

Pelatihan Canva untuk Mendukung Keterampilan Digital dan Presentasi Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar di SDN 020 Sepaku

Richa Andai Rany Sagita¹, Yunisa Dini Puspa Ningtyas², Kaila Nadia Arianti³, Anis Marshela⁴, Jovita Triananta⁵, Nur'Aini⁶, Muhammad Farhan Al-Rasyid⁷, Muhammad Idzuandi⁸, Nabila Azzahra Salsabila⁹, Sulastr¹⁰

¹⁻⁹Fakultas Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mulawarman, Indonesia

¹⁰Sekolah Dasar Negeri 020 Sepaku, Indonesia

INFORMASI ARTIKEL

Histori Artikel:

Submit: 4 Agustus 2026

Revisi: 19 September 2026

Diterima: 23 September 2026

Publikasi: 26 September 2026

Periode Terbit: Desember 2026

Kata Kunci:

pelatihan Canva, literasi digital, presentasi Bahasa Inggris, kreativitas visual; pengabdian kepada masyarakat.

✉ Correspondent Author:

Richa Andai Rany Sagita

Fakultas Ilmu Keguruan dan Ilmu

Pendidikan, Universitas Mulawarman,

Indonesia

Email: richaandairany@gmail.com

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan memberikan pengalaman praktis kepada siswa kelas VI SDN 020 Sepaku dalam memanfaatkan Canva untuk membuat bahan presentasi sekaligus menggunakannya sebagai media pendukung komunikasi Bahasa Inggris. Kegiatan dilaksanakan melalui tahapan observasi awal, pelatihan Canva, pendampingan pembuatan bahan presentasi, praktik presentasi Bahasa Inggris, serta evaluasi kegiatan. Peserta kegiatan berjumlah 59 siswa dengan data pelaksanaan diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa mampu mengenali dan menggunakan fitur dasar Canva, menyusun bahan presentasi, serta mengembangkan variasi desain dan elemen visual sesuai topik. Bahan presentasi yang dihasilkan juga membantu siswa mengorganisasi informasi dan menjadi pendukung ketika melakukan presentasi Bahasa Inggris. Meskipun demikian, siswa masih menghadapi kendala dalam penguasaan kosakata, pelafalan, penyusunan kalimat, dan kelancaran berbicara. Keterlibatan siswa terlihat melalui keaktifan mengikuti instruksi, kerja sama, keberanian mencoba, bertanya, dan menyelesaikan tugas meskipun menghadapi kesulitan. Pendampingan menjadi komponen penting dalam membantu siswa mengatasi kendala teknis maupun kebahasaan. Kegiatan ini menunjukkan bahwa Canva dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk mengintegrasikan literasi digital, kreativitas visual, dan latihan komunikasi Bahasa Inggris secara kontekstual. Keberlanjutan kegiatan diperlukan melalui latihan Bahasa Inggris dan pemanfaatan teknologi secara bertahap.

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan dalam praktik pembelajaran di sekolah, termasuk dalam cara siswa memperoleh, mengolah, menghasilkan, dan menyampaikan informasi. Pemanfaatan

teknologi tidak lagi terbatas sebagai sarana penyampaian materi oleh guru, tetapi juga dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjadi pengguna sekaligus pembuat konten digital (Savitri & Ratri, 2025). Kondisi tersebut menjadikan literasi digital sebagai

keterampilan penting yang perlu dikembangkan sejak sekolah dasar. Literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengoperasikan perangkat, tetapi juga kemampuan menggunakan teknologi secara produktif, kreatif, dan komunikatif (Mafiroh et al., 2024). Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung keterampilan tersebut adalah Canva. Aplikasi ini memungkinkan siswa memilih informasi, mengatur teks dan elemen grafis, serta menghasilkan produk digital secara mandiri. Pemanfaatan Canva juga dapat memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas dan mengekspresikan gagasan melalui produk digital (Yudha & Utami, 2024). Selain itu, Canva dapat mendukung aktivitas literasi digital melalui kegiatan mengakses, memahami, menyusun, dan menyebarkan informasi (Bratakusumah, 2023).

Keterampilan digital akan semakin bermakna apabila dikembangkan bersama kemampuan komunikasi. Dalam pembelajaran Bahasa Inggris, siswa perlu mampu menyusun dan menyampaikan gagasan secara lisan dengan memperhatikan kosakata, tata bahasa, pelafalan, dan kepercayaan diri (Nurmalina et al., 2022). Ketepatan pelafalan menjadi salah satu aspek penting dalam penyampaian informasi secara lisan (Wiyanah & Endahati, 2025). Kegiatan *English for Presentation* juga dapat melatih keterampilan komunikatif, interpersonal, bahasa tubuh, dan kepercayaan diri siswa (Anjani et al., 2023). Namun, keterbatasan kosakata, tata bahasa, pelafalan, rasa takut melakukan kesalahan, dan rendahnya kepercayaan diri masih menjadi hambatan dalam presentasi Bahasa Inggris (Fadli & Wahditiya, 2025).

Canva dapat menjadi media pendukung untuk mengintegrasikan keterampilan digital, kreativitas, dan komunikasi. Fitur template, teks, gambar, dan elemen grafis memungkinkan siswa menyusun bahan presentasi secara visual dan terstruktur. Produk tersebut selanjutnya dapat digunakan sebagai pendukung ketika siswa menyampaikan gagasan di depan kelas (Diana, 2025). Penggunaan Canva juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk membuat media pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih menarik dan multimodal (Rasyid & Bawiko, 2025). Dalam proses pembuatannya, siswa perlu memilih template, mengatur teks dan elemen visual, serta menyesuaikan tampilan dengan informasi yang akan disampaikan. Proses tersebut dapat memberikan pengalaman dalam mengembangkan kreativitas dan ekspresi digital siswa (Sugiarni, 2024).

Pemanfaatan Canva dalam aktivitas berbicara juga menunjukkan respons positif dari peserta didik. *Canva Talking Presentation* dapat membantu siswa menyiapkan materi dan meningkatkan kepercayaan diri dalam melakukan presentasi, meskipun pelafalan dan tata bahasa masih menjadi tantangan (Amalia & Heriyawati, 2025). Penggunaan Canva dalam aktivitas *talk up* juga dapat mendukung keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris (Fuad Saifuddin & Dwanda Putra, 2024). Sementara itu, Hayu et al. (2024) menunjukkan bahwa fitur visual dan interaktif Canva dapat mendukung motivasi, keterlibatan, pemahaman, dan kepercayaan diri siswa. Meskipun demikian, penggunaan media digital tetap perlu disertai praktik langsung, pendampingan, dan umpan balik karena kemampuan berbicara tidak berkembang hanya

melalui penggunaan media (Nurhayati et al., 2022).

Kondisi tersebut relevan dengan permasalahan yang ditemukan pada siswa kelas VI SDN 020 Sepaku. Berdasarkan observasi awal, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran masih relatif terbatas dan hanya sebagian siswa yang memiliki pengalaman menggunakan Canva. Kesempatan untuk membuat media atau bahan presentasi digital secara mandiri juga masih terbatas (Ridwan, 2025). Pada pembelajaran Bahasa Inggris, siswa masih menghadapi keterbatasan terutama dalam penguasaan kosakata. Meskipun kemampuan komunikasi secara umum cukup baik, siswa belum memiliki pengalaman yang memadai dalam melakukan presentasi menggunakan Bahasa Inggris (Abubakar et al., 2022). Kondisi tersebut menunjukkan perlunya kegiatan yang memberikan pengalaman praktis dalam memanfaatkan teknologi sekaligus melatih kemampuan komunikasi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui pelatihan Canva yang diintegrasikan dengan praktik presentasi Bahasa Inggris. Kegiatan dirancang agar siswa tidak hanya mengenal dan menggunakan Canva, tetapi juga mampu menghasilkan bahan presentasi sederhana dan memanfaatkannya untuk menyampaikan gagasan secara lisan. Pendampingan diberikan selama proses pemilihan template, penyusunan teks, pengaturan elemen visual, hingga praktik presentasi. Dengan pendekatan tersebut, kegiatan diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang mengintegrasikan literasi digital, kreativitas visual, dan keterampilan komunikasi.

