



## **BRIDGING TECHNOLOGICAL GAP: PELATIHAN CANVA FOR PRESENTATION BAGI SISWA-SISWI SMK MAARIF NU 1 PURBOLINGGO LAMPUNG TIMUR**

**Parjito Parjito\*<sup>1</sup>, Suprayogi Suprayogi<sup>2</sup>, Budi Eko Pranoto<sup>3</sup>, Samanik Samanik<sup>4</sup>, Muhammad Gerhan Lantara<sup>5</sup>, Chintya Virgianti<sup>6</sup>**

<sup>1</sup>Informatika, Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Teknokrat Indonesia  
<sup>2,3,4,5,6</sup> Sastra Inggris, Sastra dan Ilmu Pendidikan, Universitas Teknokrat Indonesia  
Email: <sup>1</sup>djito@teknokrat.ac.id,  
(\*: Coressponding Author)

**Abstract**– The development of the latest presentation applications requires Vocational High Schools to continue to update the knowledge and applications that need to be applied to their students. This community service focuses on Canva Training for Presentation Students of SMK Maarif NU 1 Purbolinggo, East Lampung Regency. The target of this activity is students of the Office Application Expertise Program, so that students have the skills to prepare Canva-based presentations for the benefit of their work or lectures later. The approach used in this activity is a participatory approach by involving students to practice directly until they have a presentation portfolio. The results of the analysis show that the majority of students today are Generation Z and Generation Alpha is a generation born in an era of rapid technological development. Therefore, the field of Education should provide learning facilities that are able to accommodate the learning atmosphere of students in supporting student creativity in the current era of digitalization of education and industry.

**Abstrak**– Semakin berkembangnya aplikasi presentasi terkini, menuntut Sekolah Menengah Kejuruan terus memperbaharui pengetahuan dan aplikasi yang perlu diterapkan kepada siswa-siswinya. Pengabdian kepada Masyarakat ini berfokus kepada Pelatihan Canva for Presentation Siswa-siswi SMK Maarif Nahdlatul Ulama 1 Purbolinggo, Kabupaten Lampung Timur. Target kegiatan ini adalah siswa-siswi Program Keahlian Aplikasi Perkantoran, agar siswa-siswi memiliki terampil mempersiapkan tayangan presentasi berbasis Canva untuk kepentingan pekerjaan atau perkuliahannya nanti. Pendekatan yang dipakai dalam kegiatan ini adalah pendekatan partisipatoris dengan melibatkan siswa-siswi untuk praktik secara langsung hingga mereka memiliki portofolio presentasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa keseluruhan siswa yang mayoritas saat ini adalah Generasi Z dan Generasi Alpha merupakan generasi yang lahir di era perkembangan teknologi yang cukup pesat. Oleh karena itu sudah seharusnya bidang Pendidikan, memberikan fasilitas pembelajaran yang mampu mengakomodasi suasana belajar siswa dalam mendukung kreativitas siswa di era digitalisasi Pendidikan dan industri saat ini.

**Keywords:** Canva; Presentasi; Sekolah Menengah Kejuruan; digitalisasi & industri;

### **1. PENDAHULUAN**

Merespons kebangkitan pendidikan pasca pandemi COVID-19, Sekolah Menengah Kejuruan di Indonesia terus berbenah. Terdapat banyak aspek yang menjadi target perbaikan, mulai dari dicanangkannya smart school, penambahan fasilitas sekolah, pembaharuan kurikulum serta penguatan kualitas sumber daya siswa. Sekolah Menengah Kejuruan di Indonesia memegang peranan yang sangat penting untuk menghadapi globalisasi dan revolusi Industri 4.0 melalui sumber daya yang dihasilkannya (Munandar, 2019). Sebagai institusi yang berfokus pada pendidikan kejuruan, SMK memiliki tanggung jawab melahirkan insan-insan siap kerja melalui pendidikan vokasi selama tiga tahun yang disusunnya (Suprayogi et al, 2022). Melalui kurikulum yang disusun, idealnya SMK memiliki kurikulum yang terintegrasi dengan kebutuhan yang dibutuhkan industri sesuai level pendidikannya. Hal ini tentunya dapat dimaknai bahwa kualitas lulusan SMK sebagai specific human capital (Syamsudin, 2019) sangat mendukung pembangunan di Indonesia



yang saat ini berfokus pada pengembangan industri yang membutuhkan tenaga kerja lulusan SMK yang berkualitas.

