

Pemanfaatan aplikasi canva untuk meningkatkan keterampilan desain grafis

Mega Asri Lestari^{1*}, Ahmad Mujaheed Bin Mohamed Kamil², Nur Atikah Binti Rofiee², Wahyu Akbar¹, Ahmad Zidan¹, Fadhila Zahra Putri¹

¹Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, Palangka Raya, Indonesia

²Sekolah Zakat Kedah, Alor Setar, Malaysia

*email Koresponden Penulis: mega2113110089@iain-palangkaraya.ac.id

Info Artikel

Riwayat Artikel

Diajukan: 2024-07-07

Diterima: 2024-08-20

Diterbitkan: 2024-08-28



Lisensi: cc-by-sa

Copyright © 2024 Penulis

ABSTRAK

Dalam rangka meningkatkan pengetahuan dan keterampilan pada siswa Kolej Agama Sultan Abdul Halim Mergong dalam mendesain dengan menggunakan Canva, maka diperlukan adanya sosialisasi yang relevan. Tentunya sosialisasi desain grafis pada aplikasi Canva ini bertujuan untuk menambah keterampilan, bentuk adaptif siswa pada teknologi serta menyalurkan kreatifitas siswa. Sosialisasi ini dilaksanakan di Laboratorium Komputer dalam bentuk Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM). Metode pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dengan pendekatan Service Learning (SL) dengan metode ceramah dan praktik. Sasaran atau mitra pada pelaksanaan pengabdian masyarakat ini adalah siswa Kolej Agama Sultan Abdul Halim Mergong, Alor Setar Kedah, Malaysia. Tingkat pemahaman peserta sebelum diberikan sosialisasi, nilai rata-ratanya adalah sebesar 50,5. Nilai rata-rata tersebut meningkat setelah peserta diberikan materi dan praktik secara langsung. Nilai rata-rata setelah dilakukan 3 kali pertemuan meningkat menjadi 86,5. Dengan demikian, sosialisasi ini dianggap berhasil dikarenakan adanya peningkatan pemahaman peserta. Dengan adanya sosialisasi ini, tentu menambah pengetahuan dan keterampilan siswa dalam dunia desain grafis. Sehubungan dengan hal tersebut, perlu adanya tinjau lanjut terkait pelatihan dengan materi yang lebih beragam dan menarik mengenai Canva. Selain itu, pihak sekolah harapannya memberikan kesempatan dan membiasakan metode pembelajaran melalui desain grafis agar peserta bisa adaptif dalam penggunaan Canva.

Kata Kunci: canva; desain grafis; pemanfaatan; sosialisasi

Cara mensitasi artikel:

Lestari, M. A., Kamil, A. M. B. M., Rofiee, N. A. B., Akbar, W., Zidan, A., & Putri, F. Z. (2024). Pemanfaatan aplikasi canva untuk meningkatkan keterampilan desain grafis. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)*, 5(4), 825–836. <https://doi.org/10.33474/jp2m.v5i4.22363>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan wacana dan wawasan baru bagi dunia untuk memudahkan manusia di semua sektor kebutuhan (Agustina & Suprianto, 2018). Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini meningkat setiap hari. Saat ini, penguasaan teknologi adalah salah satu faktor yang mendorong kemajuan suatu negara. Negara sangat dibutuhkan untuk mengembangkan teknologi karena hanya negara yang



menguasai teknologi yang tinggi yang dapat dianggap maju. Dengan kemajuan teknologi ini, kebiasaan manusia dan gaya hidup manusia sangat berubah. Teknologi sangat penting untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas di berbagai bidang, termasuk pendidikan. Menggunakan teknologi untuk mengelola lembaga pendidikan memiliki banyak manfaat, seperti memberi siswa kesempatan untuk menggunakan teknologi modern saat belajar dan meningkatkan efisiensi operasional (Asfiah et al., 2024). Dengan pesatnya perkembangan teknologi dan informasi, inovasi dalam proses pembelajaran tidak bisa dihindari (Meiliyadi et al., 2023). Dunia pendidikan saat ini bisa dikatakan tidak lepas dari peran media (Ridwana et al., 2022).

