara kegiatan melakukan diskusi secara rutin dengan pihak sekolah selaku mitra untuk mengetahui permasalahan yang dialami, yaitu kurangnya pengetahuan dan keterampilan peserta didik dalam membuat desain *slide* presentasi yang menarik menggunakan *Canva*.
2. Tim penyelenggara kegiatan menentukan nama dan tema kegiatan, peserta sasaran, serta waktu pelaksanaan kegiatan. Dari hasil diskusi, diperoleh nama kegiatan "PIONIR: Pelatihan Inovatif bagi Siswa

- Terdepan" dengan tema "Pelatihan Canva Siswa/i Kelas XII" yang diselenggarakan khusus untuk peserta didik kelas XII dari jurusan Akuntansi dan Administrasi Perkantoran pada Hari Selasa, 7 November 2023.
3. Tim penyelenggara kegiatan mencari narasumber untuk mengisi kegiatan yang akan dilaksanakan. Narasumber yang dipilih untuk mengisi kegiatan pelatihan adalah mahasiswa Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura angkatan 2020 yang diketahui sering menggunakan Canva untuk membuat berbagai kebutuhan desain, salah satunya adalah desain *slide* presentasi.
 4. Tim penyelenggara kegiatan membuat pamflet yang dicetak untuk ditempel di sekitar lingkungan sekolah. Hal ini dilakukan agar informasi terkait pengadaan kegiatan pelatihan dapat diketahui oleh warga sekolah. Pamflet berisikan berbagai informasi terkait kegiatan yang akan diadakan, yaitu nama kegiatan, tema kegiatan, waktu pelaksanaan, narasumber, tempat pelaksanaan, peserta sasaran, perlengkapan yang harus dibawa, dan narahubung.
 5. Tim penyelenggara kegiatan melaksanakan pelatihan pada waktu yang telah ditentukan. Sebelum penyampaian materi dilakukan, narasumber mengarahkan peserta kegiatan untuk mengisi angket pra-pemaparan materi melalui *Google Forms* untuk mengetahui pemahaman awal peserta terkait penggunaan *Canva*. Berikutnya, narasumber menyampaikan materi tentang konsep dasar dari *Canva*, kelebihan dan kekurangan *Canva*, hal-hal yang perlu diperhatikan dalam membuat desain grafis, dan manfaat dari desain *slide* presentasi. Kegiatan dilanjutkan dengan narasumber membagi peserta kegiatan menjadi beberapa kelompok, kemudian mengarahkan setiap kelompok untuk membuat desain *slide* presentasi menggunakan *Canva*. Narasumber bersama tim penyelenggara kegiatan secara aktif memberikan arahan dan mendampingi peserta kegiatan secara intensif dalam pembuatan desain *slide* presentasi. Selanjutnya, peserta kegiatan mempresentasikan desain *slide* yang telah dibuat.
 6. Evaluasi kegiatan dilakukan dengan mengarahkan peserta kegiatan untuk mengisi angket evaluasi kegiatan dan presensi melalui *Google Forms*. Angket evaluasi kegiatan yang digunakan berfungsi untuk mengukur keberhasilan pelaksanaan kegiatan. Angket evaluasi yang digunakan pada kegiatan ini dimodifikasi dari Faturrahman *et al.* (2023).
 7. Narasumber dan tim penyelenggara kegiatan bersama-sama menyusun luaran dari pelaksanaan kegiatan ini dalam bentuk artikel ilmiah.

HASIL PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan dilaksanakan di SMK Swasta Yayasan Pendidikan Kristen Pontianak pada Hari Selasa, tanggal 7 November 2023 dengan peserta yang hadir berjumlah 30 orang. Kegiatan pelatihan diawali dengan kata sambutan oleh ketua pelaksana, kemudian dilanjutkan dengan pemaparan materi oleh narasumber. Sebelum narasumber memaparkan materi, narasumber memberikan tautan angket yang dibuat menggunakan *Google Forms*. Menurut Febriadi & Nasution (2017), *Google Forms* adalah alat yang dapat mempermudah pengiriman survei dan pengumpulan informasi dengan pengolahan data yang lebih terjamin dan terintegrasi dengan baik. Pada kegiatan pelatihan ini, narasumber menggunakan hasil data angket untuk mengetahui seberapa jauh pengetahuan dan minat peserta kegiatan pelatihan terhadap penggunaan *Canva* sebagai aplikasi untuk mendesain *slide* presentasi. Angket yang diberikan berisi empat pertanyaan dengan dua pilihan jawaban, yaitu "Ya" dan "Tidak". Hasil pengisian angket pra-pemaparan materi dapat dilihat pada Tabel 1.

