

Pelatihan Desain Grafis Canva Sebagai Strategi Meningkatkan Kreativitas Anak-anak di Desa Kawungluwuk

Arini Putri Siti Rohani¹, Mellyana Dwi Putri², Tiktik Rosmiati³

^{1,2,3} STAI Riyadhul Jannah, Subang, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Mellyana Dwi Putri

E-mail: Mellyanadwiputri1@gmail.com

Abstrak

Peningkatan kreativitas anak-anak merupakan aspek penting dalam pengembangan sumber daya manusia. Desa Kawungluwuk, khususnya Dusun 2, Rt 06 RW 02, memiliki potensi besar dalam aspek ini, namun akses terhadap program pengembangan kreativitas masih terbatas. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak-anak di desa tersebut melalui pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva. Sasaran kegiatan ini adalah anak-anak usia 10 hingga 15 tahun yang memiliki minat dalam pengembangan keterampilan kreatif namun memiliki keterbatasan akses terhadap program berbasis teknologi. Pendekatan partisipatoris diterapkan dengan melibatkan komunikasi interaktif antara pelatih dan peserta untuk memastikan transfer keterampilan dan pemahaman yang efektif. Metode yang digunakan mencakup penyampaian materi, praktek desain, dan evaluasi hasil karya. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan ekspresi diri peserta melalui desain grafis. Kesimpulannya, pelatihan desain grafis Canva terbukti menjadi strategi yang efektif dalam mengembangkan kreativitas anak-anak di Kawungluwuk, memberikan mereka kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam dunia digital sejak dini.

Kata kunci - pelatihan, desain grafis, kreativitas, pengabdian masyarakat, canva

Abstract

The enhancement of children's creativity is a crucial aspect of human resource development. Kawungluwuk Village, specifically Dusun 2, RT 06 RW 02, holds great potential in this area, but access to creativity development programs remains limited. This community service activity aims to enhance the creativity of children in this village through graphic design training using the Canva application. The target group consists of children aged 10 to 15 years who have an interest in developing creative skills but face limited access to technology-based programs. A participatory approach is employed by involving interactive communication between trainers and participants to ensure effective transfer of skills and understanding. The methods used include material delivery, design practice, and evaluation of the participants' work. The results indicate significant improvements in critical thinking skills, problem-solving abilities, and self-expression through graphic design. In conclusion, Canva graphic design training has proven to be an effective strategy for developing the creativity of children in Kawungluwuk, providing them with opportunities to actively participate in the digital world from an early age.

Keywords - training, graphic design, creativity, community service, canva

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era digital saat ini memberikan pengaruh besar terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam pendidikan, bisnis, dan komunikasi. Pemanfaatan teknologi, seperti desain grafis, menjadi penting untuk membantu anak-anak mengembangkan keterampilan kreatif yang relevan dengan kebutuhan zaman. Menurut penelitian Hidayatullah dkk. (2023), teknologi berperan penting dalam meningkatkan aksesibilitas, kualitas pembelajaran, dan keadilan sosial di berbagai sektor. Namun, di beberapa daerah, akses terhadap program pengembangan keterampilan berbasis teknologi masih terbatas.

Desa Kawungluwuk, yang terletak di Kecamatan Tanjungsiang, memiliki potensi besar dalam pengembangan kreativitas sumber daya manusianya, namun terbatasnya akses terhadap pelatihan teknologi membatasi perkembangan kreativitas anak-anak di wilayah tersebut. Untuk mendukung potensi ini, diperlukan kegiatan pengabdian masyarakat yang dapat memperkenalkan keterampilan teknologi, seperti desain grafis, sebagai media untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis anak-anak. Canva, sebuah aplikasi desain grafis yang mudah digunakan, merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif karena menawarkan beragam template dan alat desain yang dapat membantu anak-anak mengekspresikan diri secara visual (Tanjung & Fazia, 2019).