Untuk meningkatkan kualitas pendidikan, dunia pendidikan harus beradaptasi dengan kemajuan teknologi. Ini terutama berlaku untuk proses pembelajaran yang melibatkan teknologi informasi dan komunikasi (Komalasari, 2020). Menurut penelitian yang telah dilakukan oleh Rahmawati dan Nurachadija proses pembelajaran dapat menjadi lebih interaktif, terlibat, dan fleksibel dengan penggunaan teknologi seperti aplikasi mobile, platform online, atau aplikasi pembelajaran (Rahmawati & Nurachadija, 2023). Selain itu, penggunaan teknologi ini dapat mendorong partisipasi siswa yang lebih aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kualitas pendidikan (Maghfiroh, 2022). Siswa tidak akan menjadi gaptek dalam menghadapi kemajuan teknologi yang semakin canggih karena ini akan membuat siswa terbiasa dengan kemajuan yang cepat ini. Oleh sebab itu, siswa harus beradaptasi dengan segala perkembangan teknologi. Agar siswa terbiasa dengan menggunakan teknologi, dapat mengenkannya keterampilan berbasis teknologi salah satunya adalah desain grafis.

Desain grafis merupakan suatu metode penyampaian informasi melalui bahasa komunikasi visual dua dimensi atau tiga dimensi dengan menggunakan kaidah estetika. Dunia sekarang dapat berbicara tentang hal-hal baru dan melihat wawasan baru berkat kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Pada awalnya, desain grafis hanya digunakan untuk media cetak seperti buku, koran, majalah, atau brosur. Namun, seiring berjalannya waktu, desain grafis sekarang juga digunakan untuk media elektronik, yang kita sering sebut sebagai desain multimedia (Sarwosri et al., 2022). Desain grafis sebagai juga diartikan sebagai penerapan keterampilan komunikasi dan seni untuk kebutuhan bisnis dan industri (Efendi et al., 2023). Desain grafis adalah bentuk visual yang menyampaikan pesan dan informasi dengan menggunakan media gambar. Bagian desain grafis seperti teks dianggap sebagai gambar karena teks sendiri sering disebut simbol-simbol untuk menjelaskan makna karya yang telah dibuat (Nata et al., 2022). Desain grafis juga merujuk pada proses pembuatan, metode perancangan, baik melalui konsep atau melalui teknik perancangan, dan produk yang dihasilkan. Selain itu, desain grafis mencakup keterampilan desainer dan visual seperti memilih tipografi, ilustrasi, fotografi, pengolahan gambar, dan tata letak layout. Adobe Illustrator, atau Adobe, adalah salah satu program yang banyak digunakan oleh desainer di seluruh dunia. Photoshop dan Adobe After Effect, tetapi beberapa orang di Indonesia juga menggunakan Corel Draw untuk

mendesain. Namun, seiring berjalannya waktu, aplikasi desain yang sangat mudah diakses oleh para desainer telah meningkat. Beberapa contohnya adalah canva, VN, animaker, dan lainnya. Bertambahnya aplikasi desain ini akan membuat lebih mudah bagi desainer untuk membuat desain yang mereka inginkan dan membuat klien puas (Widyana & Waluyanto, 2022). Dengan demikian, seorang desainer harus lebih peka terhadap hal-hal baru dalam desain grafis. Akan tetapi, Canva menjadi aplikasi desain grafis yang banyak digunakan karena penggunaannya sangat mudah bagi pemula (Harianja, 2024). Dengan begitu, seorang pelajar selaku pemula dalam desainer grafis sebaiknya memiliki keterampilan dalam menggunakan Canva.

Canva merupakan aplikasi desain grafis online yang sangat mudah di akses. Dalam aplikasi tersebut, penggunaanya dapat membuat berbagai jenis desain, seperti resume, presentasi, poster, brosur, buklet, grafik, infografis, spanduk, penanda, buletin, dan banyak lagi. Canva dapat digunakan pada laptop melalui situs webnya dan dapat digunakan pada perangkat Android dan IOS. Keunggulan aplikasi Canva berisi berbagai desain yang menarik, banyak fitur yang tersedia, dan kemampuan untuk menghemat waktu saat membuat media (Tanjung & Faiza, 2019). Ini memungkinkan penggunanya untuk langsung mendesain sesuai keinginan mereka tanpa harus memulai desain dari awal (Mauludhi, 2023). Canva sangat populer di kalangan pemula karena banyaknya template tema yang menarik dan dapat diakses (Wibowo et al., 2023). Canva memiliki dua versi yakni versi gratis dan versi berlangganan (berbayar) (Saehan et al., 2023).

