



Desain Portofolio dan Kontek Kreator Menggunakan Aplikasi Canva Bagi Siswa SMA Negeri 1 Gowa

Suryani¹, Nurlindasari Tamsir¹, Abdul Rauf², Suci Rahma Dani Rachman¹, Samsu Alam¹, Aprizal², Muh. Syahlan Natsir¹, Andi Irmayana¹, Thabrani R¹, Muhandi¹, Asrul Syam¹

¹Teknik Informatika, Universitas Dipa Makassar, Jl. Perintis Kemerdekaan Km.9 Tamalanrea Indah Kec. Tamalanrea, Makassar, Indonesia, 90245

²Sistem Informasi, Universitas Dipa Makassar, Jl. Perintis Kemerdekaan Km.9 Tamalanrea Indah Kec. Tamalanrea, Makassar, Indonesia, 90245

*Email koresponden: suryani187@undipa.ac.id

ARTICLE INFO

Article history

Received: 24 Nov 2023

Accepted: 03 Mei 2024

Published: 31 Aug 2024

Kata kunci:

CANVA;

Kreator Konten;

PKM;

Portofolio;

TIK

Keywords:

CANVA;

Community Service;

Content Creator;

ICT;

Portfolio

ABSTRAK

Background: Setiap siswa khususnya siswa sekolah menengah atas (SMA) kelas XII memiliki keresahan dalam menghadapi puncak masa sekolah, mengerjakan tugas, mempersiapkan dokumen portofolio, membuat konten dan lain sebagainya. Dokumen tersebut mendukung proses belajar di sekolah, mengikuti Seleksi Nasional Berbasis Tes (SNBT) dan bahkan tidak sedikit yang mempersiapkan diri sejak dini untuk melamar pekerjaan. Kegiatan ini bertujuan untuk memberi pelatihan dan pendampingan kepada siswa dalam meningkatkan skill penggunaan aplikasi CANVA. **Metode:** PKM dilaksanakan di SMA Negeri 1 Gowa yang diikuti oleh 26 peserta yang merupakan perwakilan dari masing-masing kelas XII. Metode yang digunakan dalam kegiatan PKM yaitu ceramah, pelatihan dan advokasi. **Hasil:** 92,3 % peserta dapat memahami pemanfaatan aplikasi CANVA di berbagai kebutuhan dan mampu mengimplementasikan serta membuat portofolio dan konten sebagai hasil peningkatan kreatifitas penguasaan TIK pada aplikasi CANVA. **Kesimpulan:** Pelatihan dan pendampingan desain portofolio dan konten kreator meningkatkan pengetahuan dan pemahaman terhadap aplikasi CANVA di berbagai kebutuhan seperti membuat portofolio, presentasi, media sosial konten, poster, dan lain sebagainya.

ABSTRACT

Background: Every student, especially senior high school (SMA) class This document supports the learning process at school, taking part in the Test-Based National Selection (SNBT), and many even prepare themselves early to apply for jobs. This activity aims to train and assist students in improving their skills using the CANVA application. **Method:** PKM was carried out at SMA Negeri 1 Gowa, which was attended by 26 participants who were representatives from each class XII. The techniques used in PKM activities are lectures, training, and advocacy. **Results:** 92.3% of participants understood the use of the CANVA application for various needs and implemented and created portfolios and content due to increasing creativity in mastering ICT in the CANVA application. **Conclusion:** Training and mentoring for portfolio design and content creators increase knowledge and understanding of CANVA applications for various needs, such as creating portfolios, presentations, social media content, posters, etc.



© 2024 by authors. Lisensi Jurnal Solma, UHAMKA, Jakarta. Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan Creative Commons Attribution (CC-BY) license.

PENDAHULUAN

Desain adalah suatu pendekatan, proses, metodologi dan cara berfikir yang dapat membantu dalam terciptanya hasil yang diinginkan (Susanti et al., 2022). Desain dapat juga didefinisikan sebagai suatu kegiatan atau proses kreatif dalam merencanakan dan menyusun sesuatu yang biasanya fungsional dan sebelumnya tidak ada, bertujuan untuk memecahkan masalah tertentu guna meningkatkan nilai dan kegunaannya bagi penggunanya (Simbolon et al., 2022). Desain yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah desain portofolio dan konten.