Kegiatan pengabdian ini bertujuan memberikan pengalaman praktis kepada siswa kelas VI SDN 020 Sepaku dalam memanfaatkan Canva untuk membuat bahan presentasi serta menggunakannya sebagai media pendukung komunikasi Bahasa Inggris. Secara khusus, kegiatan diarahkan untuk mengembangkan keterampilan digital, kreativitas dalam menyusun bahan presentasi, kemampuan menyampaikan gagasan secara lisan, serta keberanian dan keterlibatan siswa selama kegiatan. Dengan demikian, pelatihan tidak hanya berorientasi pada penguasaan aplikasi, tetapi juga pada pemanfaatan teknologi secara produktif sebagai sarana pengembangan keterampilan komunikasi siswa.

2. Metode

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan pendekatan deskriptif kualitatif untuk menggambarkan proses pelaksanaan pelatihan, keterlibatan peserta, serta pengalaman siswa selama mengikuti pelatihan Canva dan praktik presentasi berbahasa Inggris. Pendekatan ini digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi dan respons peserta berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi kegiatan. Penggunaan pendekatan deskriptif kualitatif juga relevan dalam menggambarkan penerapan Canva dalam pembelajaran Bahasa Inggris serta pengalaman peserta didik dalam menggunakan Canva sebagai media pembelajaran (Rezeki & Sagala, 2025).

Pelaksanaan kegiatan terdiri atas beberapa tahapan, yaitu (1) observasi awal dan identifikasi kebutuhan, (2) pelatihan Canva, (3) pendampingan pembuatan bahan presentasi, (4) praktik presentasi Bahasa Inggris, dan (5)

evaluasi dan refleksi kegiatan. Pada tahap observasi awal, tim mengidentifikasi pengalaman siswa dalam menggunakan teknologi dan Canva, kemampuan komunikasi, serta pengalaman melakukan presentasi Bahasa Inggris (Charisma et al., 2024). Tahap pelatihan Canva diarahkan pada pengenalan fitur dasar, pemilihan template, penggunaan teks dan elemen visual, serta penyusunan bahan presentasi. Selanjutnya, siswa didampingi untuk menghasilkan bahan presentasi sederhana sesuai topik yang diberikan. Produk tersebut kemudian digunakan sebagai media pendukung dalam praktik presentasi Bahasa Inggris.

Tahap evaluasi dilakukan dengan mengamati keterampilan digital, kreativitas visual, kemampuan komunikasi dan presentasi, penggunaan Bahasa Inggris, serta keterlibatan siswa selama kegiatan. Aspek-aspek tersebut diamati melalui perilaku nyata siswa selama proses pelatihan dan praktik. Pendekatan deskriptif kualitatif memungkinkan hasil kegiatan digambarkan berdasarkan kondisi yang ditemukan di lapangan, seperti kemampuan mengoperasikan Canva, kemandirian dalam menyusun salindia, keberanian tampil, penggunaan kosakata Bahasa Inggris, dan respons siswa ketika menghadapi kesulitan. Pendekatan serupa digunakan untuk menggambarkan penerapan literasi digital siswa sekolah dasar berdasarkan observasi dan wawancara (Ningrum et al., 2024).

a. Peserta dan Lokasi Kegiatan

Kegiatan dilaksanakan di SDN 020 Sepaku dengan melibatkan 59 siswa kelas VI. Kegiatan dilaksanakan oleh Kelompok KKN-PLP 135 Universitas Mulawarman dengan dukungan guru sekolah. Guru dilibatkan sebagai

pendamping sekaligus sumber informasi pendukung untuk memberikan gambaran mengenai kondisi awal siswa dan keterlibatan mereka selama kegiatan (Sari et al., 2023).

Sebelum pelatihan dilaksanakan, tim melakukan observasi awal untuk mengidentifikasi pengalaman siswa dalam menggunakan teknologi dan Canva, kemampuan komunikasi, serta pengalaman melakukan presentasi Bahasa Inggris. Hasil observasi menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran masih relatif terbatas, hanya sebagian kecil siswa yang memiliki pengalaman menggunakan Canva, dan siswa belum memiliki pengalaman yang memadai dalam melakukan presentasi menggunakan Bahasa Inggris (Zakariyah et al., 2023). Kondisi tersebut menjadi dasar dalam menentukan materi dan bentuk pendampingan selama kegiatan.

Selain observasi, wawancara dilakukan secara terbatas kepada tiga siswa untuk memperoleh gambaran mengenai pengalaman mereka selama mengikuti kegiatan. Untuk menjaga privasi peserta yang merupakan siswa sekolah dasar, identitas siswa dalam penyajian hasil kegiatan disamarkan menggunakan kode Siswa A, Siswa B, dan Siswa C (Maharani et al., 2026). Guru juga diwawancarai sebagai sumber informasi pendukung mengenai kondisi awal dan respons siswa selama pelaksanaan kegiatan.

b. Teknik Pelaksanaan dan Evaluasi Kegiatan

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilaksanakan selama proses pelatihan Canva dan praktik presentasi Bahasa Inggris. Instrumen observasi terdiri atas 25 indikator

yang dikelompokkan ke dalam lima aspek, yaitu (1) keterampilan digital, (2) kreativitas visual, (3) komunikasi dan presentasi, (4) penggunaan Bahasa Inggris, dan (5) keterlibatan siswa.

Wawancara kepada siswa diarahkan untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman menggunakan Canva, proses menyusun salindia, pertimbangan dalam memilih rancangan, pengalaman melakukan presentasi, kesulitan menggunakan Bahasa Inggris, serta respons terhadap kegiatan (Rahmawati et al., 2026). Wawancara dengan guru digunakan sebagai informasi pendukung mengenai kemampuan awal dan keterlibatan siswa selama pelatihan. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi informasi mengenai proses pelaksanaan dan produk bahan presentasi yang dihasilkan siswa (Zahri & Rahmawati, 2024).

Penggunaan beberapa teknik tersebut memungkinkan tim memperoleh gambaran kegiatan dari berbagai sumber. Informasi hasil observasi dapat dibandingkan dengan pengalaman yang disampaikan siswa dan guru sehingga memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai pelaksanaan kegiatan (Revola, 2023). Kombinasi observasi, wawancara, dan dokumentasi juga dapat digunakan sebagai bentuk triangulasi teknik untuk meningkatkan keabsahan informasi yang diperoleh dari kegiatan (Abin et al., 2024).

c. Analisis Hasil Kegiatan

Data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dianalisis secara deskriptif melalui tahapan pengorganisasian data, pengelompokan informasi, identifikasi pola, interpretasi, dan penyusunan kesimpulan. Analisis dilakukan untuk mengidentifikasi pengalaman, respons, dan keterlibatan siswa selama mengikuti

rangkaian kegiatan (Suama et al., 2024). Pendekatan analisis tematik dapat digunakan untuk mengidentifikasi pola makna yang muncul dari data kualitatif secara sistematis (Aliyah et al., 2025).