Berikutnya, narasumber menyampaikan konsep dasar dari *Canva*. Narasumber menjelaskan bahwa *Canva* merupakan platform desain dan komunikasi visual berbasis daring, yang memungkinkan pembuatan desain untuk berbagai keperluan untuk nantinya dipublikasikan sesuai dengan target desain yang dituju. *Canva* adalah aplikasi desain yang mampu menghubungkan penggunanya dengan tempat untuk membuat desain grafis secara daring sehingga memungkinkan terciptanya berbagai jenis konten kreatif (Siska & Noviyah, 2021), yang juga dapat dimanfaatkan untuk membuat berbagai jenis desain *slide* presentasi dalam aspek pendidikan (Irsan *et al.*, 2021). Narasumber menyebutkan bahwa *Canva* dapat digunakan melalui komputer dan telepon seluler, dengan penggunaan melalui komputer dapat diakses melalui dua cara yang mencakup

web atau aplikasinya yang dapat diunduh dari web *Canva*. Narasumber memberikan kesempatan kepada peserta untuk bertanya selama penyampaian materi.

Tabel 1. Hasil pengisian angket pra-pemaparan materi

No.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban			
		Ya		Tidak	
		F	%	F	%
1	Apakah Anda sudah mengenal <i>Canva</i> ?	20	66,7	10	33,3
2	Apakah Anda sudah pernah menggunakan <i>Canva</i> ?	17	56,7	13	43,3
3	Apakah Anda sudah pernah membuat desain <i>slide</i> presentasi menggunakan <i>Canva</i> ?	8	26,7	22	73,3
4	Apakah Anda berminat untuk membuat desain <i>slide</i> presentasi menggunakan <i>Canva</i> ?	28	93,3	2	6,7

Narasumber kemudian menyampaikan kelebihan dan kekurangan yang telah narasumber rangkum dari Monoarfa & Haling (2021). Kelebihan pertama adalah mempermudah pembuatan desain. Menurut Annisa & Wikarya (dalam Hafid *et al.*, 2023), *Canva* dapat digunakan untuk membuat desain grafis dengan cepat dan mudah tanpa mengharuskan penggunanya untuk menjadi sangat terampil terlebih dahulu. Kelebihan kedua adalah menyediakan ilustrasi, *font*, dan templat yang menarik. Tanjung & Faiza (2019) menuliskan bahwa *Canva* mempunyai beragam desain grafis, animasi, dan templat yang terintegrasi ke sistemnya untuk pengguna gunakan dalam membuat desain grafis. Kelebihan ketiga adalah mudah dijangkau. Laman *Canva* dapat dibuka melalui komputer dan telepon seluler sehingga dapat diakses di mana saja dan kapan saja selama ada jaringan internet (Rahmawati & Atmojo, 2021). Kekurangan pertama adalah adanya kesamaan dengan desain milik orang lain. Terdapat kemungkinan bahwa elemen atau templat desain yang dibuat sama dengan orang lain karena menggunakan elemen-elemen yang tersimpan di pangkalan data *Canva* (Mahyudin, 2023). Kekurangan kedua adalah terdapat ilustrasi, *font*, dan templat yang berbayar. Terdapat elemen-elemen pada *Canva* yang berbayar, namun juga terdapat elemen yang gratis (Kharissidqi & Firmansyah, 2022). Kekurangan ketiga adalah mengandalkan jaringan internet. Resmi *et al.* (2021) menyatakan bahwa *Canva* merupakan aplikasi berbasis daring sehingga tidak dapat digunakan jika tidak terdapat jaringan internet yang bisa digunakan.



Gambar 1. (a) Konsep dasar *Canva* dan (b) kelebihan dan kekurangan *Canva*

Narasumber melanjutkan pemaparan materi dengan menjelaskan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam membuat desain grafis yang telah dirangkum dari Parjito *et al.* (2023), yaitu tema, warna, *font* dan tipografi, gambar dan konten, serta komposisi. Narasumber menjelaskan bahwa tema menjadi konsep atau gagasan utama dalam desain yang secara implisit menjelaskan pesan kepada audiens; warna menjadi daya tarik visual desain yang harus dipertimbangkan dengan baik karena dapat menciptakan respon emosional audiens; *font* dan tipografi menjadi faktor yang digunakan untuk menyampaikan teks yang tertuang secara visual di dalam

desain *slide* presentasi dengan mempertimbangkan audiens dan konteks dari informasi yang ingin disampaikan; gambar dan konten menjadi hal yang dapat memberikan gambaran yang lebih jelas dan konkret kepada audiens terkait informasi yang disampaikan sehingga gambar dan konten yang dipilih harus relevan; dan komposisi menjadi faktor yang mempengaruhi hasil desain karena tata letak elemen-elemen pada desain dapat menciptakan respon emosional audiens. Narasumber juga memberikan cara mencari palet warna dengan menggunakan *ColorHunt* (colorhunt.co). Menurut Timmons (dalam Alexander *et al.*, 2020), palet warna adalah beberapa warna berbeda yang akan membentuk sebuah set warna.