Portofolio adalah kumpulan karya siswa yang tersusun secara sistematis dan terorganisasi yang diambil selama proses pembelajaran, digunakan untuk menilai perkembangan siswa dalam ilmu-ilmu sosial dan lain sebagainya (Sriyanti, 2019).

Portofolio dapat diartikan sebagai kumpulan bukti fisik aktivitas dan kinerja yang dibuat oleh peserta didik, dapat berupa dokumen tugas, hasil tes, hasil karya, ketrampilan, kompetensi, maupun catatan tentang sikap dan minat sebagai data autentik, dan memiliki karakteristik sebagai berikut (Sancaya, 2023):

1. Dapat diintegrasikan dengan kegiatan pembelajaran.
2. Memberikan informasi yang sangat penting di dalam menilai mutu pendidikan dan prestasi peserta didik.
3. Memiliki sasaran berupa kemampuan peserta didik dalam pemahaman mendalam, berpikir kompleks dan penerapan pengetahuan.
4. Menawarkan kepada siswa cara mendemonstrasikan apa yang diketahui dan apa yang dikerjakan.
5. Memberi kesempatan kepada guru untuk memahami apa yang dipelajari oleh peserta didik.

Konten adalah pesan yang disampaikan melalui karya yang bertujuan menyampaikan informasi dan pesan dalam proses komunikasi (Wibowo & Pradana, 2023). Sedangkan konten kreator adalah seseorang mendistribusikan informasi yang diubah menjadi gambar, video dan tulisan, atau konten yang selanjutnya didistribusikan melalui platform atau media sosial (Kosim & Loisa, 2023).

Aplikasi CANVA adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan desain grafis yang dapat meningkatkan kreativitas dalam membuat desain poster, presentasi, dan konten visual lainnya (Sholeh et al., 2020). Canva menawarkan banyak keunggulan, termasuk template grafis menarik yang mampu meningkatkan kreativitas, efisiensi waktu dalam mendesain, resolusi gambar berkualitas tinggi, fitur kolaboratif, fleksibilitas mendesain di PC atau Android, dan hasil yang dapat diunduh dalam format jpg dan pdf (Munasiah et al., 2023). Keunggulan lainnya yaitu aplikasi CANVA memberi kemudahan, kesederhanaan dan user-friendliness bagi pemula dalam menyajikan pembelajaran yang unik dan kreatif (Zebua, 2023). Aplikasi CANVA yang digunakan dalam kegiatan PKM ini adalah CANVA Pro yang merupakan platform berbayar dengan keunggulan desain dan template yang telah dirancang profesional dan lebih beragam dibanding CANVA yang dapat diakses gratis. Selain itu dengan CANVA Pro, pengguna dapat mengakses lebih dari 100 juta gambar, ikon dan video premium dan fitur tambahan lainnya. Namun hal tersebut bukanlah suatu halangan bagi pengguna karena Canva menyajikan fitur desain, template, akses gambar, video gratis dan elemen desain dasar yang dapat digunakan (Tonra et al., 2023).

Baik itu portofolio maupun konten merupakan hal yang penting untuk diketahui karena selain kepopulerannya, dapat membantu melakukan self-branding, meningkatkan penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam wujud aplikasi CANVA.

Penelitian terkait yang telah dilakukan antara lain yang dilakukan oleh (Nurbani & Permana, 2020), pada penelitian tersebut memanfaatkan E-portofolio dengan berbantuan Edmodo terhadap aktivitas dan kreatifitas mahasiswa dengan keaktifan belajar mahasiswa yang memanfaatkan portofolio berbasis kertas pada mata kuliah Desain Grafis. Selain itu pada penelitian yang dilakukan oleh (Novitasari et al., 2022), dapat meningkatkan skill dan motivasi peserta didik pada mata pelajaran desain grafis percetakan dengan hasil 96 % guru memberikan tanggapan sangat baik pada penilaian e-portofolio video untuk digunakan pada penilaian mata pelajaran desain grafis percetakan. Pada penelitian (Riana & Darmanto, 2021) menjadi dasar dalam pembuatan portofolio digital sekaligus juga memberikan benchmark terhadap pemasaran Jasa Fotografi, sehingga pengetahuan untuk menghasilkan foto yang memiliki daya emosional dengan menerapkan unsur-unsur seni dan tata letak dalam pembuatan portofolio digital sangatlah diperlukan.