Hasil kegiatan dikelompokkan ke dalam lima aspek utama, yaitu keterampilan digital, kreativitas visual, komunikasi dan presentasi, penggunaan Bahasa Inggris, serta keterlibatan siswa. Informasi dari observasi kemudian dibandingkan dengan hasil wawancara dan dokumentasi untuk memperoleh gambaran yang konsisten mengenai proses dan hasil pelaksanaan kegiatan. Analisis ini tidak diarahkan untuk menguji pengaruh kegiatan secara statistik, tetapi untuk mendeskripsikan pengalaman peserta, keterampilan yang tampak selama kegiatan, kendala yang dihadapi, serta respons siswa terhadap pelatihan Canva dan praktik presentasi Bahasa Inggris (Putra et al., 2026).

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil pelaksanaan kegiatan diperoleh melalui observasi selama proses pelatihan dan praktik presentasi, wawancara dengan siswa dan guru, serta dokumentasi kegiatan. Secara umum, kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan Canva memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam menggunakan teknologi untuk menghasilkan bahan presentasi sekaligus menggunakannya sebagai media pendukung komunikasi dalam Bahasa Inggris (Effendi et al., 2024). Meskipun demikian, pelaksanaan kegiatan juga menunjukkan adanya beberapa kendala, terutama dalam penggunaan kosakata, pelafalan, dan penyusunan kalimat Bahasa Inggris, serta kebutuhan pendampingan bagi sebagian siswa (Adrianty et al., 2026). Berdasarkan hasil

tersebut, pembahasan kegiatan dikelompokkan ke dalam tiga aspek utama, yaitu (1) pengembangan keterampilan digital dan kreativitas visual melalui Canva, (2) pemanfaatan Canva sebagai media pendukung komunikasi dan presentasi Bahasa Inggris, dan (3) keterlibatan siswa serta peran pendampingan dalam pelaksanaan kegiatan.

a. Pengembangan Keterampilan Digital dan Kreativitas Visual melalui Canva

Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan Canva memberikan pengalaman baru bagi siswa kelas VI SDN 020

Sepaku dalam memanfaatkan teknologi untuk menghasilkan bahan presentasi digital. Sebelum kegiatan, sebagian besar siswa telah mengenal teknologi, tetapi pemanfaatannya dalam pembelajaran masih relatif terbatas (Harahap & Rahmawati, 2024). Pengalaman menggunakan Canva juga belum merata karena hanya sebagian kecil siswa yang sebelumnya pernah menggunakan aplikasi tersebut (Miswaty, 2025). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kebutuhan siswa tidak hanya berkaitan dengan pengenalan aplikasi, tetapi juga kesempatan untuk menggunakan teknologi secara produktif melalui aktivitas membuat produk digital.

Tabel 1. Kondisi Awal Keterampilan Digital Siswa

Aspek	Kondisi Awal	Permasalahan	Kebutuhan Kegiatan
Penggunaan teknologi	Teknologi telah dikenal siswa	Pemanfaatan dalam pembelajaran masih jarang	Pengalaman penggunaan teknologi secara produktif
Pengalaman Canva	Hanya sebagian kecil siswa pernah menggunakan Canva	Pengalaman menggunakan fitur masih terbatas	Pengenalan dan praktik fitur dasar Canva
Produksi media digital	Siswa belum terbiasa membuat bahan presentasi secara mandiri	Ketergantungan pada media yang telah tersedia	Latihan membuat bahan presentasi sederhana
Kemandirian digital	Kemampuan belum merata	Sebagian siswa memerlukan arahan	Demonstrasi dan pendampingan bertahap

Tabel 1 memperlihatkan bahwa titik awal kegiatan bukan pada ketidakmampuan siswa menggunakan teknologi secara umum, melainkan pada keterbatasan pengalaman dalam memanfaatkan teknologi untuk menghasilkan konten digital. Oleh karena itu, pelatihan diarahkan pada pengalaman langsung melalui demonstrasi, praktik, dan pendampingan (Sari & Astuti, 2024). Pendekatan tersebut sejalan dengan pandangan bahwa literasi digital pada siswa sekolah dasar mencakup kemampuan menggunakan teknologi untuk mengakses, mengolah, menghasilkan, dan mengomunikasikan informasi. Harahap & Rahmawati (2024) juga menunjukkan bahwa

literasi digital siswa dapat terlihat melalui kemampuan menggunakan fitur digital, membuat konten, berkomunikasi, berkolaborasi, dan menyelesaikan permasalahan teknis.

Setelah memperoleh penjelasan dan contoh penggunaan Canva, sebagian besar siswa mulai mampu menggunakan fitur dasar untuk membuat bahan presentasi. Siswa dapat mencari dan memilih template, memasukkan teks, memilih elemen visual, mengatur ukuran, serta menyesuaikan tata letak (Sutirta et al., 2026). Meskipun demikian, kemampuan tersebut belum sepenuhnya merata. Beberapa siswa masih membutuhkan bantuan ketika menggunakan fitur tertentu atau ketika

menentukan pengaturan tampilan. Kondisi ini menunjukkan bahwa penguasaan teknologi berkembang melalui proses mencoba dan

mendapatkan umpan balik, bukan hanya melalui penjelasan teoritis (Anugrah et al., 2025).

Tabel 2. Hasil Pelaksanaan Pelatihan Keterampilan Digital

Indikator	Hasil Kegiatan	Bentuk Aktivitas Siswa	Catatan Pendampingan
Mengenal fitur	Sebagian besar mengenal fitur dasar	Mengikuti demonstrasi dan mencoba fitur	Pendampingan pada fitur yang belum dipahami
Mengoperasikan Canva	Sebagian besar mampu mencari template dan elemen	Memilih template, teks, <i>font</i> , dan elemen	Beberapa siswa masih bertanya
Menyusun slide	Sebagian besar mampu memasukkan teks dan elemen	Menyusun informasi sesuai topik	Arahan diberikan pada struktur slide
Mengatur tampilan	Siswa mampu mengatur ukuran dan tata letak	Menyesuaikan posisi teks dan elemen	Sebagian masih menggunakan <i>font default</i>
Kemandirian	Sebagian besar mulai bekerja secara mandiri	Mencoba menyelesaikan slide sendiri	Sebagian kecil masih memerlukan pendampingan

Tabel 2 menunjukkan adanya perkembangan kemampuan teknis yang terlihat dari kemampuan siswa menyelesaikan berbagai tahapan dasar pembuatan bahan presentasi. Hal tersebut tidak berarti seluruh siswa telah mencapai tingkat kemandirian yang sama, tetapi menunjukkan bahwa pengalaman praktik dapat membantu siswa berpindah dari tahap mengenal aplikasi menuju tahap menggunakan aplikasi untuk menghasilkan produk (Ferawaty Syam et al., 2023). Temuan ini sejalan dengan Rochmatul et al. (2024) yang menunjukkan bahwa Canva dapat digunakan untuk menghasilkan berbagai media pembelajaran Bahasa Inggris, termasuk slide presentasi dan media multimodal. Byrne (2022) juga menunjukkan bahwa Canva dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris melalui proses perencanaan dan pembuatan media.