Dalam rangka meningkatkan pengetahuan dan keterampilan pada siswa Kolej Agama Sultan Abdul Halim Mergong dalam mendesain dengan menggunakan Canva, maka diperlukan adanya sosialisasi yang relevan. Tentunya sosialisasi desain grafis pada aplikasi Canva ini bertujuan untuk menambah keterampilan, bentuk adaptif siswa pada teknologi serta menyalurkan kreatifitas siswa. Sosialisasi ini dilaksanakan di Laboratorium Komputer Kolej Agama Sultan Abdul Halim Mergong dalam bentuk Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM).

METODE

Metode pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dengan pendekatan *Service Learning* (SL) (Kurniawan et al., 2022). Pendekatan metode SL pada kegiatan ini dengan metode ceramah dan praktik (Setyowati & Permata, 2018). Sasaran atau mitra pada pelaksanaan pengabdian masyarakat ini adalah siswa Kolej Agama Sultan Abdul Halim Mergong, Kedah, Malaysia. Sosialisasi ini diberikan kepada 20 siswa Kolej Agama Sultan Abdul Halim Mergong. Kegiatan ini dilakukan secara tatap muka dalam 3 kali pertemuan di Laboratorium Komputer Kolej Agama Sultan Abdul Halim Mergong pada hari Senin, 8 Juli 2024 – Rabu, 10 Juli 2024. Kegiatan ini meliputi pre-test, pemberian materi, sosialisasi membuat desain grafis, dan praktik secara langsung serta melakukan post-test setelah kegiatan sosialisasi berlangsung. Siswa akan diperkenalkan dengan aplikasi Canva dan fitur-fitur yang ada di Canva. Selanjutnya, dilaksanakan kegiatan praktikum secara bersama-sama. Siswa akan membuat desain grafis mengikuti instruksi yang

diberikan oleh instruktur. Metode pengabdian kepada masyarakat ini tertera pada gambar 1.



Gambar 1. Tahapan pengabdian masyarakat (Pramanik et al., 2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melaksanakan kegiatan sosialisasi, untuk mengetahui seberapa baik pemahaman siswa Kolej Agama Sultan Abdul Halim Mergong terhadap penggunaan Canva, tim pengabdian melakukan survei dan wawancara dengan Ahmad Mujaheed Bin Mohamed Kamil selaku Ketua Bahagian Pentadbiran dan Kewangan Lembaga Pengurusan Sekolah Zakat Kedah, pada tanggal 4 Juli 2024. Wawancara kepada Ustaz Mujaheed ini sebagai langkah awal untuk meminta izin mengadakan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat serta bertanya apa yang dibutuhkan oleh pelajar Kolej Agama Sultan Abdul Halim Mergong, dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Proses wawancara bersama Ketua Bahagian Pentadbiran dan Kewangan Lembaga Pengurusan Sekolah Zakat Kedah

Selanjutnya pada hari yang sama, kami berdiskusi bersama Nur Atikah Binti Rofiee selaku Ketua Unit Pentadbiran dan Operasi Sekolah Lembaga Zakat Negeri Kedah. Dalam kesempatan yang sama juga Cik Nur Atikah menjelaskan mengenai latar belakang Sekolah Zakat Kedah dan menjelaskan harapan kegiatan PKM kedepannya, sebagaimana dalam gambar 3.



Gambar 3. Diskusi bersama Ketua Unit Pentadbiran dan Operasi Sekolah Lembaga Zakat Negeri Kedah

Setelah itu, kami berdiskusi dengan Mohd Haris Faiza Bin Abd Aziz Al-Hafiz selaku Pengetua atau Kepala Sekolah di sekolah dengan tujuan ingin memantapkan program PKM yang akan dilaksanakan. Pihak sekolah meminta untuk menyelenggarakan kegiatan berupa sosialisasi mengenai desain grafis. Hasil wawancara dan survei menunjukkan bahwa siswa Kolej Agama Sultan Abdul Halim Mergong akan mendapat manfaat dari kegiatan ini karena sebelumnya belum pernah ada kegiatan yang membahas penggunaan Canva. Hasil diskusi dengan pihak tersebut juga menetapkan bahwa sosialisasi desain grafis pada penggunaan Canva disepakati dilaksanakan pada tanggal 8 Juli 2024 – 10 Juli 2024. Sosialisasi penggunaan aplikasi Canva juga banyak digunakan dalam kegiatan PKM di berbagai bidang (Nurhayaty et al., 2022).