Penelitian terkait lainnya dilakukan oleh (Isnaini et al., 2021), memberikan pelatihan penggunaan CANVA kepada Guru Madrasah Ibtidaiyah (MI) Muhammadiyah Rabak, Purbalingga sehingga menambah ilmu pengetahuan dan wawasan guru-guru tentang CANVA yang dapat menjadi salah satu referensi pembuatan media pembelajaran dan dapat meningkatkan skill guru maupun inovasi untuk membuat media pembelajaran yang menarik bagi para siswa. Aplikasi CANVA juga dapat digunakan untuk melakukan desain konten media sosial yang menarik seperti pelatihan yang dilakukan oleh (Isnain et al., 2023) kepada Siswa SMAN 1 Abung Tinggi Lampung Utara.

Mitra kegiatan PKM ini adalah SMA Negeri 1 Gowa yang beralamat di Jl. Andi Mallombasang No.1A, Pandang Pandang, Kecamatan Somba Opu, Kabupaten Gowa, Sulawesi Selatan. Kegiatan PKM dilaksanakan dengan tujuan memberi pengetahuan tentang TIK khususnya aplikasi CANVA serta meningkatkan skill dan kreativitas siswa dalam desain grafis menciptakan sebuah karya dalam bentuk portofolio, presentasi, media sosial konten, poster, dan lain sebagainya. Luaran yang diharapkan adalah siswa dapat secara kreatif dan inovatif memanfaatkan fitur dalam aplikasi CANVA untuk tujuan pembelajaran dan lain sebagainya.

METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam kegiatan PKM adalah ceramah, pelatihan dan advokasi. Adapun tahapannya yaitu persiapan, pembukaan, kegiatan inti, evaluasi dan penutupan. Tahap persiapan dilakukan untuk mempersiapkan alat dan bahan kebutuhan PKM seperti memasang spanduk, menyiapkan proyektor, laptop dan materi. Selanjutnya tahap kedua adalah pembukaan dimulai dari menyanyikan lagu Indonesia Raya, Do'a bersama dan sambutan oleh Ketua PKM dan sambutan Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Gowa sekaligus membuka secara resmi kegiatan PKM dengan tema "Desain Portofolio dan Konten Kreator Menggunakan Aplikasi CANVA bagi Siswa SMA Negeri 1 Gowa". Tahap ketiga yaitu kegiatan inti yang dimulai dengan ceramah yaitu memaparkan definisi portofolio, elemen portofolio, definisi konten kreator, hal penting konten kreator, definisi aplikasi CANVA, fitur utama CANVA, contoh hasil karya menggunakan CANVA

dan pengenalan The Digital People AI Video Platform menggunakan API D-ID atau studio Creative Reality™. Setelah itu dilakukan pelatihan dengan mendemonstrasikan cara pembuatan portofolio dan konten menggunakan CANVA dan advokasi atau pendampingan langsung kepada peserta dalam mendesain grafis portofolio dan konten. Tahap keempat yaitu melakukan evaluasi kegiatan siswa dengan mengukur penguasaan materi melalui tanya jawab langsung kepada siswa satu per satu dan menilai secara langsung hasil kreasi karya menggunakan CANVA yang dikirim ke Whatsapp Group. Tahap terakhir yaitu penutupan dengan memberi penghargaan kepada 3 siswa dengan konten kreatif terbaik yang dinilai langsung oleh tim PKM. Selain itu pada tahap ini juga dilakukan sesi foto bersama dan penutupan langsung oleh MC acara.

Kegiatan PKM berlangsung selama 1 hari, dan diikuti oleh 26 siswa yang merupakan perwakilan kelas XII di sekolah tersebut. Semua peserta aktif dan sangat antusias mengikuti pelatihan karena semua siswa memberi feedback dan jawaban yang tepat ketika diberi pertanyaan oleh pemateri dan pendamping. Analisis hasil evaluasi menggunakan statistik deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

PKM ini diikuti oleh 26 siswa secara *offline* di Sekolah SMA Negeri 1 Gowa, pada tanggal 21 November 2023. Berdasarkan hasil evaluasi 24 siswa memahami materi dan mampu menghasilkan karya desain portofolio dan konten dengan memanfaatkan fitur aplikasi CANVA secara kreatif. Sedangkan 2 siswa lainnya cukup memahami materi dan belum menyelesaikan karya desain portofolio dan konten yang dibuat.