Pengalaman praktik tersebut selanjutnya terlihat dalam kreativitas visual siswa. Ketika menyusun bahan presentasi, siswa tidak hanya mengikuti instruksi teknis, tetapi mulai membuat keputusan mengenai template, warna, *font*, elemen, dan tata letak (Abuzar et al., 2025). Sebagian besar siswa telah mampu menyesuaikan desain dengan topik yang diberikan dan menggunakan teks yang relatif singkat (Shinta Sari & Sri Astuti, 2024). Namun, terdapat variasi antarsiswa. Beberapa siswa cenderung menggunakan desain sederhana, sedangkan siswa lainnya menambahkan lebih banyak elemen visual. Pada beberapa slide ditemukan penggunaan elemen yang cukup banyak sehingga tampilan menjadi kurang sederhana.

Tabel 3. Hasil Kreativitas Visual Siswa

Indikator	Hasil Pengamatan	Bentuk Kreativitas	Catatan
Pemilihan desain	Sebagian besar menyesuaikan desain dengan topik	Memilih template sesuai preferensi	Sebagian masih mengikuti template
Penggunaan elemen	Elemen umumnya relevan dengan isi	Memilih gambar dan elemen pendukung	Beberapa slide menggunakan terlalu banyak elemen

Indikator	Hasil Pengamatan	Bentuk Kreativitas	Catatan
Penyajian informasi	Sebagian besar menggunakan teks singkat	Mengubah informasi menjadi tampilan visual	Struktur informasi belum selalu konsisten
Variasi desain	Terdapat variasi antarsiswa/kelompok	Muncul perbedaan pilihan tema dan elemen	Menunjukkan preferensi visual yang beragam
Kerapian	Sebagian besar cukup rapi	Mengatur posisi teks dan elemen	Beberapa slide masih terlalu padat

Tabel 3 menunjukkan bahwa kreativitas visual mulai berkembang melalui kemampuan siswa mengambil keputusan terhadap tampilan produk yang dibuat. Kreativitas dalam konteks ini tidak hanya ditunjukkan oleh banyaknya elemen yang digunakan, tetapi juga melalui kemampuan memilih dan menyesuaikan elemen dengan tujuan penyampaian informasi (Abuzar et al., 2025). Dengan demikian, penggunaan Canva memberikan ruang bagi siswa untuk bereksplorasi sekaligus belajar bahwa desain visual perlu mempertimbangkan relevansi dan keterbacaan. Temuan ini sejalan dengan Anjani et al. (2023) yang menunjukkan bahwa Canva dapat menjadi ruang bagi siswa sekolah dasar untuk menghasilkan karya melalui proses memilih dan menyusun unsur visual. Maharani et al. (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembuatan komik dapat mendukung kreativitas siswa sekolah dasar. Sementara itu, Zahri & Rahmawati (2024) menemukan hubungan positif antara penggunaan Canva sebagai media digital dan keterampilan kreativitas, meskipun konteks partisipannya berbeda dengan kegiatan ini.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa Canva dapat digunakan sebagai sarana untuk mempertemukan keterampilan digital dan kreativitas visual dalam aktivitas yang konkret. Siswa tidak hanya belajar mengenali fitur aplikasi, tetapi juga menggunakan fitur tersebut untuk menghasilkan bahan presentasi sesuai gagasan dan topik yang

diberikan (Rochmatul et al., 2024; (Rahmawati et al., 2026)). Perbedaan tingkat kemandirian dan kreativitas antarsiswa menunjukkan bahwa penggunaan Canva pada jenjang sekolah dasar tetap memerlukan demonstrasi, latihan, pendampingan, dan kesempatan eksplorasi. Dengan demikian, nilai utama kegiatan bukan sekadar kemampuan siswa menghasilkan slide, tetapi terbentuknya pengalaman menggunakan teknologi secara produktif, kreatif, dan terarah sebagai bagian dari pengembangan literasi digital.

b. Pemanfaatan Canva sebagai Media Pendukung Komunikasi dan Presentasi Bahasa Inggris

Pemanfaatan Canva dalam kegiatan pengabdian tidak hanya diarahkan pada kemampuan siswa membuat bahan presentasi, tetapi juga pada penggunaan produk tersebut sebagai media pendukung untuk menyampaikan gagasan dalam Bahasa Inggris. Berdasarkan hasil observasi selama praktik presentasi, siswa menunjukkan kesediaan untuk tampil dan menggunakan bahan visual yang telah dibuat sebagai panduan dalam menyampaikan materi (Putra et al., 2026). Kondisi ini menjadi penting karena sebagian besar siswa sebelumnya belum memiliki pengalaman melakukan presentasi dalam Bahasa Inggris. Kehadiran bahan visual memberikan struktur yang dapat membantu siswa mengingat urutan informasi dan

mengurangi ketergantungan sepenuhnya pada hafalan (Fadli & Wahditiya, 2025).

Tabel 4. Kemampuan Komunikasi dan Presentasi Siswa

Indikator	Hasil Pengamatan	Bentuk Perilaku Siswa	Catatan
Kemauan tampil	Siswa bersedia melakukan presentasi	Maju ke depan dan menyampaikan materi	Sebagian masih merasa gugup
Kepercayaan diri	Mulai terlihat selama presentasi	Berusaha berbicara di depan teman	Rasa gugup masih ditemukan
Penyampaian informasi	Sebagian besar mengikuti isi slide	Menggunakan slide sebagai panduan	Sebagian masih bergantung pada teks
Kelancaran berbicara	Belum sepenuhnya lancar	Terdapat jeda dan kebingungan	Mebutuhkan latihan berulang
Interaksi	Mulai merespons teman dan guru	Menjawab atau memberikan respons sederhana	Respons spontan masih terbatas

Tabel 4 menunjukkan bahwa penggunaan bahan presentasi digital dapat memberikan dukungan visual bagi siswa ketika berbicara. Keberanian untuk tampil menjadi salah satu hasil penting karena siswa menghadapi situasi yang relatif baru. Namun, keberanian tampil belum selalu diikuti kelancaran berbicara. Beberapa siswa masih mengalami jeda, kebingungan dalam menyusun kalimat, dan ketergantungan pada teks dalam slide (Nurhayati et al., 2022). Dengan demikian, Canva dapat dipandang sebagai scaffolding visual yang membantu mengorganisasi informasi, tetapi tetap membutuhkan latihan komunikasi secara langsung.

Hal tersebut juga terlihat selama pelaksanaan kegiatan. Siswa menggunakan slide yang telah dibuat sebagai acuan ketika menyampaikan materi. Beberapa siswa melihat teks pada slide sebelum melanjutkan kalimat berikutnya, sedangkan siswa lainnya mulai menyampaikan informasi dengan lebih bebas (Adrianty et al., 2026). Pola tersebut menunjukkan bahwa bahan visual dapat berfungsi sebagai penghubung antara

pemahaman siswa terhadap materi dan kemampuan mereka untuk mengungkapkannya secara lisan (Ningrum et al., 2024). Temuan ini sejalan dengan Sutirta et al. (2026) yang menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar dapat mendukung aktivitas berbicara melalui kegiatan yang melibatkan kerja sama dan representasi visual. Amalia & Heriyawati (2025) juga menunjukkan bahwa *Canva Talking Presentation* dapat mendukung motivasi dan kepercayaan diri siswa dalam aktivitas berbicara, meskipun persoalan *pronunciation* dan *grammar* masih ditemukan.