Melihat kondisi SMK di Indonesia saat ini, belum semua SMK memiliki standar yang dikatakan baik dari segi prasarana atau fasilitas penunjang pembelajaran berbasis teknologi. Insert other citation. *World Economic Forum* (WEF) pada tahun 2020 tela melansir Indeks Daya Saing Global atau *Global Competitiveness Index* yang merangking negara-negara di dunia. Hasilnya menunjukkan bahwa dalam kategori penguasaan keterampilan digital, Indonesia menempati urutan ke 62 dari 141 negara di dunia. Hal ini dikarenakan kurangnya keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran berbasis teknologi.

Di tengah tuntutan kebutuhan kerja di Indonesia dan secara global, sekolah-sekolah di Indonesia terus melakukan pembenahan. Salah satunya adalah SMK Maarif NU 1 Purbolinggo, sebagai sekolah swasta dengan jumlah siswa hingga lebih dari 1000 yang terus berinovasi mengantarkan siswa-siswinya agar sebanyak mungkin terserap di dunia kerja. Diantara program keahlian yang ditawarkan seperti teknik kendaraan bermotor, marketing, akuntansi, teknik komputer jaringan, program keahlian Aplikasi Perkantoran (AP) memiliki peluang yang tinggi di bidang pekerjaan administrasi dan sekretaris di berbagai perkantoran.

Di Program Keahlian Aplikasi Perkantoran, banyak sekali tugas-tugas kesekretarian yang melibatkan penggunaan aplikasi presentasi. Misalnya adalah menyiapkan presentasi bisnis, laporan kegiatan, promosi, dan hal-hal lain yang dibutuhkan oleh suatu perusahaan. Akan tetapi saat ini, platform yang digunakan adalah Microsoft Power Point. Seiring dengan berkembangnya aplikasi teknologi desain grafis, Aplikasi Canva saat ini menjadi aplikasi yang juga perlu dikuasai oleh siswa-siswi, terutama dalam hal presentasi. Dengan teknologi internet yang sudah mendukung di sekolah, sudah selayaknya aplikasi ini diperkenalkan kepada siswa-siswi. Hal ini bertujuan untuk mendekatkan aplikasi teknologi terkini kepada siswa-siswi Program Keahlian Aplikasi Perkantoran agar setelah lulus nanti, siswa memiliki keterampilan tambahan dan memiliki bargaining position yang lebih baik di pasar kerja.