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dirancang sebagai upaya untuk memberikan anak-anak di Dusun 2, RT 06 RW 02, Desa Kawungluwuk, akses terhadap pelatihan desain grafis berbasis aplikasi Canva. Program ini melibatkan komunikasi interaktif dan pendekatan partisipatoris antara pelatih dan peserta agar proses pembelajaran lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta. Sasaran kegiatan ini adalah anak-anak berusia 10 hingga 15 tahun yang tertarik dalam pengembangan keterampilan visual, tetapi menghadapi keterbatasan akses terhadap program berbasis teknologi. Melalui kegiatan ini, anak-anak tidak hanya diperkenalkan dengan dasar-dasar desain grafis, tetapi juga diajak untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengekspresikan ide-ide mereka melalui desain yang kreatif.

Program pelatihan ini melibatkan tiga tahapan utama: perencanaan, pelaksanaan kegiatan, dan evaluasi. Tahap perencanaan mencakup persiapan materi, alat, dan metode yang digunakan untuk memastikan kegiatan berjalan lancar. Pada tahap pelaksanaan, anak-anak diperkenalkan pada fitur-fitur dasar Canva dan diberi kesempatan untuk berlatih secara langsung di bawah bimbingan pelatih. Tahap evaluasi dilakukan dengan menilai hasil karya peserta berdasarkan kreativitas, ketepatan penggunaan elemen desain, serta kemampuan mereka dalam mengekspresikan ide secara visual. Dengan adanya evaluasi, diharapkan anak-anak dapat memahami konsep desain yang baik dan terus mengembangkan keterampilan ini di masa mendatang.

Dengan dilaksanakannya program ini, diharapkan anak-anak di Desa Kawungluwuk dapat memiliki keterampilan desain grafis yang memadai untuk mendukung perkembangan kreativitas mereka di era digital, sehingga mampu berpartisipasi aktif dalam masyarakat berbasis teknologi.

METODE

Metode Kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan metode partisipatoris, dengan melibatkan anak-anak sebagai peserta aktif dalam proses pembelajaran desain grafis. Kegiatan ini dilaksanakan di Dusun 2, RT 06 RW 02, Desa Kawungluwuk, dan menyasar anak-anak usia 10 hingga 15 tahun. Metode ini dirancang untuk mendorong interaksi dan komunikasi antara pelatih dan peserta, guna memastikan transfer keterampilan yang efektif. Sasaran utama dari kegiatan ini adalah anak-anak di Desa Kawungluwuk yang memiliki ketertarikan dalam pengembangan keterampilan visual, namun memiliki keterbatasan akses terhadap pelatihan teknologi. Peserta diharapkan dapat memperoleh pengetahuan dasar desain grafis serta kemampuan untuk menggunakan aplikasi Canva sebagai media ekspresi kreatif. Kegiatan ini terdiri dari tiga tahapan utama: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, tim pengabdian masyarakat melakukan persiapan materi dan alat yang diperlukan, termasuk laptop, perangkat lunak Canva, serta materi presentasi yang disesuaikan dengan usia dan kemampuan peserta. Selain itu, disusun pula modul pelatihan dasar yang mencakup elemen-elemen desain, seperti warna, tipografi, dan komposisi. Komunikasi interaktif dipersiapkan untuk memastikan bahwa materi yang disampaikan dapat diterima dan dipahami oleh anak-anak.

2. Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan dimulai dengan pengenalan aplikasi Canva, meliputi penjelasan fitur-fitur dasar yang ada pada aplikasi. Setelah itu, peserta diberikan contoh dan instruksi langsung mengenai cara membuat desain sederhana, seperti poster bertema kebersihan. Anak-anak diberikan kebebasan dalam memilih elemen desain sesuai dengan kreativitas masing-masing, dengan bimbingan dari pelatih. Pendekatan partisipatoris diterapkan dengan memberikan kesempatan kepada peserta untuk bertanya dan berdiskusi mengenai desain yang sedang mereka buat, sehingga proses belajar menjadi interaktif.

3. Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai hasil karya peserta berdasarkan beberapa aspek, antara lain kombinasi warna, kesesuaian elemen desain, kerapian, dan kreativitas dalam menyampaikan ide. Setiap karya peserta diapresiasi dan diberikan umpan balik konstruktif untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep desain yang baik. Evaluasi ini bertujuan agar peserta dapat memahami kekuatan dan kelemahan dari desain mereka, serta memberikan motivasi untuk terus mengembangkan keterampilan desain grafis.