Selain aspek keberanian dan komunikasi, hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan Bahasa Inggris masih menjadi tantangan tersendiri. Siswa relatif mampu memahami isi materi yang akan disampaikan, tetapi tidak selalu dapat mengubah pemahaman tersebut menjadi kalimat Bahasa Inggris secara spontan (Mafiroh et al., 2024; Maharani et al., 2026). Kosakata yang terbatas, pelafalan, dan penyusunan kalimat menjadi beberapa kendala yang muncul selama praktik presentasi.

Tabel 5. Penggunaan Bahasa Inggris dalam Presentasi

Aspek	Hasil Pengamatan	Kemampuan yang Tampak	Kendala yang Ditemukan
Kosakata	Siswa menggunakan kosakata sederhana sesuai topik	Mampu menggunakan beberapa kata kunci	Sebagian kosakata masih sulit diingat
Pelafalan	Sebagian besar mampu mengucapkan kata sederhana	Berusaha mengikuti contoh pengucapan	Masih terdapat kesalahan pengucapan
Penyusunan kalimat	Siswa lebih mudah menggunakan kalimat sederhana	Mampu menyampaikan gagasan dasar	Kesulitan menyusun kalimat kompleks
Pemahaman materi	Siswa memahami materi yang dipresentasikan	Dapat mengikuti isi slide	Pemahaman belum selalu diikuti kelancaran berbicara
Respons lisan	Respons cenderung pendek	Menggunakan ungkapan sederhana	Respons spontan masih terbatas

Tabel 5 memperlihatkan bahwa kendala utama dalam penggunaan Bahasa Inggris tidak semata-mata berkaitan dengan pemahaman materi. Siswa pada umumnya memahami informasi yang ingin disampaikan, tetapi mengalami kesulitan ketika harus mengekspresikan informasi tersebut dalam Bahasa Inggris secara lisan (Hayu et al., 2024). Hal ini memperlihatkan adanya perbedaan antara pemahaman isi dan kemampuan produksi bahasa. Oleh karena itu, penggunaan Canva sebaiknya ditempatkan sebagai media pendukung, bukan sebagai pengganti latihan kebahasaan. Temuan ini sejalan Anjani et al. (2023), yang menunjukkan bahwa Canva dapat digunakan untuk menghasilkan media pembelajaran Bahasa Inggris yang bersifat multimodal. Namun, manfaat tersebut terutama

berkaitan dengan penyajian dan pengorganisasian materi, sedangkan kemampuan berbahasa tetap memerlukan latihan.

Selama kegiatan, siswa juga menunjukkan bahwa bahan visual membantu mereka mempertahankan fokus terhadap materi yang sedang disampaikan. Ketika lupa terhadap bagian tertentu, siswa dapat melihat kembali kata atau informasi yang terdapat pada slide sebelum melanjutkan presentasi (Wiyannah & Endahati, 2025; Sutirta et al., 2026). Fungsi tersebut menjadi semakin penting bagi siswa yang baru pertama kali melakukan presentasi Bahasa Inggris. Dengan demikian, produk Canva tidak hanya berfungsi sebagai hasil akhir pelatihan, tetapi juga digunakan secara langsung sebagai alat bantu komunikasi.

Tabel 6. Peran Canva dalam Mendukung Presentasi Bahasa Inggris

Fungsi Canva	Bentuk Pemanfaatan	Dampak yang Teramati	Keterbatasan
Organisasi informasi	Informasi disusun dalam beberapa slide	Membantu siswa mengikuti urutan materi	Beberapa siswa masih membaca teks
Dukungan visual	Menggunakan gambar dan elemen grafis	Membantu mengingat topik yang disampaikan	Tidak semua elemen relevan
Panduan berbicara	Kata kunci digunakan sebagai acuan	Membantu siswa melanjutkan presentasi	Ketergantungan pada slide masih ditemukan
Penguatan kepercayaan diri	Siswa memiliki bahan pendukung saat tampil	Siswa lebih bersedia melakukan presentasi	Rasa gugup masih muncul
Media komunikasi	Produk digunakan ketika berbicara	Menghubungkan produk digital dengan praktik lisan	Tidak menggantikan latihan Bahasa Inggris

Tabel 6 menunjukkan bahwa fungsi utama Canva dalam kegiatan ini terletak pada kemampuannya menyediakan struktur dan dukungan visual bagi siswa ketika melakukan presentasi. Slide membantu siswa mengorganisasi informasi, mengingat kata kunci, dan mempertahankan alur penyampaian. Namun, ketergantungan pada teks menunjukkan

bahwa penggunaan media perlu diimbangi dengan latihan *rehearsal*, *pronunciation*, kosakata, dan penyusunan kalimat (Wiyannah & Endahati, 2025; Rezeki & Sagala, 2025). Dengan demikian, Canva lebih tepat diposisikan sebagai media *scaffolding* yang membantu proses komunikasi, bukan sebagai faktor tunggal yang menentukan kemampuan presentasi siswa.



Gambar 1. Pelaksanaan pelatihan Canva dan praktik presentasi Bahasa Inggris

Gambar 1 memperlihatkan suasana pelaksanaan kegiatan ketika siswa mengikuti pelatihan Canva dan presentasi Bahasa Inggris secara bersama-sama. Siswa terlihat mengikuti penjelasan yang disampaikan melalui media visual, sementara materi kegiatan ditampilkan melalui perangkat layar di depan kelas (Fadli & Wahditiya, 2025). Dokumentasi tersebut menunjukkan bahwa kegiatan dilaksanakan secara langsung dan interaktif dengan melibatkan siswa sebagai peserta aktif. Penggunaan media visual dalam situasi pembelajaran tersebut memperkuat keterkaitan antara keterampilan digital yang dilatihkan dan

aktivitas komunikasi yang menjadi tujuan kegiatan (Savitri & Ratri, 2025).

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa Canva memberikan dukungan yang relevan dalam mengintegrasikan produksi media digital dengan praktik komunikasi Bahasa Inggris (Rochmatul et al., 2024). Siswa memperoleh kesempatan untuk menggunakan produk yang mereka buat sebagai panduan ketika menyampaikan gagasan secara lisan (Abubakar et al., 2022). Meskipun demikian, kegiatan juga menunjukkan bahwa kemampuan menggunakan media digital berkembang melalui praktik yang relatif

langsung, sedangkan kemampuan Bahasa Inggris masih memerlukan latihan yang lebih berkelanjutan (Diana, 2025). Oleh karena itu, kegiatan serupa sebaiknya tidak berhenti pada pembuatan slide, tetapi dilanjutkan dengan latihan kosakata, *pronunciation*, penyusunan kalimat, *rehearsal*, dan presentasi bertahap (Rasyid & Bawiko, 2025). Dengan pendekatan tersebut, Canva dapat dimanfaatkan secara lebih optimal sebagai media pendukung komunikasi, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang mengintegrasikan literasi digital dan keterampilan berbahasa (Sugiarni, 2024).

c. Keterlibatan Siswa dan Peran Pendampingan dalam Pelaksanaan Kegiatan

Keterlibatan siswa menjadi salah satu aspek penting dalam pelaksanaan pelatihan

Canva dan praktik presentasi Bahasa Inggris. Berdasarkan hasil observasi, keterlibatan tidak hanya terlihat dari kehadiran siswa selama kegiatan, tetapi juga melalui keaktifan mengikuti instruksi, mencoba fitur Canva, bekerja sama dengan teman, bertanya ketika mengalami kesulitan, serta kesediaan tampil dalam praktik presentasi (Ridwan, 2025; Anugrah et al., 2025). Siswa menunjukkan respons yang beragam, tetapi secara umum tetap mengikuti rangkaian kegiatan dari tahap pembuatan bahan presentasi hingga praktik penyampaian materi (Fuad Saifuddin & Dwanda Putra, 2024). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa aktivitas yang menggabungkan pembuatan produk digital dan praktik komunikasi memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