Selanjutnya, narasumber menyampaikan manfaat dari *slide* presentasi, yaitu mempermudah penyampaian informasi kepada audiens. Proses presentasi akan sangat terbantu karena *slide* presentasi berisi poin-poin yang tercantum secara visual sebagai kunci untuk presenter menyampaikan informasi yang akan disampainya. Presentasi sendiri memiliki beberapa tujuan umum, yaitu memberikan informasi, memberikan hiburan, memberikan motivasi dan inspirasi, mempromosikan produk, dan bahkan untuk membujuk atau merayu audiens (Ariyanto *et al.*, 2021). Narasumber kemudian menyebutkan empat manfaat desain *slide* presentasi yang menarik, yaitu memanjakan pandangan audiens, meningkatkan semangat, membentuk kepercayaan audiens terhadap diri presenter, dan mempermudah alur presentasi. Setelah menyelesaikan pemaparan materi, narasumber melanjutkan kegiatan pelatihan dengan melakukan demonstrasi. Pada kegiatan pelatihan ini, demonstrasi digunakan untuk menjelaskan fitur-fitur *Canva* dan cara penggunaannya dalam membuat desain *slide* presentasi. Demonstrasi sendiri dapat didefinisikan sebagai metode mengajar yang memperlihatkan bagaimana suatu proses terjadi atau cara melakukan sesuatu kepada audiens (Amalia & Ibrahim, 2017).

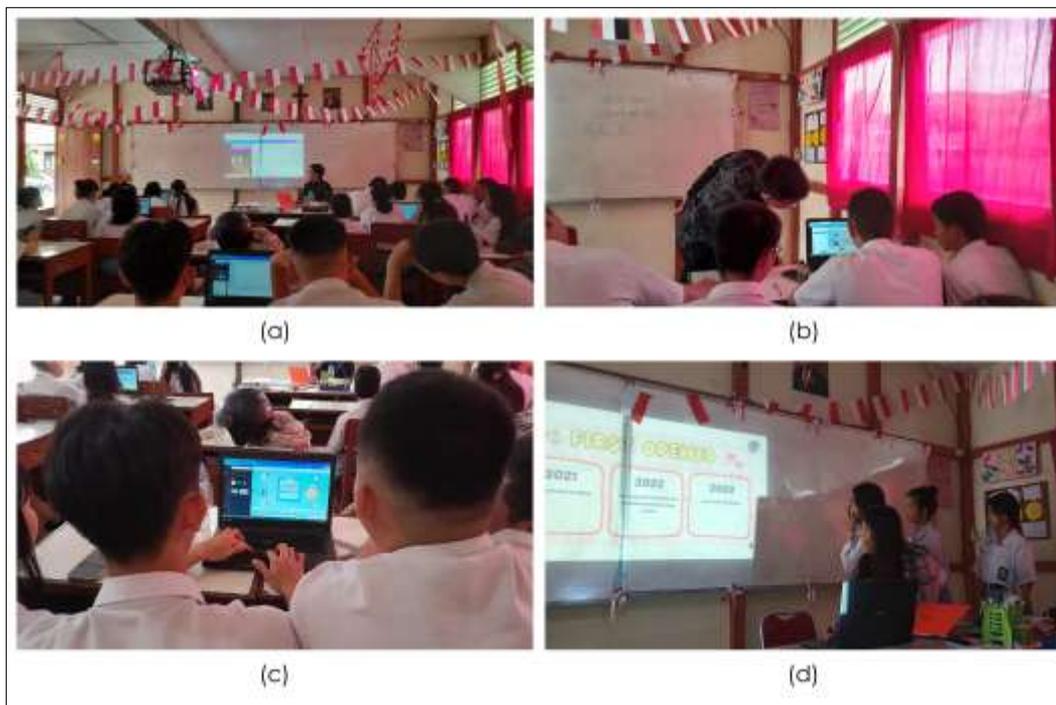


Gambar 2. (a) Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam desain dan (b) manfaat *slide* presentasi