Dengan metode partisipatoris ini, diharapkan anak-anak tidak hanya belajar tentang desain grafis secara teknis, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan komunikasi, berpikir secara kritis, dan pemecahan masalah yang dapat berguna dalam kehidupan sehari-hari.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan desain grafis menggunakan Canva dilaksanakan di Dusun 2, RT 06 RW 02, Desa Kawungluwuk, dengan melibatkan anak-anak usia 10 hingga 15 tahun sebagai peserta. Program ini bertujuan untuk memberikan keterampilan dasar dalam desain grafis dan meningkatkan kreativitas melalui media teknologi yang dapat diakses dengan mudah. Berikut hasil yang diperoleh dalam tahapan pelaksanaan kegiatan ini:

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, tim pengabdian masyarakat mempersiapkan berbagai kebutuhan yang meliputi peralatan seperti laptop, modul materi, dan akses aplikasi Canva. Persiapan ini bertujuan untuk memastikan seluruh peserta mendapatkan pengalaman belajar yang optimal. Selain itu, tim juga menyusun materi yang relevan dan disesuaikan dengan usia peserta, seperti konsep dasar desain grafis dan cara penggunaan aplikasi Canva secara sederhana dan mudah dipahami. Penggunaan Canva sebagai aplikasi desain grafis dipilih karena kemudahan aksesnya, fitur-fiturnya yang mudah digunakan, serta ketersediaan berbagai template yang dapat mendorong kreativitas anak-anak tanpa memerlukan keterampilan teknis yang mendalam (Tanjung & Fazia, 2019).

Proses perencanaan juga melibatkan komunikasi aktif antara tim dan pihak-pihak lokal, termasuk orang tua dan tokoh masyarakat setempat, untuk memastikan dukungan yang memadai dalam pelaksanaan kegiatan. Dengan pendekatan ini, diharapkan setiap peserta dan orang tua mendapatkan pemahaman mengenai tujuan dan manfaat kegiatan pelatihan. Menurut Prasetyo dkk. (2023), keberhasilan sebuah pelatihan di kalangan anak-anak bergantung pada keterlibatan komunitas dan pemahaman akan pentingnya keterampilan kreatif di era teknologi. Hal ini mendukung partisipasi aktif dan meningkatkan antusiasme peserta dalam mengikuti program pelatihan.

2. Pelaksanaan Kegiatan

Tahap pelaksanaan dimulai pengenalan aplikasi Canva. Pelatih memberikan penjelasan mengenai fitur dasar Canva, seperti cara menggunakan template, memilih elemen desain, dan mengatur tata letak. Dengan menggunakan contoh desain sederhana, anak-anak diperkenalkan pada elemen dasar desain grafis seperti warna, tipografi, dan komposisi. Setiap peserta diberikan kesempatan untuk membuat poster bertema kebersihan, dengan bimbingan langsung dari pelatih. Pendekatan pembelajaran interaktif ini memungkinkan anak-anak untuk lebih memahami langkah-langkah pembuatan desain grafis dan mempelajari cara mengkomunikasikan ide mereka secara visual.

Para peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi selama sesi praktik. Beberapa peserta mampu mengeksplorasi fitur Canva secara mandiri, sementara yang lain membutuhkan bimbingan lebih lanjut dalam memilih elemen desain dan menentukan komposisi warna yang tepat. Anak-anak belajar menyesuaikan desain mereka dengan tema yang telah ditentukan, dan hal ini mendorong mereka untuk berpikir kreatif serta mengembangkan keterampilan visual mereka. Berdasarkan penelitian Resmini et al. (2021), pelatihan yang melibatkan aplikasi visual seperti Canva mampu meningkatkan keterampilan komunikasi dan ekspresi diri anak-anak, karena mereka dapat menggabungkan berbagai elemen desain untuk menyampaikan pesan secara efektif.

Melalui kegiatan ini, anak-anak juga diajak berdiskusi mengenai proses desain mereka, termasuk kendala yang dihadapi dan ide-ide yang ingin mereka sampaikan. Proses komunikasi ini tidak hanya meningkatkan keterampilan desain mereka, tetapi juga membantu mereka memahami pentingnya kerja sama dan bimbingan dalam mencapai hasil yang diinginkan.