Setelah melalui tahap investigasi, selanjutnya melalui tahapan persiapan. Dalam proses persiapan sosialisasi, tim pengabdian menyusun materi yang akan disampaikan, melakukan perancangan sosialisasi dengan berdiskusi bersama guru konselor di Kolej Agama Sultan Abdul Halim Mergong pada tanggal 5 Juli 2024 terkait dengan menetapkan peserta, menetapkan instrumen pertanyaan untuk soal pre-test post-test melalui google form dan menetapkan rangkaian sosialisasi.

Kegiatan sosialisasi desain grafis dengan menggunakan aplikasi Canva bagi siswa Kolej Agama Sultan Abdul Halim, Mergong, Kedah Malaysia diadakan pada hari Senin, 8 Juli 2024 – Rabu, 10 Juli 2024. Kegiatan ini sukses diikuti oleh perwakilan 2 kelas tingkatan 4 Kolej Agama Sultan Abdul Halim Mergong dengan jumlah keseluruhan peserta yaitu 20 orang. Sosialisasi ini dilakukan secara tatap muka di Laboratorium Komputer Kolej Agama Sultan Abdul Halim Mergong. Kegiatan ini dihadiri oleh guru konselor dan perwakilan guru Kolej Agama Sultan Abdul Halim Mergong. Kegiatan dimulai setiap pukul 15.30 – 17.00 MST dan di buka oleh Guru Konselor Kolej Agama Sultan Abdul Halim Mergong. Kegiatan ini bertujuan untuk menambah pengetahuan, menambah keterampilan, bentuk adaptif siswa pada teknologi serta menyalurkan kreatifitas siswa. Dewasa ini, desain grafis telah menjadi bagian penting dari berbagai sektor kehidupan, terutama untuk mendukung sektor ekonomi dan pemasaran (Satiti et al., 2022). Oleh karena itu, kemampuan dan keterampilan membuat desain grafis sangat diperlukan. Sosialisasi ini dihadiri oleh 20 siswa Kolej Agama Sultan Abdul Halim Mergong.

Tabel 1. Daftar nama peserta

No.	Nama Peserta	No.	Nama Peserta
1.	Muhammad Faris Luqman Bin Shaifol Asri	11.	Uwais Alqhari Bin Mohd Zulkhairi
2.	Muhammad Muttaqi Bin Mohamad Fouzi	12.	Muhammed Ikhwan Bin Anuar
3.	Muhammad Haziq Bin Mohd Ataff	13.	Muhammad Firdaus Iman Bin Md Nasir
4.	Muhammad Bin Aminudin	14.	Muhammad Hamiz Bin Shahrul Nizar
5.	Muhammad Harith Najwan Bin Mohd Nasir	15.	Harraz Bin Zafarul Azain
6.	Muhammad Amir Rahman Bin Fizul	16.	Muhammed Danish Bin Azman
7.	Ali Imran Bin Mohd Zaim	17.	Wan Muhammad Akiff Hakimi Bin Aziz
8.	Muhammad Azim Syamil Bin Sofian	18.	Muhammed Adib Irfan Bin Saiful Anuar
9.	Humaidi Bin Sofian	19.	Adi Bukhari Bin Soearmanzamzuri
10.	Muhammad Zawir Mifdhal Bin Mohamad Nawawi	20.	Muhammed Zufar Alif Bir Zaidi

Pada hari pertama, sebelum memulai sosialisasi, peserta dan tim pengabdian menyiapkan media yang dibutuhkan yaitu komputer, TV Proyektor, dll. Setelah itu, peserta diminta untuk mengisi pertanyaan pre-test untuk mengukur sejauh mana peserta mengenali aplikasi Canva. Setelah media sudah disiapkan, peserta dipersilakan untuk login aplikasi Canva di website pada komputer masing-masing. Setelah semua terpasang dan mendaftarkan akun, dilanjutkan dengan penyampaian materi mengenai penggunaan aplikasi Canva.