Narasumber memulai demonstrasi dengan cara membuat akun *Canva*, yaitu dengan membuka laman *Canva* dan klik "Daftar" untuk mulai membuat akun. Narasumber menjelaskan bahwa pembuatan akun *Canva* dapat dilakukan dengan menggunakan surel pribadi atau akun *Google*, *Apple*, *Microsoft*, *Facebook*, dan *Clever*. Setelah akun selesai dibuat dan dapat digunakan, narasumber menjelaskan maksud dan kegunaan dari setiap laman yang dapat diakses di *Canva*, seperti "Beranda", "Studio Ajaib", "Proyek", "Templat", "Merek", dan "Aplikasi". Selanjutnya, narasumber memaparkan cara memulai membuat desain, yaitu dengan menggunakan tombol "Buat Desain" yang terletak di pojok kanan atas laman *Canva* dan memilih ukuran desain sesuai dengan apa yang ingin dibuat. Narasumber turut menjelaskan bahwa pengguna dapat memilih ukuran desain yang telah disediakan atau menggunakan ukuran desain tersendiri yang dapat dibuat menggunakan fitur "Ukuran Khusus". Sesuai dengan tema dari kegiatan pelatihan, narasumber mengarahkan peserta untuk memilih ukuran desain presentasi. Kyu (2014) menuliskan bahwa dua ukuran *slide* presentasi yang telah menjadi standar baku saat ini, yaitu ukuran standar (4:3) dan ukuran layar lebar (16:9).

Setelah semua peserta sudah mengakses laman desain, narasumber melanjutkan demonstrasinya dengan menjelaskan maksud dan cara menggunakan setiap menu yang digunakan untuk menunjang pembuatan desain grafis, mulai dari menu "Desain" yang digunakan untuk memilih templat dan gaya desain,

menu "Elemen" yang digunakan untuk memilih berbagai ilustrasi dari pangkalan data *Canva* dengan kata kunci tertentu, menu "Teks" yang digunakan untuk membuat teks pada desain, menu "Merek" yang digunakan untuk menambahkan aset merek, menu "Unggahan" yang digunakan untuk mengunggah media pribadi dari perangkat ke *Canva*, menu "Gambar" yang digunakan untuk menggambar secara bebas di laman desain, dan menu "Aplikasi" yang digunakan untuk menggunakan aplikasi-aplikasi eksternal yang terintegrasi ke *Canva*. Selain penggunaan menu dan fitur dari *Canva*, narasumber juga menjelaskan cara menerapkan palet warna dari *ColorHunt* ke desain di *Canva*. Peserta kegiatan pelatihan melakukan penggunaan menu dan fitur bersamaan dengan narasumber, dengan peserta yang mengalami kesulitan atau kendala akan dibantu langsung oleh narasumber dan panitia. Proses pendampingan pembelajaran dimaksudkan untuk membantu peserta yang mengalami kesulitan (Rosidah *et al.*, 2020).



Gambar 3. (a) Penjelasan menu-menu *Canva*, (b) pendampingan peserta yang mengalami kesulitan, (c) peserta membuat desain *slide* presentasi, dan (d) peserta mempresentasikan desain *slide* presentasi yang dibuat

Kegiatan pelatihan dilanjutkan dengan pembuatan desain *slide* presentasi oleh setiap kelompok peserta dengan waktu sebanyak 45 menit untuk dipresentasikan. Narasumber juga menjelaskan bahwa dalam mempresentasikan *slide* di *Canva* langsung, terdapat fitur yang disebut dengan "Pintasan Ajaib" yang dapat memperindah proses presentasi dengan berbagai tampilan animasi dan bunyi yang menarik, seperti "Diam", "Tirai Pertunjukan", dan "Boram". Setelah peserta kegiatan pelatihan selesai mempresentasikan desain *slide* presentasi yang telah dibuat, hal berikutnya adalah pengisian presensi dan angket evaluasi kegiatan yang dilakukan melalui *Google Forms*. Pengisian angket evaluasi kegiatan berfungsi untuk mengetahui seberapa jauh keberhasilan pelaksanaan kegiatan yang telah dilaksanakan (Saepudin *et al.*, 2022), sementara *Google Forms* digunakan untuk mempermudah proses pengisian evaluasi peserta terhadap efektivitas suatu pembelajaran (Mansor, 2012). Angket evaluasi yang digunakan pada kegiatan pelatihan ini merupakan modifikasi dari angket evaluasi kegiatan oleh Faturrahman *et al.* (2023) yang menggunakan skala Likert dengan skala 1 ("Kurang"), skala 2 ("Cukup"), skala 3 ("Memuaskan"), dan skala 4 ("Sangat memuaskan"). Hasil pengisian angket evaluasi kegiatan dapat dilihat pada Tabel 2. Angket evaluasi kegiatan berisi empat pertanyaan. Pertanyaan pertama adalah "Bagaimana Anda menilai pelaksanaan kegiatan pelatihan ini?" yang mencakup empat aspek, yaitu "Ketepatan waktu pelaksanaan", "Kelancaran acara", "Kejelasan

penyampaian materi”, dan “Keterbantuan melalui proses pendampingan”. Pertanyaan kedua adalah “Bagaimana Anda menilai konten pada kegiatan pelatihan ini?” yang mencakup empat aspek, yaitu “Edukatif”, “Bermanfaat”, “Menarik”, dan “Informatif”. Pertanyaan ketiga adalah “Bagaimana pemahaman Anda terkait Canva dan fitur-fiturnya?”, sementara pertanyaan keempat adalah “Bagaimana pemahaman Anda terkait penggunaan Canva untuk membuat desain slide presentasi?”.