Tabel 6. Bentuk Keterlibatan Siswa Selama Kegiatan

Indikator	Bentuk Keterlibatan	Hasil Pengamatan	Keterangan
Antusiasme	Menunjukkan minat terhadap Canva dan presentasi	Siswa tertarik mengikuti kegiatan	Ketertarikan terlihat selama praktik
Keaktifan	Mengikuti instruksi dan mencoba fitur	Sebagian besar siswa aktif mencoba	Beberapa siswa masih memerlukan arahan
Kerja sama	Membantu teman menyusun slide dan mencari kosakata	Interaksi antarsiswa terlihat selama kegiatan	Kerja sama muncul terutama saat mengalami kesulitan
Respons terhadap pendampingan	Bertanya dan meminta bantuan	Siswa menerima arahan dan mencari solusi	Pendampingan dibutuhkan pada beberapa tahap
Ketekunan	Tetap menyelesaikan slide dan presentasi	Siswa berusaha menyelesaikan tugas	Kesulitan tidak selalu menghentikan aktivitas

Tabel 6 menunjukkan bahwa keterlibatan siswa memiliki beberapa bentuk, mulai dari keterlibatan emosional berupa ketertarikan, keterlibatan perilaku melalui keaktifan mengikuti instruksi, hingga keterlibatan sosial melalui kerja sama dengan teman (Byrne, 2022). Hal yang penting adalah siswa tetap berusaha menyelesaikan tugas ketika menghadapi

kendala teknis maupun kebahasaan. Dengan demikian, keterlibatan dalam kegiatan tidak hanya ditunjukkan melalui antusiasme, tetapi juga melalui perilaku mencoba, bertanya, bekerja sama, dan memperbaiki hasil pekerjaan (Yudha & Utami, 2024).

Selama proses pelatihan, pendampingan menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari

kegiatan. Sebagian siswa dapat mengikuti demonstrasi dan mengerjakan tugas secara mandiri setelah memperoleh contoh, sedangkan sebagian lainnya masih memerlukan bantuan ketika memilih fitur, mengatur tampilan, atau menyusun informasi pada slide (Maharani et al., 2024; Ferawaty Syam et al., 2023). Pendampingan juga diperlukan ketika siswa

menghadapi kesulitan dalam mencari kosakata dan menyusun kalimat Bahasa Inggris. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan siswa tidak sepenuhnya seragam sehingga pendekatan pendampingan perlu disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing peserta (Zakariyah et al., 2023; Anugrah et al., 2025).

Tabel 7. Peran Pendampingan dalam Pelaksanaan Kegiatan

Tahap Kegiatan	Kebutuhan Siswa	Bentuk Pendampingan	Respons Siswa
Pengenalan Canva	Memahami fungsi fitur dasar	Demonstrasi dan penjelasan langsung	Siswa mengikuti dan mencoba fitur
Pembuatan slide	Menentukan template dan elemen	Arahan dan contoh desain	Siswa mulai bekerja secara mandiri
Penyusunan materi	Menentukan teks dan informasi	Membantu mengorganisasi isi	Siswa memperbaiki isi slide
Persiapan presentasi	Mengingat kosakata dan kalimat	Memberikan contoh dan koreksi	Siswa mencoba mengulang materi
Praktik presentasi	Mengatasi rasa gugup dan kesulitan bahasa	Dukungan dan umpan balik	Siswa tetap berusaha tampil

Tabel 7 memperlihatkan bahwa pendampingan tidak hanya berfungsi sebagai bantuan teknis dalam menggunakan Canva, tetapi juga mendukung proses siswa ketika berpindah dari pembuatan produk digital menuju praktik komunikasi. Pendamping berperan memberikan contoh, mengklarifikasi instruksi, membantu ketika terjadi kendala, serta memberikan dukungan ketika siswa merasa ragu untuk tampil (Sari et al., 2023). Pola ini menunjukkan bahwa teknologi menjadi lebih bermakna ketika disertai interaksi dan pendampingan yang memungkinkan siswa mencoba, melakukan kesalahan, memperoleh umpan balik, dan mencoba kembali (Abuzar et al., 2025).

Keterlibatan siswa juga terlihat melalui kerja sama selama kegiatan. Siswa saling membantu dalam mencari kosakata, menyusun

slide, dan memahami penggunaan fitur tertentu. Bentuk kerja sama tersebut menjadi penting karena tidak semua siswa memiliki tingkat pengalaman teknologi yang sama (Miswaty, 2025). Siswa yang lebih cepat memahami suatu fitur dapat membantu teman yang masih mengalami kesulitan. Interaksi tersebut sekaligus memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara sosial dan tidak sepenuhnya bergantung pada pendamping (Sari & Astuti, 2024).

Temuan tersebut sejalan dengan Bratakusumah (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan Canva *Talk Up* dapat mendukung keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Revola (2023) juga menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva dalam pembelajaran Bahasa Inggris dapat menciptakan aktivitas yang melibatkan siswa secara lebih aktif. Dalam

konteks literasi digital, Nurmalina et al. (2022) menunjukkan bahwa aktivitas menggunakan teknologi dapat mencakup kemampuan membuat konten, berkomunikasi, berkolaborasi, dan menyelesaikan permasalahan teknis. Temuan tersebut memiliki relevansi dengan

kegiatan ini karena siswa tidak hanya menggunakan Canva secara individual, tetapi juga berinteraksi dan saling membantu selama proses pembuatan bahan presentasi (Charisma et al., 2024).

Tabel 8. Pola Respons Siswa terhadap Kendala Selama Kegiatan

Kendala	Respons Awal Siswa	Bentuk Dukungan	Respons Setelah Pendampingan
Fitur Canva belum dipahami	Bertanya kepada pendamping	Demonstrasi ulang	Siswa mencoba kembali
Kesulitan mengatur slide	Meminta bantuan	Contoh dan arahan tata letak	Siswa memperbaiki slide
Keterbatasan kosakata	Mencari bantuan teman/pendamping	Pemberian contoh kosakata	Siswa menggunakan kosakata sederhana
Kesulitan pelafalan	Ragu mengucapkan kata	Contoh pengucapan dan latihan	Siswa mencoba mengulang
Gugup saat presentasi	Diam atau berbicara terbata-bata	Dukungan dan motivasi	Siswa tetap berusaha menyelesaikan presentasi

Tabel 8 menunjukkan bahwa kendala yang muncul selama kegiatan tidak selalu berakhir pada penghentian aktivitas. Sebaliknya, siswa cenderung mencari bantuan, baik kepada pendamping maupun teman, kemudian mencoba kembali setelah memperoleh arahan (Adrianty et al., 2026). Pola tersebut menunjukkan pentingnya lingkungan belajar yang memberikan kesempatan untuk melakukan kesalahan tanpa menghentikan proses belajar (Suama et al., 2024). Dalam konteks kegiatan PkM, temuan ini memperlihatkan bahwa pendampingan merupakan komponen penting

untuk menjembatani perbedaan kemampuan digital dan kemampuan Bahasa Inggris antarsiswa.

Gambar 2 memperlihatkan salah satu momen praktik presentasi dalam kegiatan. Dua siswa terlihat tampil di depan kelas dengan menggunakan bahan visual yang ditampilkan melalui layar, sementara pendamping berada di dekat siswa dan peserta lain memperhatikan kegiatan (Aliyah et al., 2025). Situasi tersebut menggambarkan keterpaduan antara produk digital, praktik berbicara, pendampingan, dan keterlibatan peserta dalam satu aktivitas.