Gambar 4. Penyampaian materi

Materi yang disampaikan pada kegiatan ini yakni terkait dengan cara mendesain dengan menggunakan aplikasi Canva. Materi pertama yang disampaikan adalah terkait dengan pengertian Canva. Canva merupakan aplikasi desain yang menggunakan teknologi drag and drop yang memberikan penggunaanya dapat mengakses ke beberapa fitur yang ada seperti font, gambar, dan bentuk pada saat proses pembuatannya (Isnaini et al., 2021). Setelah pemberian materi Canva, kemudian dilanjutkan dengan sejarah Canva. Setelah itu, peserta sosialisasi juga dijelaskan mengenai manfaat dan fitur-fitur yang ada di aplikasi Canva. Pada saat sosialisasi berlangsung, peserta sangat antusias bertanya mengenai cara penggunaan canva dan cara menggunakan fitur-fitur yang ada di Canva.

Pada hari kedua, peserta sosialisasi dipersilakan untuk praktik langsung dengan cara membuat sebuah poster ucapan bebas. Pada saat praktik juga, peserta diperkenalkan cara mencari template, mengganti warna pada template dan menambah elemen seperti teks, gambar dan simbol. Selain itu, peserta sosialisasi

juga diajarkan bagaimana mengunggah foto yang akan dimuat dalam desain. Kemudian, peserta juga diajarkan cara untuk mengunduh desain yang telah dibuat.



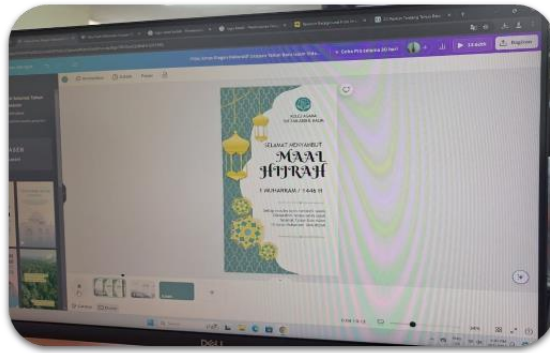
Gambar 5. Pendampingan saat praktik

Pada hari ketiga, para peserta diminta untuk praktik kedua dengan membuat poster ucapan dengan tema tahun baru Islam yang ditujukan seolah mereka adalah tim Media Kolej Agama Sultan Abdul Halim Mergong. Pada praktik kedua, peserta diberikan kebebasan untuk mendesain dengan tanpa bantuan atau dampingan dari instruktur. Pada saat praktik, peserta dibebaskan untuk berkreatifitas sesuai dengan kreasi masing-masing asalkan terbatas pada poster ucapan dengan tema yang telah ditentukan tadi.



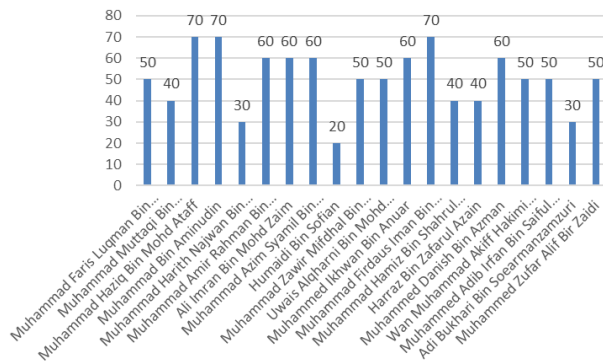
Gambar 6. Praktik tanpa dibimbing

Kegiatan praktik secara langsung ini bertujuan untuk mengukur kemampuan peserta dalam mengimplementasikan dari materi yang sudah disampaikan. Oleh sebab itu, hasil daripada praktik ini ingin melihat seberapa jauh peserta memahami bagaimana penggunaan aplikasi Canva sebagai tools untuk mendesain grafis. Setelah membuat poster, peserta diminta untuk mengisi post test untuk mengukur sejauh mana pengetahuan peserta terkait dengan materi dan praktik yang sudah dilakukan.