Tabel 2. Hasil pengisian angket evaluasi kegiatan

No.	Pertanyaan	Skala Jawaban							
		1		2		3		4	
		F	%	F	%	F	%	F	%
1	Bagaimana Anda menilai pelaksanaan kegiatan pelatihan ini?								
	a. Ketepatan waktu pelaksanaan	0	0	9	30	14	46,7	7	23,3
	b. Kelancaran acara	0	0	4	13,3	18	60	8	26,7
	c. Kejelasan penyampaian materi	0	0	2	6,7	16	53,3	12	40
	d. Keterbantuan melalui proses pendampingan	0	0	4	13,3	15	50	11	36,7
2	Bagaimana Anda menilai konten pada kegiatan pelatihan ini?								
	a. Edukatif	0	0	4	13,3	17	56,7	9	30
	b. Bermanfaat	0	0	4	13,3	14	46,7	12	40
	c. Menarik	0	0	3	10	17	56,7	10	33,3
	d. Informatif	0	0	5	16,7	15	50	10	33,3
3	Bagaimana pemahaman Anda terkait Canva dan fitur-fiturnya?	0	0	12	40	7	23,3	11	36,7
4	Bagaimana pemahaman Anda terkait penggunaan Canva untuk membuat desain slide presentasi?	0	0	7	23,3	18	60	5	16,7

Pertanyaan pertama adalah “Bagaimana Anda menilai pelaksanaan kegiatan pelatihan ini?”. Aspek pertama adalah “Ketepatan waktu pelaksanaan”, dengan hasil pengisian angket menunjukkan sebanyak 0% peserta memilih “Kurang”, 30% peserta memilih “Cukup”, 46,7% peserta memilih “Memuaskan”, dan 23,3% peserta memilih “Sangat memuaskan”. Aspek kedua adalah “Kelancaran acara”, dengan hasil pengisian angket menunjukkan sebanyak 0% peserta memilih “Kurang”, 13,3% peserta memilih “Cukup”, 60% peserta memilih “Memuaskan”, dan 26,7% peserta memilih “Sangat memuaskan”. Aspek ketiga adalah “Kejelasan penyampaian materi”, dengan hasil pengisian angket menunjukkan sebanyak 0% peserta memilih “Kurang”, 6,7% peserta memilih “Cukup”, 53,3% peserta memilih “Memuaskan”, dan 40% peserta memilih “Sangat memuaskan”. Aspek keempat adalah “Keterbantuan melalui proses pendampingan”, dengan hasil pengisian angket menunjukkan sebanyak 0% peserta memilih “Kurang”, 13,3% peserta memilih “Cukup”, 50% peserta memilih “Memuaskan”, dan 36,7% peserta memilih “Sangat memuaskan”. Berdasarkan hasil pengisian angket pada pertanyaan ini, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan terlaksana dengan baik.

Pertanyaan kedua adalah “Bagaimana Anda menilai konten pada kegiatan pelatihan ini?”. Aspek pertama adalah “Edukatif”, dengan hasil pengisian angket menunjukkan sebanyak 0% peserta memilih “Kurang”, 13,3% peserta memilih “Cukup”, 56,7% peserta memilih “Memuaskan”, dan 30% peserta memilih “Sangat memuaskan”. Aspek kedua adalah “Bermanfaat”, dengan hasil pengisian angket menunjukkan sebanyak 0% peserta memilih “Kurang”, 13,3% peserta memilih “Cukup”, 46,7% peserta memilih “Memuaskan”, dan 40% peserta memilih “Sangat memuaskan”. Aspek ketiga adalah “Menarik”, dengan hasil pengisian angket menunjukkan sebanyak 0% peserta memilih “Kurang”, 10% memilih “Cukup”, 56,7% peserta memilih “Memuaskan”, dan 33,3% peserta memilih “Sangat memuaskan”. Aspek keempat adalah “Informatif”, dengan hasil pengisian angket menunjukkan sebanyak 0% peserta memilih “Kurang”, 16,7% peserta memilih “Cukup”,

50% peserta memilih "Memuaskan", dan 33,3% memilih "Sangat memuaskan". Berdasarkan hasil pengisian angket pada pertanyaan ini, dapat disimpulkan bahwa materi yang disampaikan pada kegiatan pelatihan bersifat edukatif, bermanfaat, menarik, dan informatif.