Gambar 1.
Penyampaian Materi

Pada gambar 1. Penyampaian materi meliputi penjelasan mengenai fungsi fitur-fitur yang terdapat di dalam aplikasi serta jenis-jenis desain yang dapat dibuat dalam aplikasi. Setelah menyampaikan materi singkat mengenai aplikasi Canva kegiatan dilanjutkan dengan praktik pembuatan desain grafis. Kegiatan praktik dilakukan dengan cara demonstrasi.

3. Evaluasi dan Hasil Karya

Setelah sesi pelatihan selesai, evaluasi dilakukan untuk menilai hasil karya yang dihasilkan oleh setiap peserta. Evaluasi ini bertujuan untuk mengukur pemahaman dan keterampilan anak-anak dalam menggunakan Canva sebagai media desain grafis serta kemampuan mereka dalam mengekspresikan ide secara visual. Aspek-aspek yang dinilai meliputi kreativitas, kombinasi

warna, kesesuaian elemen desain, dan kerapihan dalam menyusun elemen-elemen grafis. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa mayoritas peserta berhasil mengaplikasikan materi yang diajarkan, dengan berbagai tingkat kreativitas dalam desain poster yang mereka buat. Pada hasil karya anak-anak, terlihat peningkatan dalam penggunaan warna yang harmonis, penempatan elemen visual yang lebih teratur, dan pemilihan font yang sesuai dengan tema. Beberapa peserta bahkan menunjukkan pemahaman mendasar tentang komposisi desain, seperti keseimbangan dan proporsi, yang diterapkan pada poster mereka. Selain itu, evaluasi ini juga memberikan kesempatan kepada peserta untuk menerima umpan balik konstruktif dari pelatih, yang membantu mereka memahami kekuatan dan kelemahan dari hasil desain mereka. Menurut Resmini et al. (2021), umpan balik dari pelatih berperan penting dalam meningkatkan pemahaman peserta tentang desain grafis, sekaligus membangun kepercayaan diri mereka untuk terus berkreasi.

Sebagai bagian dari evaluasi, anak-anak diminta untuk membuat poster mandiri dengan tema kebersihan tanpa panduan langsung dari pelatih. Proses ini memungkinkan mereka untuk mengaplikasikan semua elemen yang telah dipelajari secara mandiri. Hasil karya menunjukkan bahwa sebagian besar peserta telah memahami konsep desain grafis dasar, meskipun beberapa masih memerlukan latihan lebih lanjut untuk menyempurnakan keterampilan mereka dalam memilih elemen desain yang tepat dan menata layout secara efektif. Pelatihan ini juga berhasil memupuk rasa percaya diri anak-anak dalam menggunakan Canva untuk bereksperimen dengan desain visual, sebagaimana diungkapkan oleh Pelangi (2020), yang menyatakan bahwa aplikasi Canva memberikan kebebasan berekspresi dan akses mudah bagi pengguna pemula untuk menciptakan karya kreatif. Hasil evaluasi ini menegaskan bahwa pendekatan partisipatoris yang digunakan dalam pelatihan dapat meningkatkan keterampilan visual anak-anak dan mendorong mereka untuk terus belajar dan mengembangkan kreativitas melalui teknologi.