Hasil pengabdian tentang pelatihan aplikasi CANVA yang telah dilakukan oleh (Adrian et al., 2022), hasil kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa aplikasi CANVA sangat membantu terutama untuk sekolah dan diri siswa/siswi karena tanpa harus memiliki *skill* yang tinggi di dalam bidang desain mereka mampu mendesain dengan cukup bagus. Selain itu edukasi pembuatan desain grafis menggunakan CANVA dilakukan oleh (Widayanti et al., 2021), salah satu hasil kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa dengan adanya CANVA, siswa dapat membuat poster dengan cepat dan mudah. Kegiatan pelatihan diawali dengan memberi pemaparan langsung melalui metode ceramah tentang:

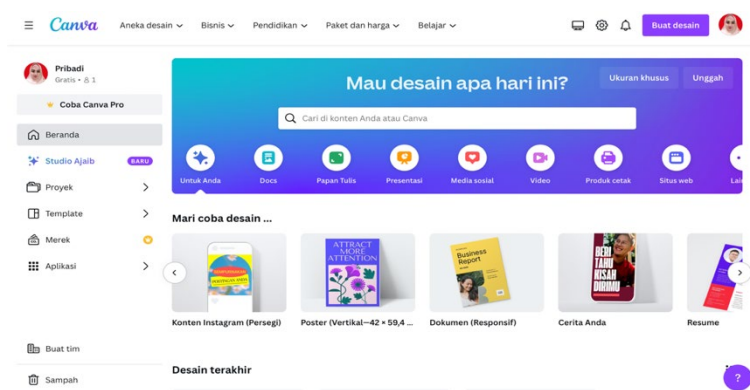
1. Definisi Portofolio, yaitu Portofolio adalah kumpulan atau rangkaian karya, proyek, atau contoh-contoh pekerjaan seseorang atau kelompok yang biasanya disusun untuk memperlihatkan kemampuan, keahlian, dan pengalaman mereka. Portofolio dapat berbentuk fisik atau digital, tergantung pada konteksnya.
2. Elemen Portofolio, yaitu Deskripsi Diri, Pekerjaan atau Proyek Terkait, Pendidikan dan Pengalaman, Sertifikasi dan Penghargaan, Keterampilan dan Kompetensi, Proyek-proyek Terbaru (Adawiyah et al., 2022).
3. Definisi Konten Kreator, yaitu seseorang yang secara aktif menciptakan dan mendistribusikan konten di berbagai platform, terutama di dunia digital. Konten yang mereka hasilkan dapat berupa tulisan, gambar, video, atau jenis konten lainnya yang dapat dibagikan secara *online*. Konten kreator beroperasi di berbagai bidang, termasuk media sosial, blog, YouTube, podcast, dan platform digital lainnya (Erwin et al., 2023).
4. Hal Penting dalam Konten Kreator, yaitu Kreativitas, Konsistensi dan Momentum (Aulia & Candraningrum, 2021).

5. Definisi Aplikasi CANVA, yaitu platform desain grafis yang memungkinkan pengguna membuat berbagai jenis konten visual, seperti spanduk, poster, presentasi, media sosial, kartu undangan, dan banyak lagi, tanpa memerlukan keterampilan desain grafis yang mendalam. Aplikasi CANVA sangat populer karena memiliki antarmuka yang ramah pengguna dan berbagai fitur desain yang mudah digunakan (UMAM, 2023).
6. Fitur Utama CANVA, yaitu pertama: *Template* Desain yang menyediakan berbagai *template* desain yang dapat disesuaikan sesuai kebutuhan, termasuk untuk media sosial, presentasi, poster, dan banyak lagi. Kedua: Elemen Desain seperti teks, gambar, ikon, dan latar belakang untuk membuat tata letak yang menarik. Ketiga: Editor Gambar seperti memotong, memutar, dan mengubah ukuran, serta menambahkan filter dan efek lainnya. Keempat: Kolaborasi Tim yang memungkinkan pengguna untuk berkolaborasi dengan anggota tim secara *online*, memungkinkan mereka bekerja bersama-sama pada proyek desain. Kelima: Penyimpanan *Cloud* memungkinkan desain yang dibuat dapat disimpan secara online di penyimpanan cloud CANVA, sehingga pengguna dapat mengaksesnya dari berbagai perangkat. Keenam: Versi Gratis dan Berlangganan yang menawarkan versi gratis dengan banyak fitur yang dapat digunakan, selain itu juga menawarkan versi berlangganan (berbayar) yang memberikan akses ke fitur tambahan dan konten premium.