Pertanyaan ketiga adalah "Bagaimana pemahaman Anda terkait Canva dan fitur-fiturnya?", dengan hasil pengisian angket menunjukkan sebanyak 0% peserta memilih "Kurang", 40% peserta memilih "Cukup", 23,3% peserta memilih "Memuaskan", dan 36,7% peserta memilih "Sangat memuaskan". Pertanyaan keempat adalah "Bagaimana pemahaman Anda terkait penggunaan Canva untuk membuat desain slide presentasi?", dengan hasil pengisian angket menunjukkan sebanyak 0% peserta memilih "Kurang", 23,3% peserta memilih "Cukup", 60% peserta memilih "Memuaskan", dan 16,7% peserta memilih "Sangat memuaskan". Berdasarkan hasil pengisian angket pada pertanyaan ketiga dan keempat, dapat disimpulkan bahwa peserta kegiatan mengetahui dan memahami cara menggunakan Canva, terutama untuk membuat desain slide presentasi. Perbandingan antara hasil pengisian angket pra-pemaparan materi dengan hasil pengisian angket evaluasi kegiatan menunjukkan peserta kegiatan pelatihan menerima dan mengalami peningkatan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan terkait penggunaan Canva untuk membuat desain slide presentasi. Hal ini menunjukkan bahwa tujuan pelaksanaan kegiatan pelatihan tercapai dengan baik.

Kendala yang dialami pada kegiatan pelatihan ini adalah keterbatasan waktu. Keterbatasan waktu menyebabkan penyampaian materi tidak dapat dilakukan dengan rinci (Nahdi *et al.*, 2020; Salmiati *et al.*, 2018). Selain itu, keterbatasan waktu menyebabkan tidak semua peserta memperoleh kesempatan untuk bertanya (Firmansyah *et al.*, 2020). Berdasarkan kendala yang dialami, direkomendasikan untuk berkoordinasi dengan pihak mitra untuk menyediakan waktu lebih banyak lagi jika akan mengadakan kegiatan serupa.

KESIMPULAN

Presentasi tidak akan terlepas dari keterampilan dalam membuat desain slide presentasi. Canva adalah salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membantu pembuatan desain slide presentasi yang menarik karena cara penggunaannya yang mudah. Ditinjau dari hasil pengisian angket evaluasi kegiatan, kegiatan pelatihan yang diadakan mampu memberikan pemahaman yang komprehensif kepada peserta mengenai penggunaan aplikasi Canva dan fitur-fiturnya untuk membuat desain slide presentasi. Selain itu, diketahui bahwa peserta merasakan dampak positif melalui proses pendampingan, di mana proses pendampingan terbukti membantu peserta memahami lebih dalam cara penggunaan Canva. Berdasarkan hasil pengisian angket evaluasi kegiatan, diketahui bahwa terkait pemahaman peserta tentang Canva dan fitur-fiturnya sebanyak 0% peserta memilih "Kurang", 40% peserta memilih "Cukup", 23,3% peserta memilih "Memuaskan", dan 36,7% peserta memilih "Sangat memuaskan". Selain itu, terkait pemahaman peserta tentang penggunaan Canva untuk membuat desain slide presentasi sebanyak 0% peserta memilih "Kurang", 23,3% peserta memilih "Cukup", 60% peserta memilih "Memuaskan", dan 16,7% peserta memilih "Sangat memuaskan". Dengan diadakannya kegiatan pelatihan ini, diharapkan peserta didik kelas XII SMKS YPK Pontianak dapat dengan mahir menggunakan Canva untuk membuat desain slide presentasi yang menarik untuk mendukung peningkatan kualitas SDM. Saran untuk pelaksanaan kegiatan pelatihan serupa adalah melakukan koordinasi dengan mitra untuk menyediakan waktu lebih banyak agar meminimalisir kendala-kendala yang dapat disebabkan oleh keterbatasan waktu. Rencana tindak lanjut yang dapat dilakukan bersama mitra adalah mengadakan lebih banyak kegiatan pelatihan mengenai penggunaan aplikasi-aplikasi yang dapat mendukung penguasaan teknologi peserta didik.