Gambar 2.
Praktik Pembuatan Desain Grafis



Gambar 3.
Hasil Poster Anak-anak

Hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat ini menunjukkan bahwa pelatihan desain grafis menggunakan Canva efektif dalam meningkatkan kreativitas anak-anak di Desa Kawungluwuk. Pendekatan partisipatoris yang melibatkan komunikasi aktif antara pelatih dan peserta berhasil memberikan dampak positif terhadap pemahaman teknis dan kemampuan berpikir kritis anak-anak dalam menyusun desain grafis. Anak-anak tidak hanya belajar mengoperasikan aplikasi, tetapi juga mengembangkan keterampilan komunikasi visual dan kerja sama dalam menyampaikan ide secara kreatif. Hasil ini sejalan dengan penelitian Prasetyo dkk. (2023), yang menyebutkan bahwa partisipasi aktif dalam pembelajaran dapat memicu pengembangan keterampilan kritis dan adaptasi teknologi di kalangan anak-anak. Pemilihan Canva sebagai media pembelajaran dirasakan tepat karena fitur-fitur sederhana dan template menarik yang memungkinkan anak-anak untuk bereksperimen dengan elemen desain tanpa kendala teknis yang rumit (Tanjung & Fazia, 2019). Selain itu, antusiasme peserta dalam mengeksplorasi fitur Canva menunjukkan bahwa aplikasi ini mudah digunakan bahkan bagi pemula, yang sesuai dengan tujuan pelatihan untuk memberikan akses teknologi bagi anak-anak dengan keterbatasan fasilitas. Hasil ini mendukung pendapat Pelangi (2020), yang menekankan bahwa aplikasi Canva membantu anak-anak menyalurkan kreativitas dan membangun rasa percaya diri dalam menciptakan desain visual.

Evaluasi hasil karya anak-anak juga menunjukkan adanya peningkatan dalam pemahaman mereka tentang elemen-elemen desain dasar, seperti warna, tipografi, dan tata letak. Kemampuan ini tidak hanya penting untuk kreativitas, tetapi juga dapat menjadi aset bagi anak-anak di era digital yang penuh dengan visualisasi informasi. Sesuai dengan pendapat Hidayatullah dkk. (2023), teknologi grafis seperti Canva dapat membuka peluang bagi anak-anak untuk mengembangkan keterampilan yang relevan dengan tuntutan masa depan. Pelatihan ini diharapkan menjadi langkah awal untuk memperkenalkan anak-anak pada dunia desain grafis dan teknologi digital secara lebih luas. Keberhasilan pelatihan ini menunjukkan potensi besar dalam mengembangkan program serupa untuk daerah lain yang memiliki keterbatasan akses teknologi. Melalui pelatihan yang berbasis pengabdian masyarakat, anak-anak tidak hanya mendapatkan keterampilan praktis, tetapi juga pengalaman berkolaborasi dan berinteraksi dengan teman sebaya serta pelatih, yang memperkaya pengalaman belajar mereka secara keseluruhan. Secara keseluruhan, pelatihan ini memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan keterampilan kreatif dan visual anak-anak di Desa Kawungluwuk, serta membekali mereka dengan dasar-dasar desain yang dapat digunakan dalam berbagai konteks. Program ini juga membuka peluang bagi masyarakat desa untuk memperkenalkan teknologi digital ke kalangan yang lebih muda, sehingga mendukung perkembangan kreatif yang lebih berkelanjutan dan relevan di era digital.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva di Dusun 2, RT 06 RW 02, Desa Kawungluwuk berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu memberikan keterampilan dasar desain grafis kepada anak-anak usia 10 hingga 15 tahun. Melalui perencanaan yang matang, termasuk penyusunan materi yang sesuai dengan usia peserta dan pemilihan aplikasi Canva yang mudah diakses, kegiatan ini mampu memberikan pengalaman belajar yang optimal. Komunikasi aktif antara tim pengabdian dan komunitas lokal turut berperan dalam mendukung kelancaran pelaksanaan program, dengan memastikan dukungan orang tua dan tokoh masyarakat.

Pada tahap pelaksanaan, peserta menunjukkan antusiasme tinggi dan berhasil mengaplikasikan pengetahuan dasar desain grafis, seperti penggunaan warna, tipografi, dan tata letak dalam pembuatan desain poster. Metode pembelajaran interaktif yang mengutamakan praktek langsung memungkinkan anak-anak untuk lebih memahami konsep desain serta mengembangkan kreativitas mereka. Evaluasi terhadap hasil karya peserta menunjukkan peningkatan keterampilan desain visual, meskipun beberapa peserta masih membutuhkan latihan lebih lanjut untuk menyempurnakan teknik desain mereka. Pelatihan ini juga menekankan pentingnya partisipasi aktif, baik dari peserta maupun pelatih, yang memungkinkan anak-anak belajar dengan lebih efektif dan mandiri. Feedback konstruktif yang diberikan oleh pelatih membantu peserta memahami kekuatan dan kelemahan desain mereka, sekaligus meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam berkreasi. Canva sebagai platform pembelajaran terbukti efektif untuk memperkenalkan desain grafis kepada pemula, mengingat kemudahannya dan fitur yang mendukung kreativitas.