Gambar 7. Hasil poster yang dibuat oleh siswa

Secara umum berdasarkan kegiatan sosialisasi desain grafis dengan menggunakan aplikasi Canva pada siswa Kolej Agama Sultan Abdul Halim Mergong yang telah dilakukan memperoleh hasil diantaranya, sosialisasi dapat berjalan lancar dari awal hingga akhir, para siswa dinyatakan memahami materi yang dijelaskan dengan dibuktikan pada hasil praktik membuat poster, para siswa sudah dapat membuat poster sesuai dengan tema yang ditentukan, dan peserta merasa senang dan antusias telah mengikuti sosialisasi ini. Setelah membuat poster, peserta diminta untuk mengisi post-test. Hasil post-test ini ingin melihat sejauh mana pemahaman peserta terhadap penggunaan aplikasi Canva setelah diberikan materi dan praktik.

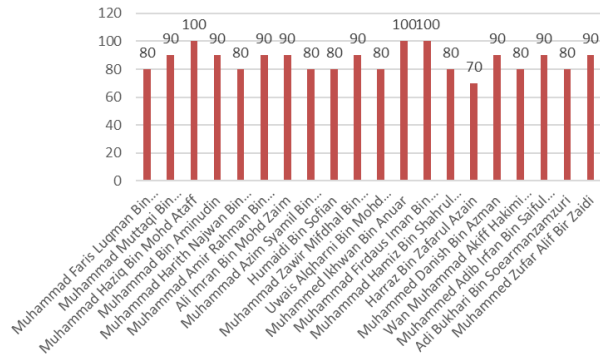


Gambar 8. Grafik hasil pre-test peserta

Dari grafik tersebut menunjukkan bahwa nilai terendah pengetahuan peserta sebelum diberikan materi mengenai Canva sebesar 20 dan nilai tertinggi sebesar 70. Artinya, sebagian besar peserta belum mengetahui dan belum pernah menggunakan aplikasi Canva. Dengan demikian, pengabdian masyarakat ini sangat cocok dilakukan di Kolej Agama Sultan Abdul Halim Mergong.

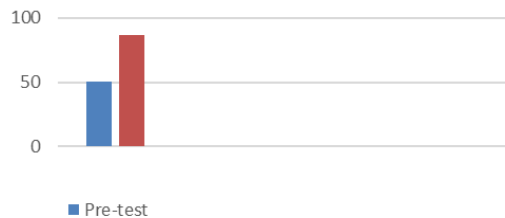
Adapun setelah diberikan materi, praktik dengan pendampingan dan praktik secara mandiri, pengetahuan peserta sosialisasi menjadi meningkat. Hal ini dibuktikan dengan nilai post-test setelah peserta mengerjakan soal post-test. Nilai yang diperoleh menjadi meningkat. Nilai terendah peserta sebesar 70 dan nilai

tertinggi sebesar 100. Artinya setelah dilakukan sosialisasi dan praktik dalam dua kali, peserta mengalami peningkatan pengetahuan terhadap pemanfaatan Canva.



Gambar 9. Grafik hasil post-test peserta

Dari data-data tersaji diatas menunjukkan pengetahuan peserta setelah melakukan 3 kali pertemuan mengenai sosialisasi pemanfaatan canva. Ada 10 pertanyaan yang menjadi alat ukur pemahaman peserta terkait dengan pemanfaatan Canva. Tingkat pemahaman peserta sebelum diberikan sosialisasi, nilai rata-ratanya adalah sebesar 50,5. Nilai rata-rata tersebut meningkat setelah peserta diberikan materi dan praktik secara langsung. Nilai rata-rata setelah dilakukan 3 kali pertemuan meningkat menjadi 86,5. Dengan demikian, sosialisasi ini dianggap berhasil dikarenakan adanya peningkatan pemahaman peserta. Hal tersebut juga dapat dilihat pada grafik dibawah ini.