PUSTAKA

Alexander, J., Pangestu, D. R., Nicolas, F., & Hakim, L. (2020). Penerapan *Genetic Neural Network* dalam Pemilihan *Color Palette* untuk Desain Skema Warna. *Cogito Smart Journal*, 6(2), 284–297. <https://doi.org/10.31154/cogito.v6i2.271.284-297>

- Amalia, E., & Ibrahim. (2017). Efektivitas Pembelajaran Fiqih dengan Menggunakan Metode Demonstrasi di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Desa Penggaga-Muba. *JIP: Jurnal Ilmiah PGMI*, 3(1), 98–107. <https://doi.org/10.19109/jip.v3i1.1380>
- Ariyanto, Y., Asri, A. N., Puspitasari, D., Yunhasnawa, Y., & Nugraha, B. S. D. (2021). Pelatihan Pembuatan Presentasi Interaktif untuk Warga dan Perangkat Desa Karangduren, Kec. Pakisaji, Kab. Malang. *Jurnal Pengabdian Polinema Kepada Masyarakat*, 8(1), 25–30. <https://doi.org/10.33795/jppkm.v8i1.55>
- Faturrahman, M. A., Titin, Nusantoro, B. P., Putri, R. R., Novahisa, P., Ayu, N. A. K., & Sandra, K. M. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Mendeley sebagai Sistem Manajemen Referensi untuk Mengoptimalkan Penulisan Karya Ilmiah Mahasiswa. *Abditeknika: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 60–68. <https://doi.org/10.31294/abditeknika.v3i2.2411>
- Febriadi, B., & Nasution, N. (2017). Sosialisasi dan Pelatihan Aplikasi Google Form sebagai Kuisisioner Online untuk Meningkatkan Kualitas Pelayanan. *INOVTEK Polbeng - Seri Informatika*, 2(1), 68–72. <https://doi.org/10.35314/isi.v2i1.119>
- Firmansyah, A., Qadri, R. A., & Arham, A. (2020). Pelatihan melalui Web Seminar tentang Kiat dan Motivasi Penulisan Artikel Hasil Penelitian pada Jurnal Ilmiah. *Intervensi Komunitas: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 22–27. <https://doi.org/10.32546/ik.v2i1.763>
- Hafid, H., Meliyana R., S. M., Pratama, Muh. I., & Hamka, R. A. (2023). Optimalisasi Media Sosial Sanggar Seni Budaya Saorajae Sulawesi Selatan melalui Pemanfaatan Canva sebagai Aplikasi Desain Grafis. *JHP2M: Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 29–33. <https://journal.unm.ac.id/index.php/JHP2M/article/view/134>
- Hermanto, K., Anggara, M., Ismiyarti, W., Mardinata, E., Yuliadi, Ekastini, & Sofya, N. D. (2023). Pendampingan Pembuatan Video Pembelajaran menggunakan Canva untuk Guru SDN Kokarpiit dan SDN Lekong. *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 1247–1256. <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v4i2.3255>
- Husaini, R. N., & Utama. (2021). Manajemen Sumber Daya Manusia dalam Instansi Pendidikan. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 21(1), 60–75. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v21i1.6649>
- Irsan, Nurmaya G., A. L., Pertiwi, A., & Fina R. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Menggunakan Canva. *Jurnal Abdidas*, 2(6), 1412–1417. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v2i6.498>
- Junaedi, Kusuma, L. W., Giap, Y. C., Suwitno, Hermawan, A., Rino, Daniawan, B., & Riki. (2022). Pelatihan Desain Slide dengan Canva. *Abdi Dharma*, 2(2), 109–114. <https://doi.org/10.31253/ad.v2i2.1737>
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran yang Efektif. *Indonesian Journal of Education and Humanity*, 2(4), 108–113. <http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34>
- Kyu, Y. (2014). *Super Slide Master dengan PowerPoint 2013*. PT. Elex Media Komputindo.
- Mahyudin, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Canva Mata Pelajaran PAI & BP Fase C - Sekolah Dasar. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(4), 169–177. <https://doi.org/10.53621/jjider.v3i4.255>
- Mansor, A. Z. (2012). Managing Student's Grades and Attendance Records using Google Forms and Google Spreadsheets. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 59, 420–428. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.09.296>

- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2021 Bertemakan "Penguatan Riset, Inovasi, Dan Kreativitas Peneliti Di Era Pandemi Covid-19,"* 1085–1092. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/26259>
- Munandar, A. T. (2019). Peran Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) untuk Meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM) di Indonesia. *Seminar Nasional Pendidikan Teknik Otomotif Bertemakan "Peran Sertifikasi Kompetensi Untuk Meningkatkan Sumber Daya Manusia Kejuruan,"* 75–78. <http://eproceedings.umpwr.ac.id/index.php/semnaspto/article/view/1255>
- Nahdi, D. S., Rasyid, A., & Cahyaningsih, U. (2020). Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru melalui Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 76–81. <https://doi.org/10.31949/jb.v1i2.234>
- Parjito, Suprayogi, Pranoto, B. E., Samanik, Lantara, M. G., & Virgianti, C. (2023). *Bridging Technological Gap: Pelatihan Canva for Presentation bagi Siswa-siswi SMK Maarif NU 1 Purbolinggo Lampung Timur. TEKNOMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas Teknorat Indonesia*, 1(1), 13–20. <http://jurnal.teknokrat.ac.id/index.php/TEKNOMAS/issue/view/31>
- Prabowo, D. A., Fathoni, M. Y., Toyib, R., & Sunardi, D. (2021). Sosialisasi Aplikasi Merdeka Mengajar dan Pengisian Konten Pembelajaran pada SMKN 3 Seluma untuk Mendukung Program SMK-PK Tahun 2021. *JPMITT (Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi Terbarukan)*, 1(2), 55–60. <https://jurnal.ikhafi.or.id/index.php/jpmtt/article/view/410>
- Rahayu, A., Rizky, A., Maulana, F., Alfarezi, K. A., Prabowo, M. P., Firdaus, M. H., Zalfa, N., Huda, R., & Putra, Y. F. (2023). Rancangan Pembuatan Design Presentasi bagi Siswa menggunakan Aplikasi Canva. *Jurnal INDIMAS: Indonesia Mengabdikan Kepada Masyarakat*, 1(1), 1–8. <http://jurnal.publikasitecno.id/index.php/indimas/article/view/30>
- Rahmawati, F., & Atmojo, R. I. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335–343. <https://doi.org/10.22460/as.v4i2p%25p.6859>
- Rosidah, I., Maruf, M., & Machfud, M. (2020). Pendampingan Pembelajaran serta Upaya Peningkatan Fasilitas Pendidikan di Desa Kraton pada Masa Pandemi Covid-19. *Al-Khidmat: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 1–8. <https://doi.org/10.15575/jak.v3i2.9585>
- Saepudin, E., Budino, A., & Halimah, M. (2022). Pemberdayaan Masyarakat melalui Pengembangan Desa Wisata. *Dharmakarya: Jurnal Aplikasi Ipteks Untuk Masyarakat*, 11(3), 227–234. <https://doi.org/10.24198/dharmakarya.v11i3.27569>
- Salmiati, Hasbahuddin, & Bakhtiar, M. I. (2018). Pelatihan Konselor Sebaya sebagai Strategi Pemecahan Masalah Siswa. *MATAPPA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 36–41. <https://doi.org/10.31100/matappa.v1i1.117>
- Siska, E., & Noviyah, N. M. R. (2021). Sosialisasi Pelaksanaan Protokol Kesehatan pada Masa New Normal dan Penggunaan Aplikasi Canva untuk Digital Marketing di Panti Sosial Asuhan Anak Muslimin Manggarai Selatan Tebet. *Jurnal Abdimas Perbanas*, 2(1), 1–16. <https://doi.org/10.56174/jap.v2i1.371>

Suryani, N., Yusnaeni, W., & Basri, H. (2023). Pelatihan Desain Presentasi dengan Canva pada DKM Darul Hikmah Depok. *Jurnal Aruna Mengabdi*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.61398/armi.v1i1.2>

Susan, E. (2019). Manajemen Sumber Daya Manusia. *Adaara: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 9(2), 952–962. <https://doi.org/10.35673/ajmpi.v9i2.429>

Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79–85. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>

Wijoyo, H., Siagian, A. O., Junita, A., Sunarsi, D., Haryati, D., Widiyanti, Sapiun, Z., Suherman, & Amelya, D. (2021). *SDM Unggul di Industry 4.0*. Penerbit Insan Cendekia Mandiri.

Wiyono, H., Firmansyah, H., Ramadhan, I., Adlika, N. M., Purnama, S., Budiman, J., Sumantri, Putri, R. R., & Febrianti, U. R. (2023). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva bagi Guru MGMP IPS Kabupaten Mempawah. *Abdimas Galuh*, 5(1), 183–191. <https://doi.org/10.25157/ag.v5i1.9185>

Format Sitasi: Faturrahman, M.A., Mitha, Anisa, A., Andini, D.T., Fiana, A.S., Wiyono, H., Randang, E. (2024). Pelatihan Pembuatan Desain Slide Presentasi Dengan Canva Untuk Peserta Didik SMKS YPK Pontianak. *Reswara. J. Pengabdian. Kpd. Masy.* 5(1): 247-258. DOI: <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v5i1.3913>



Reswara: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat oleh Universitas Dharmawangsa Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan dengan Lisensi Internasional Creative Commons Attribution NonCommercial ShareAlike 4.0 (CC-BY-NC-SA)