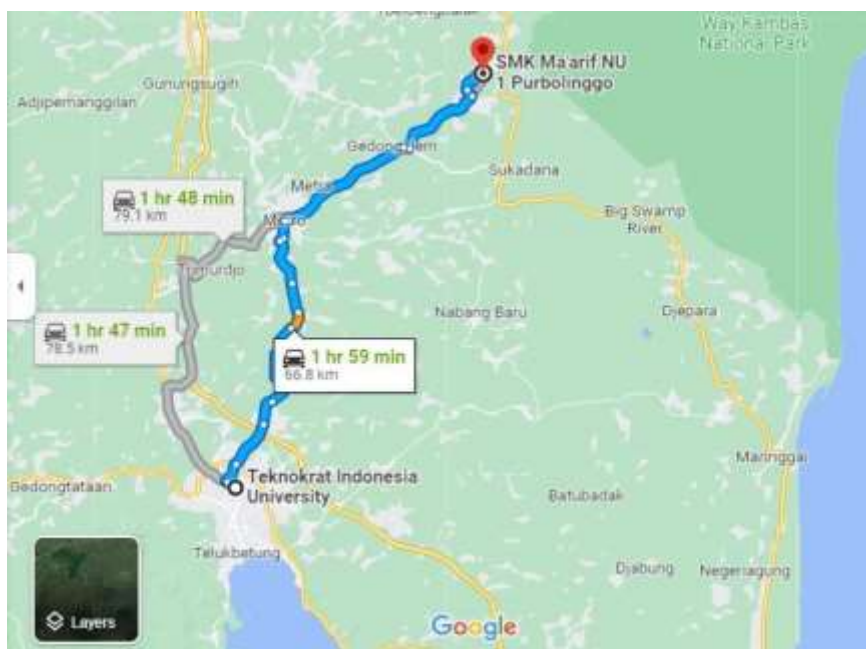
Alasan penggunaan aplikasi ini adalah bahwa Canva merupakan alat yang populer saat ini sekaligus aplikasi yang efektif untuk membuat presentasi yang menarik dan profesional. Pengerjaan menggunakan Canva relatif cepat dan aplikasinya mudah untuk dipahami. Selain itu, fitur Canva yang memiliki daya tarik visual dari segi komposisi warna, variasi tema dan grafis membuat Canva menjadi media yang dipakai di banyak industri saat ini. Ditambah lagi, sekitar 90% pekerjaan saat ini memerlukan keterampilan digital seperti desain grafis (Smaldino et al., 2019). Artinya, keterampilan ini perlu diperkenalkan. Atas dasar inilah tim Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Teknokrat Indonesia memberikan pelatihan *Canva for Presentation* bagi siswa-siswi SMK Maarif NU 1 Purbolinggo, Kabupaten Lampung Timur.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan penggunaan Canva telah banyak dilaksanakan. Sandriani et al (2023) memberikan pelatihan Canva bagi guru sekolah dasar untuk meningkatkan kualitas bahan ajar. Prabowo dkk (2023) memberikan pelatihan canva untuk karyawan perguruan tinggi untuk meningkatkan kualitas presentasi. Selain itu, terdapat juga kegiatan sosialisasi penggunaan Aplikasi Canva sebagai media untuk membuat sebuah promosi. Selain itu juga platform ini dapat menjadi wadah penyaluran keterampilan kreativitas dan kolaboratif menggunakan berbagai alat yang sangat mudah dipahami untuk membuat pembelajaran dan komunikasi visual menjadi mudah dan menyenangkan (Canva, 2020).

Berdasarkan beberapa hal di penjelasan sebelumnya, tujuan pengabdian penggunaan Aplikasi *Canva for presentation* , bertujuan untuk membantu dan melatih guru-guru, dan siswa-siswi SMK Maarif Nahdlatul Ulama 1 Purbolinggo dalam mengembangkan media pembelajaran atau juga menyiapkan presentasi bisnis, laporan kegiatan, promosi, dan hal-hal lain yang dibutuhkan, serta mengakomodasi kemampuan kreativitas peserta didik di era digital. Dan harapannya dapat menghasilkan lulusan yang terserap di dunia kerja atau menjadi wirausahawan melalui penyelarasan pendidikan vokasi yang mendalam dan komprehensif dengan dunia kerja. Program Penerapan *Canva for Presentation* ini diharapkan pula dapat menjadi pusat peningkatan kualitas dan rujukan bagi SMK lainnya (Mardi,2021). Semoga kegiatan ini dapat menjadi saran untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia SMK Maarif Nahdlatul Ulama 1 Purbolinggo untuk mempersiapkan diri dalam menghadapi Dunia kerja.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Program Pengabdian kepada Masyarakat ini akan dilaksanakan di SMK Maarif NU 1 Purbolinggo, Kecamatan Purbolinggo, Kabupaten Lampung Timur Provinsi Lampung. Sekolah ini beralamat di Jalan Wahid Hasyim No. 01 Tanjung Intan. Sekolah ini dipilih karena Sekolah ini merupakan salah satu SMK Unggulan di Kecamatan Purbolinggo dan Kabupaten Lampung Timur dimana banyak siswa-siswi memiliki minat yang tinggi untuk bersekolah di sini. Akan tetapi dengan fasilitas yang sudah baik ini, perlu ditingkatkan dalam hal pengenalan aplikasi-aplikasi terkini yang relevan diberikan kepada siswa-siswinya untuk mempersiapkan dunia kerja.