Gambar 10. Grafik Perbandingan nilai rata-rata antara pre-test dan post-test

Setelah melaksanakan sosialisasi, tahap berikutnya merupakan refleksi dan demontrasi. Selama proses refleksi, siswa harus mempertimbangkan bagaimana pengalaman, pengetahuan, dan keterampilan mereka dapat berkorelasi dengan kehidupan mereka sendiri. Tujuannya adalah agar siswa dapat menghubungkan pengalaman mereka dan kehidupan pribadi mereka, dan kemudian menggunakan pengetahuan mereka untuk meningkatkan kualitas hidup yang lebih baik. Pada tahap demonstrasi siswa merenungi apa yang telah mereka pelajari, bagaimana mereka belajar, dan kontribusi atau layanan yang mereka berikan kepada masyarakat. Dimulai dengan penyelidikan, siswa mencatat setiap aspek proses. Siswa menunjukkan kemampuan dan bakat mereka dalam demonstrasi.

SIMPULAN

Berdasarkan kegiatan pengabdian masyarakat dengan mitra Kolej Agama Sultan Abdul Halim Mergong dengan berupa sosialisasi desain grafis pada aplikasi Canva menjadikan salah satu upaya adaptasi siswa dengan perkembangan teknologi. Dengan dibekali keterampilan desain grafis dengan menggunakan aplikasi Canva, siswa dapat membuat suatu desain yang menarik dan kekinian. Keterampilan desain grafis ini juga akan berguna tidak hanya saat sosialisasi saja, tetapi berkelanjutan. Sosialisasi Canva ini menjadikan peluang untuk siswa belajar bagaimana menjadi seorang desainer grafis. Sebelum sosialisasi, rata-rata skor pemahaman peserta adalah 50,5. Rata-rata skor meningkat setelah pemberian materi dan latihan langsung kepada peserta. Setelah 3 sesi, skor rata-rata meningkat menjadi 86,5. Oleh karena itu, sosialisasi ini dapat dikatakan berhasil karena meningkatkan pemahaman peserta. Dengan adanya sosialisasi ini, menambah pengetahuan dan keterampilan siswa dalam dunia desain grafis dan meningkatkan kreatifitas siswa. Sehubungan dengan hal tersebut, perlu adanya tinjau lanjut terkait pelatihan dengan materi yang lebih beragam dan menarik mengenai Canva, karena banyak peserta yang sangat antusias. Selain itu juga masih banyak materi menarik lainnya yang dapat dipelajari dan dijadikan bahan pelatihan kedepannya. Selain itu, pihak sekolah harapannya memberikan kesempatan dan membiasakan metode pembelajaran melalui desain grafis agar peserta bisa adaptif dalam penggunaan Canva.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Lembaga Zakat Negeri Kedah, Kolej Agama Sultan Abdul Halim Mergong, Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LP2M) IAIN Palangka Raya dan kepada Bapak Wahyu Akbar, S.E. Sy., M.E selaku Dosen Pendamping Lapangan telah membantu kami baik secara materil dan moril sehingga pengabdian ini bisa terlaksana dengan baik dan lancar. Pengabdian ini tidak akan berhasil tanpa kerja sama, dukungan, dan kepercayaan dari berbagai pihak.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustina, R., & Suprianto, D. (2018). Pelatihan Desain Grafis Dan Fotonovela Untuk Warga Desa Ngemal Kec. Wajak Kab. Malang. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), Article 3. <https://doi.org/10.24198/kumawula.v1i3.23457>
- Asfiah, A. N., Khorunnisa, N., & Rustini, T. (2024). Peran Teknologi dalam Meningkatkan Efisiensi Pengelolaan Sarana dan Prasarana Pendidikan. *Jurnal El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(3), Article 3. <https://doi.org/10.47467/elmujtama.v4i3.1436>
- Efendi, Y., Muzawi, R., Lusiana, Tashid, & Rio, U. (2023). Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreatifitas Minat Usaha Pemuda Tuah Karya Pekanbaru. *J-PEMAS - Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.33372/j-pemas.v4i1.914>