Secara keseluruhan, pelatihan ini memberikan dampak positif yang signifikan terhadap keterampilan kreatif dan visual anak-anak di Desa Kawungluwuk. Keterampilan yang diperoleh tidak hanya bermanfaat dalam konteks desain grafis, tetapi juga sebagai aset penting bagi anak-anak dalam era digital yang penuh dengan visualisasi informasi. Keberhasilan pelatihan ini membuka peluang untuk mengembangkan program serupa di daerah lain, serta memperkenalkan teknologi digital kepada generasi muda, sehingga mendukung perkembangan kreativitas yang berkelanjutan di masyarakat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada tim kelompok dari Peserta KKN STAI Riyadhul Jannah Subang yang telah membantu dalam pelaksanaan kegiatan dan juga penyusunan jurnal pengabdian kepada masyarakat. Terima kasih juga kami sampaikan pada masyarakat Desa Kawungluwuk khususnya Dusun 2 RT 06 RW 02 yang telah memberikan dukungan atas kesempatan kepada tim pelaksana KKN STAI Riyadhul Jannah Subang untuk mengadakan kegiatan pelatihan desain grafis Canva sebagai strategi meningkatkan kreativitas anak-anak di Desa Kawungluwuk.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, A., & Noviani, N. (2019). Tantangan dan Solusi dalam perkembangan teknologi pendidikan di Indonesia.
- Aspi, M., & Syahrani, S. (2022). Profesional Guru Dalam Menghadapi Tantangan Perkembangan Teknologi Pendidikan. *Adiba: Journal of Education*, 2(1), 64 – 73.
- Hidayatullah, M. T., Asbari, M., Ibrahim, M. I., & Faidz, A. H. H. (2023). Urgensi Aplikasi Teknologi dalam pendidikan di Indonesia. *Journal of information systems and management (JISMA)*, 2(6), 70 – 73.
- Jurnal Sasindo Unpam, Vol 8, No 2, Desember 2020 Pemanfaatan, 8(2), 79-96. Kota Tangerang. *Abdi Jurnal Publikasi*, 2(2), 52 – 56.

- Luthfiyyah, A., & Wahyudi, I. (2023). Peran komunikasi perempuan dalam konteks sosial di Kampung Naga Tasikmalaya. *Hikmah: Jurnal Dakwah & Sosial*, 3(2), 89-99. <https://doi.org/10.29313/hikmah.vi>
- Maulidul Janan, Rakhmawati Desty. 2023. Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Siswa di SDN 3 Jatilawang. *Jurnal Pengabdian Mitra Masyarakat (JPMM)*. ISSN: 2656-8241, Vol. 5 No. 1.
- Pelangi, Garris. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia.
- Pertiwi, A. B., Rinaldi, M., Budiman, B., Farid, R., & Benyamin, M. F. (2023). A Peningkatan Promosi UMKM Desa Karyawangi Kecamatan Parongpong Bandung Barat melalui Pelatihan Desain Poster "Canva." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 4(3), 2548 – 2557.
- Prasetyo, A., Yoani, A. A., Pradikta, A. Y., Oktavia, H., Fadalwa, K., Taena, M. E., Syifa, S. R., Sihombing, Y. M., Azmi, Z. M., & Saputri, G. (2023). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Corel Draw Pada Smpn 32 *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*.
- Resmini', S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 04(02), 335-343.
- Solihah, S., & Zakiah, N. E. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Mengembangkan Kreativitas dalam pemasaran Produk UMKM Makanan Khas Daerah Ciamis. *Abdimas Galuh*, 4(2), 1041 – 1050.
- Tanjung, R. E., &Fazia, D. (2019). Canva Sebagai Media pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79. <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), 76 – 80.
- Wijaya, N., Irsyad, H., & Taqwiym, A. (2022). Pelatihan Pemanfaatan Canva dalam mendesain poster. *FORDICATE*, 1(2), 192 – 199.