Setelah pemaparan dilanjutkan proses pelatihan dengan cara mendemonstrasikan materi PKM yaitu implementasi pemanfaatan fitur di CANVA. Tahap pertama adalah registrasi, kemudian *login* hingga *dashboard* aplikasi CANVA.

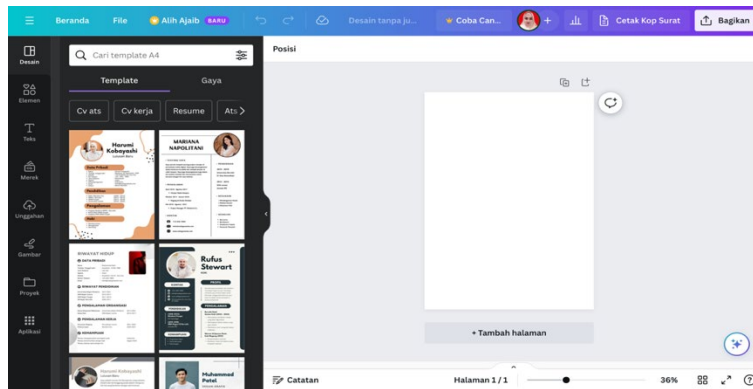


Gambar 1. Hasil Karya Menggunakan CANVA



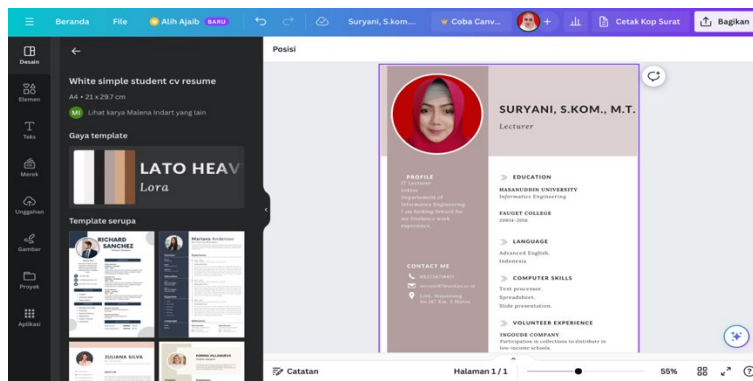
Gambar 2. Dashboard CANVA

Setelah itu kita mulai membuat desain dengan menekan tombol buat desain dan memilih jenis desain yang akan dibuat diantaranya dokumen, presentasi, video, konten instagram, poster, cerita, resume, logo, cerita instagram, lembar kerja atau *banner*.



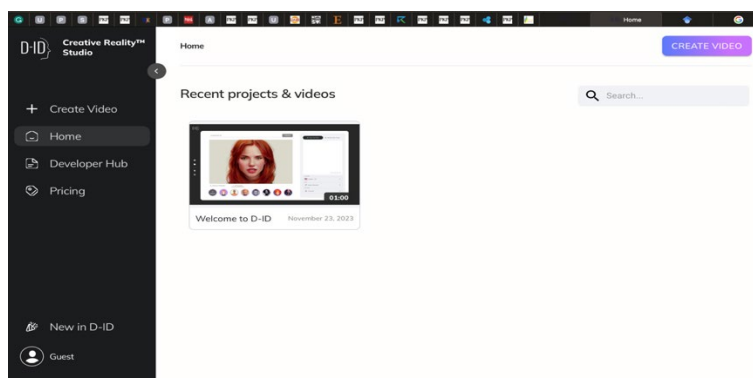
Gambar 3. Desain Resume

Pada tahap ini memungkinkan pengguna dapat memilih template sesuai kebutuhan seperti CV Kerja, Resume, CV Sempel, CV Mahasiswa, CV Fresh graduate, Surat Lamaran, CV Lamaran Kerja, CV Formal, Biodata, dan lain sebagainya. Dan mulai berkreaitivitas memilih *template*, menambahkan elemen, *edit text*, dan lain sebagainya hingga menghasilkan suatu karya.