Gambar 2. Pendampingan Siswa dalam Praktik Presentasi Bahasa Inggris Menggunakan Bahan Visual yang Telah Dibuat melalui Canva

Dokumentasi tersebut memperkuat hasil observasi bahwa siswa tidak hanya berperan sebagai penerima materi, tetapi juga diberi kesempatan untuk mempraktikkan hasil pekerjaannya secara langsung. Kehadiran pendamping di sekitar siswa memberikan dukungan ketika peserta menghadapi kesulitan selama presentasi (Rahmawati et al., 2026; Effendi et al., 2024). Sementara itu, siswa lain yang menyimak presentasi turut membentuk lingkungan belajar yang memungkinkan terjadinya interaksi dan pembelajaran bersama.

Secara keseluruhan, keterlibatan siswa selama kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan Canva dan praktik presentasi dapat menciptakan aktivitas yang bersifat partisipatif. Namun, keterlibatan tersebut tidak muncul hanya karena penggunaan aplikasi, melainkan didukung oleh desain kegiatan yang memberikan kesempatan untuk mencoba, bekerja sama, bertanya, memperoleh umpan balik, dan melakukan perbaikan (Putra et al., 2026). Pendampingan menjadi semakin penting karena sebagian siswa masih berada pada tahap awal dalam menggunakan Canva dan melakukan presentasi

Bahasa Inggris. Oleh karena itu, pelaksanaan kegiatan serupa perlu mempertahankan kombinasi antara demonstrasi, praktik langsung, pendampingan individual atau kelompok, kerja sama antarsiswa, dan latihan presentasi secara bertahap (Harahap & Rahmawati, 2024). Dengan pola tersebut, teknologi tidak ditempatkan sebagai tujuan akhir, tetapi sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, dan kontekstual.

4. Simpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pelatihan Canva dan praktik presentasi Bahasa Inggris bagi siswa kelas VI SDN 020 Sepaku memberikan pengalaman belajar yang mengintegrasikan keterampilan digital, kreativitas visual, dan komunikasi. Pelatihan Canva membantu siswa mengenal dan menggunakan fitur dasar aplikasi untuk menghasilkan bahan presentasi secara lebih mandiri, sekaligus memberikan ruang bagi siswa untuk memilih desain, mengatur elemen visual, dan mengekspresikan gagasan melalui produk digital. Bahan presentasi yang dihasilkan

selanjutnya dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung dalam praktik komunikasi Bahasa Inggris, terutama untuk membantu siswa mengorganisasi informasi dan mempertahankan alur penyampaian ketika melakukan presentasi. Meskipun siswa menunjukkan keberanian dan keterlibatan dalam praktik, beberapa kendala masih ditemukan pada penguasaan kosakata, pelafalan, penyusunan kalimat, dan kelancaran berbicara. Kegiatan juga menunjukkan bahwa pendampingan, praktik langsung, kerja sama antarsiswa, dan pemberian umpan balik merupakan bagian penting dalam mendukung keterlibatan siswa selama proses berlangsung. Dengan demikian, pelatihan Canva dalam kegiatan ini tidak hanya berorientasi pada penguasaan aplikasi, tetapi menjadi sarana untuk memberikan pengalaman penggunaan teknologi secara produktif sekaligus mendukung latihan komunikasi Bahasa Inggris. Untuk keberlanjutan kegiatan, penggunaan Canva perlu dipadukan dengan latihan Bahasa Inggris secara bertahap dan berkelanjutan agar keterampilan digital yang telah diperoleh dapat terus dimanfaatkan sebagai pendukung pengembangan kemampuan komunikasi siswa.

5. Daftar Pustaka

- Abubakar, M., Negeri, U. I., Makassar, A., & Nurpahmi, S. (2022). Problems Faced By Efl Students In Carrying Out Online Presentation. *English Language Teaching for EFL*, 4(2), 106–115. doi:https://doi.org/10.24252/elties.v4i2.31702
- Abuzar, M. R. C., Novia, L., Gorap, S. I., & Amaliah, S. (2025). BARUGA: Bangun Ragam Unggul Generasi Andalan melalui Literasi Digital dan Bahasa Inggris di SMK Telkom Makassar. *Diakoneo: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(1), 1-16.
- Adrianty, U. M., Rahayu, P., Eripuddin, E., Juhastris, A. N., Jannah, W. J., Syarifuddin, A., ... & Ardika, M. (2026). Peningkatan Kompetensi Digital Guru Bahasa Inggris melalui Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva. *Mejuajua: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 6(1), 9-16.
- Aliyah, S., Desi, E., Nasution, F. P., Maisaroh, E., & Palembang, N. G. (2025). Perancangan Desain Grafis dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Dengan Menggunakan Canva di SMPS Bina Satria. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, 2(2), 90-100.
- Andina Silvi Amalia, A. S. A., & Dwi Fita Heriyawati, D. F. H. (2025). Enhancing EFL students' engagement through Canva talk up media in a pesantren-based school. *Englisia : Journal of Language, Education, and Humanities*, 13(1), 88–104. doi:10.22373/ej.v13i1.31954
- Anjani, C., Dasar, P., Ainunnasya, R. N., & Maftuh, B. (2023). Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa. *Literasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia Dan Daerah*, 13(2).
- Anugrah, R., Nurfitriani, M., & Suci Pratiwi, A. (2025). JETBUS Journal of Education Transportation and Business Pengaruh Media PPT Interaktif Berbasis Canva Terhadap Speaking Skill pada Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas 4 SDN 1 Rahayu. *JETBUS Journal of Education Transportation and Business*, 2(1), 190–199.
- Bratakusumah, G. (2023). The Implementation of Canva as a Learning Media in Project-Based English Learning at SMAN 1 Banjaran: A Qualitative Study. *NextGen Education Review Journal EISSN: Xxxx-*