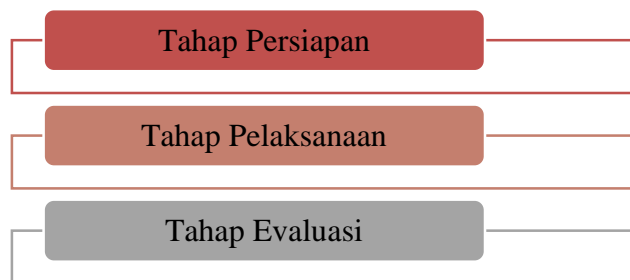


**Gambar 1.** Jarak SMK Maarif NU 1 Purbolinggo dan Universitas Teknokrat Indonesia

Sasaran program ini adalah 35 siswa-siswi Program Keahlian Aplikasi Perkantoran (AP) SMK Maarif NU 1 Purbolinggo. Kegiatan PKM dilaksanakan dalam jangka waktu 2 bulan dengan 2 jumlah kunjungan ke lokasi mitra secara tatap muka. Kegiatan dilakukan dengan metode kualitatif melalui pendekatan institusional dan pendekatan partisipatif (Moleong, 2018; Cresswell, 2015). Pendekatan institusional dilaksanakan dengan melakukan diskusi bersama di SMK Maarif NU 1 Purbolinggo untuk memetakan permasalahan-permasalahan terkait proses pembelajaran bersama mitra, kemudian melakukan penentuan masalah mana saja yang perlu diselesaikan berdasarkan skala prioritas dan keterampilan tim Pengabdian kepada Masyarakat. Setelah itu, diskusikan

alternatif solusi dilakukan melalui kegiatan berskema Pengabdian kepada Masyarakat Program “Sekolah Binaan” ini. Pendekatan partisipatif dilakukan dengan melibatkan siswa Program Keahlian Aplikasi perkantoran secara langsung.

Data dalam kegiatan Pengabdian ini adalah kuesioner, wawancara, dan hasil observasi kegiatan pelatihan *Canva for Presentation*. Kuesioner diberikan kepada siswa-siswi untuk menjangar data terkait tingkat pemberdayaan mitra terutama dalam hal pemahaman dan keterampilan, yang dijangar melalui *pre-test* dan *post-test*.



**Gambar 2.** Tahapan Kegiatan Pelaksanaan PKM

Pelaksanaan PKM meliputi tiga tahapan, yang dapat dilihat pada gambaran di atas. Tahap pertama melibatkan kegiatan seperti observasi lokasi mitra, analisis kebutuhan, pemetaan permasalahan pendidikan, dan menetapkan solusi yang diutamakan. Selain itu, instrumen pelaksanaan PKM seperti log book PKM, lembar observasi, daftar pertanyaan wawancara, dan kuesioner disusun. Selain itu, pelatihan pembuatan tayangan presentasi menggunakan aplikasi Canva juga dilakukan pada tahap ini. Tahap kedua melibatkan pemberian kuesioner dan pengumpulan data dari kuesioner, observasi, dan wawancara untuk dianalisis. Mitra juga memberikan kontribusi yang signifikan pada pelaksanaan PKM dengan melibatkan siswa dalam kegiatan tersebut dan menyiapkan prasarana berupa laboratorium komputer.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Melihat signifikansi pelatihan yang diberikan, pelatihan bersifat pengenalan teknologi ini mendukung implementasi Kurikulum Merdeka di tingkat SMK. Sebagai kurikulum yang menekankan aspek student-centered learning, critical thinking, dan problem-solving, Kurikulum Merdeka didesain untuk bisa memenuhi kebutuhan siswa dan juga perubahan tuntutan di pasar kerja saat ini dengan desain yang adaptif dan fleksibel. Kurikulum Merdeka mengintegrasikan teknologi dalam proses belajar mengajar dimana penggunaan berbagai tool atau aplikasi sangat disarankan untuk tidak hanya meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, tetapi juga keterampilan akhir yang mereka miliki.