- Harianja, A. H. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Smk Swasta Nusantara Lubuk Pakam. *Jurnal Comiuser*, 1(01), Article 01. <https://jurnal.uhn.ac.id/index.php/comiuser/article/view/1464>
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan Desain Menggunakan Canva. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291–295. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.6434>
- Komalasari, R. (2020). Manfaat Teknologi Informasi dan Komunikasi di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Tematik*, 7(1), Article 1. <https://doi.org/10.38204/tematik.v7i1.369>
- Kurniawan, R., Tarantang, J., Akbar, W., Hakim, S., Sukmana, E. T., & Hafizi, R. (2022). Literasi Pemanfaatan Aplikasi Keuangan Digital Bukukas Pada Umkm Di Kota Sampit, Kalimantan Tengah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Formosa*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.55927/jpmf.v1i1.342>
- Maghfiroh, W. (2022). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Melalui Penerapan Teknologi Informasi di MI Miftahul Ulum Bago Pasirian. *Jurnal Petisi (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.36232/jurnalpetisi.v3i1.1800>
- Mauludhi, J. (2023). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Siswa di SD N 3 Jatilawang. *Jurnal Pengabdian Mitra Masyarakat (JPMM)*, 5(2), Article 2. <https://doi.org/10.35671/jpmm.v5i2.2584>
- Meiliyadi, L. A. D., Ruhana, B. A., & Khasanah, N. (2023). Pengenalan Virtual Laboratory berbasis Physics Education Technology (PhET) Interactive Simulation sebagai Alternatif Praktikum pada Siswa Sekolah Internasional Luar Negeri Riyadh. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 19(1), Article 1. <https://doi.org/10.20414/transformasi.v19i1.6189>
- Nata, A., Helmiah, F., & Rohminatin, R. (2022). Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreatifitas Remaja Dalam Berwirausaha. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 747–750. <https://doi.org/10.31004/cdj.v3i2.4703>
- Nurhayaty, E., Pramularso, E. Y., Marginingsih, R., & Susilowati, I. H. (2022). Pelatihan Membuat Media Promosi Sederhana dengan Aplikasi Canva di Yayasan Desa Hijau. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.31294/jabdimas.v5i1.10522>
- Pramanik, P. D., Achmadi, M., & Nasution, D. Z. (2021). Media Belajar Inovatif bagi Siswa SDN 05 Pesanggrahan Jakarta: PKM dengan Konsep Service Learning. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi dan Perubahan*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.59818/jpm.v1i1.343>
- Rahmawati, S., & Nurachadija, K. (2023). Inovasi Pendidikan Dalam Meningkatkan Strategi Mutu Pendidikan. *Bersatu: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 1(5), Article 5. <https://doi.org/10.51903/bersatu.v1i5.303>
- Ridwana, R., Nafisyah, V. A., Yani, A., Setiawan, I., Waluya, B., Mulyadi, A., & Rosyana, M. (2022). Pengembangan Media Digital untuk Meningkatkan Minat Siswa dan Kualitas Pembelajaran Geografi di Sekolah. *Transformasi: Jurnal*

- Pengabdian Masyarakat*, 18(2), Article 2.
<https://doi.org/10.20414/transformasi.v18i2.5501>
- Saeahan, A., Kusmanto, K., Suryadi, S., & Pohan, T. H. (2023). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Promosi Produk UMKM. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Gemilang (JPMG)*, 3(2), Article 2.
<https://doi.org/10.58369/jpmg.v3i2.129>
- Sarwosri, Rochimah, S., Akbar, R. J., Oranova, D., & Yuhana, U. L. (2022). Pelatihan Desain Grafis untuk Guru-Guru di SMP AL-Uswah Surabaya. *Sewagati*, 6(4), Article 4. <https://doi.org/10.12962/j26139960.v6i4.170>
- Satiti, W. S., Umardiyah, F., Hidayatulloh, F., Munfarida, N. F., Fatmawati, M., & Hanafi, A. (2022). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva untuk Remaja di Desa Kalikejambon. *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), Article 3. <https://doi.org/10.32764/abdimasif.v3i3.3260>
- Setyowati, E., & Permata, A. (2018). Service Learning: Mengintegrasikan Tujuan Akademik Dan Pendidikan Karakter Peserta Didik Melalui Pengabdian Kepada Masyarakat. *Bakti Budaya: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.22146/bb.41076>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Jurnal Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 7(2), Article 2. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Wibowo, G. W. N., Cahya, A. D. F., & Sofiyati, A. (2023). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru dalam memanfaatkan PMM (Platform Merdeka Mengajar). *Jurnal Pengabdian Harapan Bangsa*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.56854/jphb.v1i2.56>
- Widyana, A. I., & Waluyanto, H. D. (2022). Pengembangan Kreativitas Desainer Melalui Aplikasi Grafis Dalam Perancangan Desain Komunikasi Visual. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(0), Article 0.
<https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/12231>