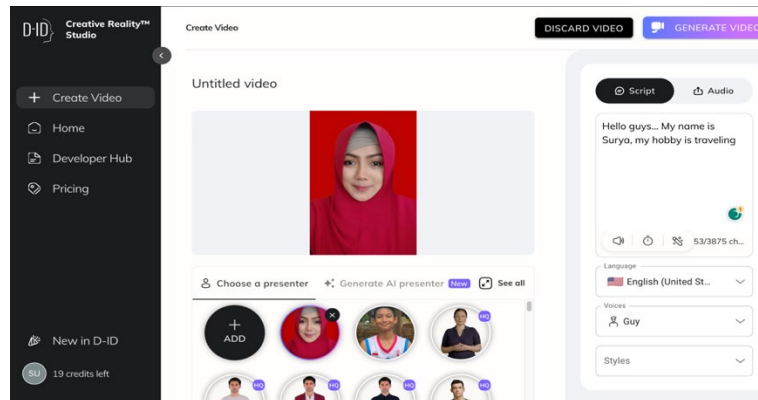
Gambar 4. Karya Resume Menggunakan CANVA

Pengenalan *The Digital People AI Video Platform* menggunakan *API D-ID* atau *studio Creative Reality™*. Tampilan menu utama atau home dari *API D-ID* dapat dilihat pada Gambar 5.



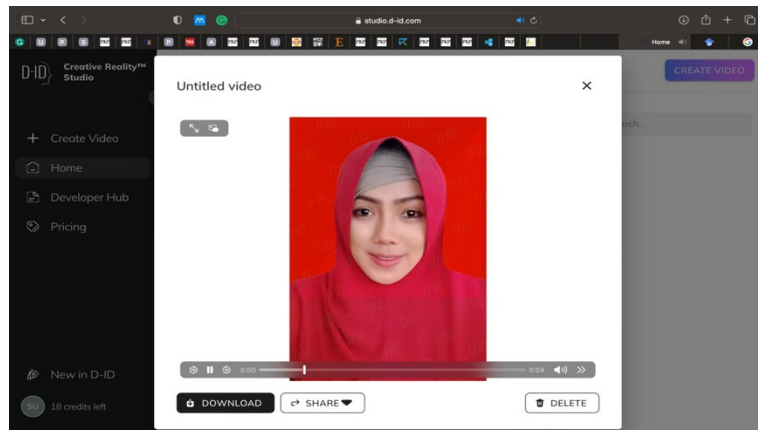
Gambar 5. Home API D-ID

Setelah itu kita mulai *create* video hanya dengan menekan tombol *create* video kemudian menambahkan foto *face* dan *meninputkan text* yang akan divisualisasikan oleh gambar yang sudah ditambahkan.



Gambar 6. Add Gambar dan Text di API D-ID

Langkah selanjutnya adalah menekan tombol *generate* video, maka AI dengan kecerdasannya akan memproses gambar dan teks menjadi satu kesatuan visual video seperti pada Gambar 7.



Gambar 7. Hasil Visual Video menggunakan API D-ID



Gambar 8. Keaktifan Peserta PKM

Saat pelatihan dilakukan pendampingan peserta untuk mengimplementasikan pemanfaatan aplikasi CANVA, para peserta diberikan waktu untuk berkreasi dan menyelesaikan karyanya menggunakan aplikasi CANVA. Proses pelatihan dan pendampingan.