Di era digital saat ini, penggunaan Canva untuk presentasi memberikan berbagai manfaat untuk siswa. Pertama adalah untuk meningkatkan keterampilan literasi digital. Siswa diekspos untuk dapat menciptakan satu tayangan presentasi dimana siswa harus melewati proses pembuatan akun, pemilihan tema, gambar dan komposisi warna. Hal ini membuat siswa belajar tidak hanya satu jenis teks, tetapi juga multimodalitas dalam teks. (Churiyah et al, 2022) Multimodalitas yakni bagaimana berbagai jenis teks seperti tulisan, simbol, gambar disusun sedemikian rupa sehingga memiliki efek komunikasi yang kuat untuk menyampaikan sebuah pesan. Dengan ini, siswa akan terolah rasanya untuk mempertimbangkan apakah suatu tayangan presentasi dianggap bagus atau estetik atau di luar itu. Kedua, Aplikasi Canva meningkatkan kreativitas penggunaannya. Dengan adanya

berbagai template desain, siswa belajar mengeksplorasi berbagai kombinasi template, gambar, dan sebagainya untuk membentuk tayangan yang baru yang belum pernah mereka buat. Kreativitas inilah yang memunculkan gagasan-gagasan baru yang nantinya tidak terbatas pada presentasi saja, namun pada aspek lain. Fitur canva berupa post sosial media juga nantinya dapat membantu mereka mengkomunikasikan pesan visual secara menarik.

Berdasarkan uraian diatas maka dilaksanakanlah pelatihan kiat-kiat membuat slide presentasi bisnis menggunakan canva di SMK Maarif NU 1 Purbolinggo, Kecamatan Purbolinggo, Kabupaten Lampung Timur Provinsi Lampung, dengan pemateri Parjito, S.Kom., M.Cs., yang beranggotakan Suprayogi, SS., M.Hum., Samanik, SS., M.Hum., dan Eko Budi Waluyo, SS., M.Hum. Berikut ini adalah dokumentasi kegiatan pelatihan yang dilaksanakan di SMK Maarif NU 1 Purbolinggo.



**Gambar 3.** Photo Kegiatan Pelatihan di SMK Maarif NU 1 Purbolinggo

Untuk menggunakan Canva, peserta harus terlebih dahulu membuat akun. Caranya gampang setelah membuka alamat [www.canva.com](http://www.canva.com), klik tombol "Daftar" di sebelah kiri. atau di sudut kanan atas layar. Peserta dapat mendaftar dengan akun Google, Facebook atau Alamat email. Setelah itu, akun Canva peserta siap digunakan.

### **3.1 Tools dan Fitur Canva**

Adapun tools yang dapat digunakan di canva yaitu :

1. Presentation, untuk membuat desain presentasi
  2. Infographic, untuk membuat infografis
  3. Poster, untuk membuat desain poster
  4. Resume, untuk membuat daftar riwayat hidup/Curriculum Vitae
  5. Video, untuk membuat video
- Fitur-fitur yang terdapat pada canva :



**Gambar 3.** Fitur-Fitur yang terdapat dalam Canva

Penjelasan singkat fitur-fitur yang terdapat dalam canva :

1. Tersedia Template yang dapat digunakan.
2. Tersedia Unggahan yang dapat digunakan untuk mengunggah file yang tersimpan di komputer.
3. Tersedia Foto yang dapat digunakan untuk mengunggah foto yang diberikan canva.
4. Tersedia Elemen yang dapat memberikan berbagai elemen yang dapat digunakan.
5. Tersedia Fitur Teks yang memberikan beragam font yang dapat dipilih.
6. Tersedia audio yang dapat digunakan untuk memilih audio.
7. Tersedia Video yang dapat digunakan untuk memberikan video singkat yang dapat digunakan.
8. Tersedia Latar Belakang yang dapat digunakan dalam memberikan pilihan background yang menarik.
9. Tersedia Folder yang dapat dijadikan sebagai penyimpanan template yang kita suka/beli
10. Tersedia fitur lainnya yang dapat digunakan untuk menshare ke media sosial.