- Xxxx, I(1), 14.
doi:https://doi.org/10.58660/nextgen.v3i1.134
- Byrne, D. (2022). A worked example of Braun and Clarke's approach to reflexive thematic analysis. *Quality and Quantity*, 56(3), 1391–1412. doi:10.1007/s11135-021-01182-y
- Charisma, D., Sirniawati, S., & Wahyudin, W. (2024). Presentasi Digital untuk Meningkatkan Kemampuan ICT Guru Bahasa Inggris SMP Muhammadiyah. *Abdi Wiralodra: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 258-270.
- Diana, S. (2025). Blended Learning in a Public Speaking Class: Integrating Canva Learning Management System with Face to Face Session. *Conference on English Language Teaching*, 247–254. doi:10.24090/celti.2025.1328
- Effendi, M. I., Dewi, R. S. I., Nurjanah, L., Dibtasari, B. A., & Amaliya, F. N. (2024). Meningkatkan kreativitas guru melalui pelatihan pembuatan aplikasi sederhana berbasis Canva web prototype. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 4(3), 2256-2266.
- Fadli, Z., & Wahditiya, A. A. (2025). Pelatihan Canva for education: Meningkatkan keterampilan digital guru SMP 1 Watansoppeng. *PAKDEMAs: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 327-336.
- Ferawaty Syam, Abdu Rahman, Nugrah Juniar Umar, & Elok Faiqoh. (2023). Eksplorasi Kebutuhan Mahasiswa EFL Vokasi dalam Meningkatkan Keterampilan Presentasi Lisan Bahasa Inggris. *Seminar Nasional Terapan Riset Inovatif (SENTRINOV)*, 9(2), 211–214.
- Fuad Saifuddin, M., & Dwanda Putra, L. (2024). Digital Literacy in Elementary School: A Systematic Literature Review. *Gagasan Pendidikan Indonesia*, 5(2), 86–99. doi:10.30870/gpi.v5i2.24830
- Harahap, Y. M., & Rahmawati, W. T. (2024). Pemanfaatan Canva Animated Video dalam Pembuatan Video Speaking Academic. *Wahana Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(2), 70-78.
- Hayu, R., Anggraini, A. E., & Dewi, R. S. I. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva dalam Pembuatan Komik terhadap Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1844–1852. doi:10.31004/basicedu.v8i3.7531
- Mafiroh, R., Agustina, S., Megawati, F., & Phumpanit, Y. (2024). Cooperative Learning Using Canva to Boost Speaking Activities in a Primary School. *JOLLT Journal of Languages and Language Teaching*, 12(2), 723–737. doi:10.33394/joltt.v%vi%i.10455
- Maharani, S., Novia, L., Kaharuddin, A. L., Muhayyang, M., & Susilowati, A. (2026). Workshop Komik Digital Berbasis Canva untuk Mendukung Pembelajaran Menulis Teks Naratif pada Siswa SMA Negeri 8 Makassar. *NUMBAY: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 20-35.
- Miswaty, T. C. (2025). Pelatihan pembuatan media pembelajaran digital Bahasa Inggris dengan Canva dan PowerPoint untuk guru SMP. *Jurnal Ragam Pengabdian*, 2(1), 98-105.
- Ningrum, S. K., Sakmal, J., & Dallion, E. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva untuk Mengembangkan Budaya Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1500–1511. doi:10.31004/basicedu.v8i2.7432
- Nurhayati, N., Vianty, M., Nisphi, M. L., & Sari, D. E. (2022). Pelatihan dan pendampingan desain dan produksi media pembelajaran

- berbasis aplikasi canva for education bagi guru bahasa di Kota Palembang. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 171-180.
- Nurmalina, N., Rahila, C. D. I., Surbakti, A. H., Wahyuningsih, S. K., & Batubara, M. H. (2022). Pelatihan penggunaan aplikasi Canva sebagai upaya meningkatkan kemampuan literasi digital mahasiswa. *JPM-A-Jurnal Pengabdian Masyarakat As-Salam*, 2(2), 48-53.
- Putra, I. N. T. D., Evalinda, G., Qurata'ain, Q. A., Arif, M., Sugianto, R., & Putera, L. J. (2026). Pelatihan Pembuatan Media Komunikasi Visual Berbahasa Inggris Menggunakan Canva untuk Meningkatkan Literasi Digital Mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris: Training Program on Creating English-Language Visual Communication Media Using Canva to Enhance the Digital Literacy of English Education Program Students. *Darma Diksani: Jurnal Pengabdian Ilmu Pendidikan, Sosial, dan Humaniora*, 6(2), 425-433.
- Rahmawati, S., Novia, L., Amirullah, A., Muhayyang, M., & Alamsyah, A. (2026). Pelatihan Mind Mapping Berbasis Canva untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa SMAN 8 Makassar. *Jurnal Abdimas Komunikasi dan Bahasa*, 6(1), 8-16.
- Rasyid, H., & Bawiko, L. (2025). Analisis Penggunaan Media Canva pada Penugasan Mata Pelajaran IPS Kelas 8 di SMP Pesantren Nurul Falah Dampit. *JIPSOS: Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 3026-2089. doi:<https://doi.org/10.36636/jipsos.v3i2.7830>
- Revola, Y. R. (2023). Implementasi literasi digital dalam merancang desain pembelajaran bahasa Inggris bagi mahasiswa Tadris Bahasa Inggris menggunakan aplikasi Canva. *KENDURI: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(3), 100-114.
- Rezeki, T. I., & Sagala, R. W. (2025). Optimalisasi Pelatihan Pembuatan Media Interaktif Berbahasa Inggris Berbasis Canva Dan Powtoon Untuk Guru Sd. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sapangambe Manoktok Hitei*, 5(2), 293-304.
- Ridwan, S. L. (2025). Pemanfaatan Canva untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 9(2), 479-500. doi:10.26811/didaktika.v9i2.1291
- Rochmatul, M., Abin, L., Praja, T., & Juniar, D. (2024). Implementation of Canva Application as Digital Learning Media in Influencing Student Creativity Skills. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 11(3), 11. Retrieved from <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>
- Sari, M. I., Utari, S. D., & Arfiandhani, P. (2023). Creating English learning media using Canva: EFL students' perspective. *Teaching English as a Foreign Language Journal*, 2(2), 85-96. doi:10.12928/tefl.v2i2.467
- Savitri, F. A., & Ratri, D. P. (2025). Canva as a Creative Digital Learning Media for English Learning: A Student Perception Study. *Jurnal Kependidikan*, 14(2), 1811-1820. doi:<https://doi.org/10.58230/27454312.2184>
- Shinta Sari, D., & Sri Astuti, D. (2024). Implementasi Canva dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Menengah Atas Sungai Kakap Kubu Raya. *Journal of Education Research*, 5(2), 1066-1067. doi:10.37985/jer.v5i2.938.

- Shyafa Putri Maharani, L., Istiyati, S., & Yulisetiani, S. (2024). Analisis keterampilan literasi digital peserta didik melalui penggunaan e-learning sekolahku di sd islam diponegoro surakarta. *Jurnal Didaktika Dwija Indria*, 12(2), 55–59.
- Suama, A. M., Masobi, D. U. A., & Hikmawati, A. (2024). Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Inggris Modern Dengan Pelatihan Desain Kreatif Canva Untuk Pengajaran. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 6(1.1), 424-430.
- Sugiarni, E. W. D. (2024). The implementation of Canva as a digital learning tool in English learning at vocational school. *English Learning Innovation*, 5(2), 264–276. doi:10.22219/englie
- Sutirta, H., Trisakti, J. C., Rasul, A., Nurwirhanuddin, N., & Renyaan, A. (2026). Optimalisasi Keterampilan Digital Siswa melalui Pendampingan dan Pelatihan Aplikasi Canva. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(4), 4239-4243.
- Wiyannah, S., & Endahati, N. (2025). Canva Talking Presentation In Enhancing Speaking Proficiency: Students' Perceptions. *Globish: An English-Indonesian Journal for English, Education, and Culture*, 14(2), 183. doi:10.31000/globish.v14i2.13087
- Yudha, F. K., & Utami, R. D. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Google untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar di Boyolali. *Technomedia Journal*, 9(2), 213–227. doi:10.33050/tmj.v9i2.2203
- Zahri, N. S., & Rahmawati, F. P. (2024a). Strengthening presentation skills through TPACK-based canva media for elementary school students. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 7(1), 1–10. doi:10.12928/fundadikdas.v7i1.9878
- Zahri, N. S., & Rahmawati, F. P. (2024b). Strengthening presentation skills through TPACK-based canva media for elementary school students. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 7(1), 1–10. doi:10.12928/fundadikdas.v7i1.9878
- Zakariyah, M. F., Riyanto, Y., Lestari, G. D., & Zawawi, A. A. (2023). Implementation of Digital Literacy in the Development of Extracurricular Programs. *Jurnal Edukasi*, 17(1), 67–76. doi:10.15294/edukasi.v17i1.44684