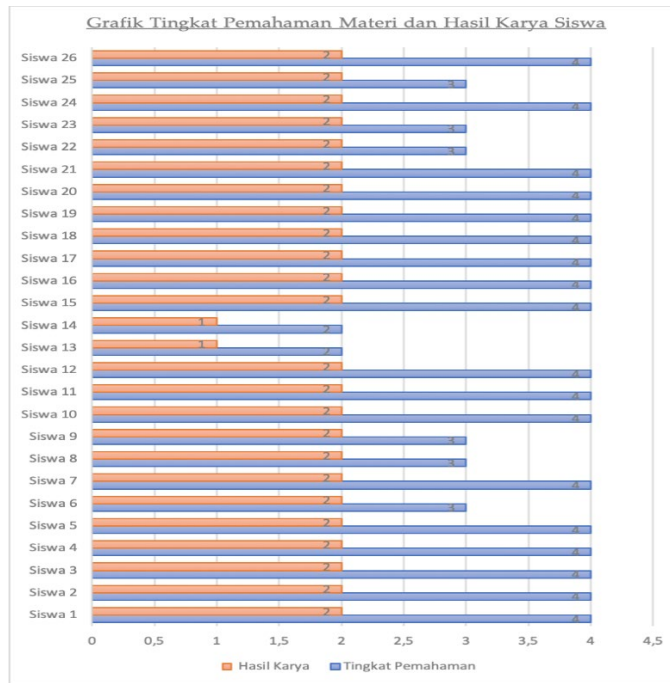
Gambar 9. Pendampingan PKM



Gambar 10. Contoh Hasil Karya Siswa

Hasil evaluasi kegiatan PKM yaitu 92,3 % peserta dapat memahami pemanfaatan aplikasi CANVA di berbagai kebutuhan dan mampu mengimplementasikan serta membuat portofolio dan konten sebagai hasil peningkatan kreatifitas penguasaan TIK pada aplikasi CANVA.

Grafik visualisasi tingkat pemahaman siswa yang divisualisasikan menggunakan grafik batang warna biru dengan *range* 0 sampai 4. Nilai 0 untuk tidak paham, 1 menunjukkan tingkat pemahaman yang sangat rendah, 2 untuk tingkat pemahaman yang rendah, 3 untuk pemahaman standar dan 4 untuk sangat memahami materi. sedangkan hasil karya siswa divisualisasikan dengan *visual* grafik batang warna merah dengan *range* 0 sampai 2. Nilai 0 menunjukkan bahwa siswa tidak membuat desain grafis, 1 untuk membuat desain grafis tapi tidak selesai, 2 untuk membuat desain grafis dan mengumpulkan karyanya.



Gambar 11. Visualisasi Tingkat Pemahaman Materi



Gambar 12. Peningkatan Skill Penggunaan CANVA

Hasil PKM yaitu 92,3 % peserta dapat memahami pemanfaatan aplikasi CANVA di berbagai kebutuhan dan mampu mengimplementasikan serta membuat portofolio dan konten sebagai hasil peningkatan kreatifitas penguasaan TIK pada aplikasi CANVA.



Gambar 13. Pemberian Penghargaan Konten Kreatif Terbaik



Gambar 14. Foto Bersama Kepala Sekolah

Kegiatan PKM berjalan lancar dan tertib, meskipun dengan kendala ruangan yang sedikit sempit dan kurang leluasa sehingga pendampingan dibatasi oleh ruang gerak. Sekalipun demikian kendala tersebut bukan suatu masalah besar dalam mencapai tujuan kegiatan PKM, proses pendampingan dalam mengimplementasikan materi dan mendesain suatu karya dapat terlaksana dengan baik.

Adapun keilmuan dan pembelajaran yang dicapai dalam kegiatan PKM kali ini adalah memberikan pengetahuan kepada siswa SMA Negeri 1 Gowa tentang pemanfaatan aplikasi CANVA di berbagai kebutuhan dan juga meningkatkan kemampuan dan keterampilan siswa dalam berkreaitivitas membuat portofolio dan konten menggunakan aplikasi CANVA.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat meningkatkan pengetahuan dan *skill* siswa kelas XII dalam membuat berbagai jenis desain grafis seperti portofolio, konten, presentasi, dan lain sebagainya menggunakan aplikasi CANVA. Terbukti dari hasil evaluasi menunjukkan 92,3 % peserta dapat memahami pemanfaatan aplikasi CANVA di berbagai kebutuhan dan mampu mengimplementasikan serta membuat portofolio dan konten sebagai hasil peningkatan kreatifitas penguasaan TIK pada aplikasi CANVA. Kegiatan PKM berikutnya dapat melakukan penguatan fitur-fitur aplikasi CANVA dalam membuat bahan presentasi bagi guru maupun siswa dan desain grafis poster bagi mahasiswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih terutama ditujukan kepada Yayasan Dipanegara, Rektor Universitas Dipa Makassar dan Ketua P3M Universitas Dipa Makassar yang telah mensupport terlaksananya kegiatan PKM ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, R., SI, S., MTI, M., Putri Mentari Endraswari, S., & Kom, M. (2022). *Buku ajar: stadium general*.
- Adrian, Q. J., Putri, N. U., Jayadi, A., Sembiring, J. P., Sudana, I. W., Darmawan, O. A., Nugroho, F. A., & Ardiantoro, N. F. (2022). Pengenalan Aplikasi Canva Kepada Siswa/Siswi Smkn 1 Tanjung Sari, Lampung Selatan. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 187–191. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2020>