### **3.2 Prosedur Penggunaan Awal Aplikasi Canva**

Aplikasi canva merupakan platform desain grafis yang sangat mudah dan lebih cepat dalam pengoperasiannya dan dapat digunakan dalam berbagai macam device. Oleh karena hal tersebutlah mengapa aplikasi canva menjadi pilihan yang paling tepat dalam kegiatan Pengabdian Masyarakat yang dilaksanakan di SMK Maarif Nahdlatul Ulama 1 Purbolinggo ini, dan berikut langkah-langkah pengoperasian awal Aplikasi Canva.

Langkah-Langkah Pengoperasian Aplikasi Canva :

1. Buka aplikasi Canva melalui iPhone maupun Android atau kamu juga bisa mengaksesnya melalui web browser.
2. Apabila sudah masuk ke Canva, buat desain baru untuk presentasi dengan menekan tombol tanda + di menu bagian bawah.



3. Pada kolom pencarian, ketik kata kunci Presentasi dan pilih ukuran desain dengan nama Presentasi.
4. Setelah memilih ukuran desain presentasi, kita tinggal memilih desain template presentasi sesuai keinginan, dengan cara ketuk tanda + yang berada di bagian bawah sebelah kanan.
5. Kemudian buka menu Template dan cari Template Presentasi yang sesuai dengan kebutuhan kita (Template yang menarik).
6. Klik pada template presentasi yang ingin digunakan lalu klik Terapkan ke Semua Halaman.
7. Apabila ingin mengedit isi template tersebut, ketuk bagian teks yang ada pada template lalu ubah kalimatnya. Selain itu juga bisa mengedit ukuran, bentuk dan memberikan efek pada teks tersebut pada menu bar di bagian bawah.
8. Setelah selesai membuat presentasi maka kita bisa menyimpan slide presentasi dengan ketuk ikon Upload yang berada di bagian kanan atas layar dan pilih menu Microsoft PowerPoint kemudian pilih Semua Halamannya lalu pilih Unduh. [Jeffrey francisco].

### **3.3 Hal yang perlu diperhatikan dalam desain**

Untuk membuat tampilan atau hasil akhir yang menarik dan mudah dipahami ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan, karena faktor-faktor tersebut sangat mempengaruhi bagaimana pandangan audience terhadap hasil desain yang telah dibuat. Beberapa hal tersebut antara lain adalah :

#### **1. Tema**

Tema sangatlah mempengaruhi hasil desain karena tema tersebutlah yang menjadi konsep atau ide utama, bagi para desainer grafis untuk menentukan konsep-konsep yang akan dituangkan di dalam desain sehingga, kesesuaian tema dan konsistensi tema sangat mempengaruhi hasil desain yang dibuat. Serta tema juga dapat menjadi media komunikasi untuk memberikan pesan secara tidak langsung kepada audience.

#### **2. Warna**

Secara singkat warna memiliki pengaruh yang kuat di dalam desain, karena warna sendiri memainkan peran yang sangat penting dalam komunikasi visual serta menciptakan respons emosional dari audience, serta warna juga dapat membangun identitas suatu merek, dan meningkatkan daya tarik visual desain sehingga pemilihan warna sangat perlu dipertimbangkan dengan baik.

#### **3. Font dan Tipografi**

Penggunaan atau pemilihan Font dan Tipografi dalam sebuah desain juga menjadi faktor yang sangat penting dalam sebuah desain grafis karena Font dan Tipografi ini digunakan untuk menyampaikan teks dan pesan secara visual, pemilihan Font dan Tipografi yang tepat juga dapat meningkatkan estetika dan daya tarik visual desain yang baik. Sehingga pentingnya untuk mempertimbangkan penggunaan Font dan Tipografi yang akan diterapkan dalam desain. sebelum memilih Font dan Tipografi aspek yang perlu diperhatikan adalah tujuan desain, audiens, konteks, dan pesan yang akan disampaikan. Pilihan yang tepat dapat meningkatkan efektivitas komunikasi dan menciptakan daya tarik visual.

#### **4. Gambar dan Konten**

Gambar dan konten memiliki pengaruh yang cukup signifikan pada hasil desain karena hal tersebut merupakan suatu hal yang penting dalam penyampaian sebuah pesan, dan dapat menarik perhatian. Hal ini merupakan sarana utama untuk



berkomunikasi dalam desain, serta gambar dan konten ini memiliki kemampuan untuk mempengaruhi dan menciptakan emosi respons dari audiens.

#### 5. Komposisi

Komposisi dalam desain sangat mempengaruhi hasil akhir karena didalam elemen-elemen desain ditempatkan dan diatur dalam suatu tata letak memiliki dampak langsung terhadap pesan yang disampaikan dan bagaimana desain tersebut dirasakan oleh audiens.

## 4. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Masyarakat yang dilaksanakan di SMK Maarif NU 1 Purbolinggo Lampung Timur, dilaksanakan melalui kegiatan pelatihan dan juga pendampingan terhadap siswa-siswi serta pengajar di SMK Maarif NU 1 Purbolinggo Lampung Timur. Dengan tujuan sebagai pengembangan media pembelajaran, yang dapat mengakomodasi kreativitas dan keterampilan para peserta didik di era digital saat ini. Penggunaan aplikasi canva merupakan hal yang paling tepat dikarenakan aplikasi Canva dilengkapi dengan desain yang menarik, gambar, warna dan bentuk huruf yang bermacam-macam. Sehingga proses pengembangan media pembelajaran menjadi efektif walaupun sekolah sudah berbasis daring ataupun luring. Aplikasi tersebut memiliki kemudahan dalam penggunaannya dan berbagai macam bentuk template di dalamnya yang bisa digunakan untuk berkreasi dengan mencurahkan ide-ide inovatif atau berkreasi sebagai bahan pembelajaran bagi peserta didik. Keberadaan aplikasi Canva, sangat membantu dan memudahkan para pengajar dalam melakukan proses pembelajaran. Selain itu, ia juga dapat meningkatkan kompetensi para guru terkait teknologi belajar atau media pendukung pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Canva. (2020). *Canva for Education—Free Graphic Design Tool for Schools*. Canva for Education. <https://www.canva.com/education/>
- Churiyah, M., Basuki, A., Filianti. F., Sholikhan, S., Akbar, M.F.. (2022) Canva for Education as a Learning Tool for Center of Excellence Vocational School (SMK Pusat Keunggulan) Program to Prepare Competitive Graduates in the Field of Creativity Skills in the Digital Age. *International Journal of Social Science Research and Review*. Vol 5 (3) 226-234
- Creswell, J. W. (2015). *Penelitian Kualitatif dan Desain Riset*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mardi, M. (2021). Meningkatkan Mutu Sumber Daya Manusia Bidang Animasi Melalui Program SMK PK (Pusat Keunggulan). *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 2(8), 1259–1268.
- Moleong, L. J. (2009). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munandar, a. t. (2019). Peran sekolah menengah kejuruan (smk) untuk meningkatkan sumber daya manusia (sdm) di indonesia. *Prosiding seminar nasional pendidikan teknik otomotif*. Vol 3 (1).
- Prabowo, I P D A S P., Purba, A A., Anar, P G P., Hijriah, H., Lestari, R., Yuniar, R A. (2023) Pelatihan Canva untuk Mendukung Presentasi Karyawan Institut Teknologi Kalimantan. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*. Vol 3 (2) 665 – 670.
- Sadriani, S., Manda, D., Ernawati (2023). PKM pelatihan pembuatan bahan ajar dengan menggunakan aplikasi Canva bagi guru di SD Negeri Pampang. *Panrita Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. Vol 2 (1).
- Smaldino, Russell, Lowther, Mims. (2019). *Teknologi Instruksional dan Media Pembelajaran*. New York: Pearson Education.
- Suprayogi, S., Gulo, I., Setiawan, D.B., Novanti, A., Sakinah, M.O.D. (2022). Pelatihan toeic pada seksi menyimak bagi siswa-siswi smk penerbangan lampung. *Jurnal DIMA*. Vol 1 (2) 23-31.
- Syamsudin, N. (2019). Peran smk sebagai specific human capital dalam mempersiapkan sumber daya manusia memasuki dunia kerja (kasus di Kabupaten ;uwu). diakses tanggal 6 juni 2023 pada <http://eprints.unm.ac.id/12579/>