- Aulia, S., & Candraningrum, D. A. (2021). Pengelolaan konten media sosial ala influencer. *PINTAR: Opini Untar*, 2, 22–25.
- Erwin, E., Subagja, A. D., Masliardi, A., Hansopaheluwakan, S., Kurniawan, S. D., Darmanto, E. B., & Muksin, N. N. (2023). *Bisnis Digital: Strategi dan Teknik Pemasaran Terkini*. PT. Green Pustaka Indonesia.
- Isnain, A. R., Sulistiani, H., Darwis, D., & Yasin, I. (2023). Pelatihan Desain Konten Media Sosial menggunakan Canva. *Journal of Engineering and Information Technology for Community Service*, 1(4), 206–210. <https://doi.org/10.33365/jeit-cs.v1i4.239>
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan desain menggunakan aplikasi canva. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291–295. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.6434>
- Kosim, A., & Loisa, R. (2023). Analisis Perencanaan Komunikasi Pemasaran Content Creator di Instagram. *Prologia*, 7(2), 269–276.
- Munasiah, M., Zikriah, Z., & Heriyati, H. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Membuat Media Pembelajaran. *JURNAL PADI (Pengabdian MAsyarakat Dosen Indonesia)*, 6(1), 1–6. <https://doi.org/10.51836/jpadi.v6i1.520>
- Novitasari, N., Sidik, D., & Mangesa, R. T. (2022). Efektivitas E-Portofolio Video Untuk Meningkatkan Skill Dan Motivasi Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan Di Smk Kartika Xx-I Makassar. *UNM Journal of Technology and Vocational*, 6(1), 43–51.
- Nurbani, N., & Permana, R. (2020). Efektivitas E-Portofolio Berbantuan Edmodo Terhadap Keaktifan Belajar dan Kreativitas Mahasiswa Pada Matakuliah Desain Grafis. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 4(2), 129–135.
- Riana, I., & Darmanto, N. (2021). Pembuatan Portofolio Digital Representatif Pada Mahasiswa/I Program Studi Fotografi Politektik Negeri Media Kreatif. *Jurnal Ilmiah Publipreneur*, 9(1), 1–9.
- Sancaya, S. A. (2023). Penjaminan Objektifitas Penilaian melalui Implementasi Portofolio sebagai Teknik Asesmen Autentik dalam Kegiatan Pembelajaran. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 6, 258–269.
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan aplikasi Canva untuk membuat konten gambar pada media sosial sebagai upaya mempromosikan hasil produk UKM. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430–436.
- Simbolon, R. W., Siallagan, S., Munte, E. D., & Barus, B. (2022). Desain Poster Menarik Memanfaatkan Canva. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 448–456.
- Sriyanti, I. (2019). *Evaluasi pembelajaran matematika*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Susanti, S., Dewi, P. I. A., Saputra, N., Dewi, A. K., Wulandari, F., Kusumawardan, R. N., Bahtiar, I. R., & Sholeh, M. (2022). *Desain media pembelajaran SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Tonra, W. S., Angkotasan, N., Sari, D. P., & Ikhsan, M. (2023). Menjadi Guru Kreatif Melalui Aplikasi Canva. *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, 8(1), 126–133. <https://doi.org/10.21067/jpm.v8i1.7152>
- UMAM, M. O. H. K. (2023). *Mahir Menggunakan Canva Bagi Pemula*. Penerbit P4I.
- Wibowo, A. A., & Pradana, J. P. (2023). Analisis Resepsi Remaja Penonton Video Fyp Terhadap Popularitas Konten Kreator Unik (@ Binirehan1) “Begitu Sulit Lupakan Rehan.” *JCommsci-Journal of Media and Communication Science*, 6(2), 1–10.

- Widayanti, L., Kala'lembang, A., Rahayu, W. A., Riska, S. Y., & Sapoetra, Y. A. (2021). Edukasi pembuatan desain grafis menarik menggunakan aplikasi canva. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 91–102.
- Zebua, N. (2023). Potensi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Praktis Guru dan Peserta Didik. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 229–234. <https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.127>